

Part II. FORTNIGHTLY. Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS BY **BP**

(LIEUT. GEN.
BADEN POWELL C.B.)



PUBLISHED BY HORACE COX, WINDSOR HOUSE, BREAM'S BUILDINGS, LONDON, E.C.

Capitolo 2

VITA ALL'APERTO

5^a chiacchierata

Vita all'aperto

6^a chiacchierata

Scautismo nautico ed
aeronautico

7^a chiacchierata

Segnali e comandi



ECCO UNA FRASE CHE SI PUÒ USARE PER FAR PRATICA DI SEGNALAZIONE. CONTIENE TUTTE LE LETTERE DELL'ALFABETO ITALIANO: «MA LA VOLPE COL SUO BALZO HA RAGGIUNTO IL QUIETO FIDO»



ESERCITAZIONI DI SEGNALAZIONE IN PATTUGLIA

Fare esercitazioni di preparazione, accensione ed uso di fuochi per segnalazioni a fiamma e a fumate.

Fare esercitazioni di ordini con segnali dati col fischietto.

Fare una gara a chi nasconde meglio un messaggio sulla propria persona. Dare ad ogni Scout un pezzo di carta e farglielo nascondere su di sé. Formare poi delle coppie di Scouts, i quali si perquisiranno a vicenda. Vince colui che nel minor tempo trova il pezzo di carta dell'altro. Ogni Pattuglia inventa un proprio codice segreto. Le altre Pattuglie cercano di decifrarlo.

Le Pattuglie sono in gara per trovare il sistema più ingegnoso per mandare un messaggio in Morse senza usare apparati speciali.

Nota - Tutte le esercitazioni di segnalazione dovrebbero svolgersi in condizioni quanto Più il possibile realistiche. Fin dal principio singole lettere possono essere trasmesse e ricevute alla distanza più grande possibile, preferibilmente all'aperto.

Gioco: corsa del messaggero

Si sceglie uno Scout che dovrà portare un messaggio ad una Città «assediate» che potrà essere un vero villaggio, una fattoria o casa, o anche una persona situata in un punto determinato. Il messaggero dovrà indossare una fascia colorata, lunga almeno 60 cm

appuntata ad una spalla e dovrà raggiungere la meta avendola ancora intatta.

Il nemico che assedia la città cercherà di impedire il suo passaggio, ma non potrà naturalmente varcare quelle che si suppongono siano le linee di difesa degli assediati, e cioè un raggio di circa 300 metri attorno al Posto assediato. Questi limiti debbono essere chiaramente e preventivamente decisi. Chiunque venga trovato oltre i limiti dall'arbitro verrà dichiarato ucciso per opera dei difensori.

Per prendere il messaggero il nemico deve impadronirsi della sua sciarpa. Essi sanno che egli muoverà da una certa direzione ad una data ora. Il luogo di partenza dovrebbe essere ad un paio di chilometri di distanza dalla città assediata. Il nemico potrà ideare qualsiasi astuzia per catturare il messaggero, ma non potrà essere presente al momento e nel luogo della partenza di questo.

Il gioco può essere svolto anche in città tra due case prescelte, l'una come luogo di partenza del messaggero e l'altra come città assediata. Il messaggero potrà adottare qualsiasi travestimento riterrà opportuno (non da donna però) purché tenga sempre la sciarpa appuntata sulla spalla.



ANCHE LE ANTICHE POPOLAZIONI AVEVANO I LORO SEGNALI. ECCONE UNO IL CUI SIGNIFICATO È STATO IN TUTTE LE EPOCHE QUELLO DI «ATTENZIONE»!!!

VITA ALL'APERTO

ALLENAMENTO ALLA VITA DEI BOSCHI - ESPLORAZIONE
- ALPINISMO - PATTUGLIAMENTO - LAVORO NOTTURNO
- TROVARE LA STRADA - USO DELLA BUSSOLA - ESPLORAZIONE
NOTTURNA - TROVARE IL NORD SENZA BUSSOLA
- METEOROLOGIA SPICCIOLA

Gli Zulù Costituivano nel Sud Africa una delle più belle tribù. Ogni uomo era un buon guerriero ed un buono scout, perché aveva imparato fin da ragazzo.

Quando un ragazzo era abbastanza grande per diventare guerriero veniva spogliato di ogni abbigliamento e completamente dipinto di bianco. Gli venivano dati uno scudo con il quale proteggersi ed un *assegai* o spiedo corto per uccidere animali e nemici. Veniva quindi lasciato libero nella boscaglia. Se qualcuno lo vedeva mentre era ancora bianco gli avrebbe dato la caccia e lo avrebbe ucciso. E la pittura bianca metteva circa un mese a scomparire, e non veniva via lavandosi.

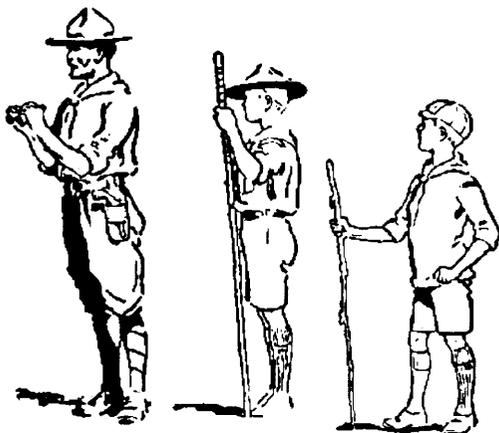
Così per tutto un mese il ragazzo doveva nascondersi nella giungla e vivere come gli era possibile.

Doveva seguire le tracce del cervo e strisciare fino a giungergli tanto vicino da colpirlo con lo spiedo, al fine di procurarsi da mangiare e da coprirsi. Doveva accendere il fuoco per cucinarsi il cibo, fregando due bastoni l'uno contro l'altro. E doveva fare attenzione che il fuoco non facesse troppo fumo, che avrebbe dato nell'occhio di coloro che erano all'erta per dargli la caccia.

Doveva essere in grado di correre a lungo, di arrampicarsi sugli alberi e di traversare a nuoto i fiumi, per poter sfuggire agli inseguitori. Doveva essere coraggioso e



DA RAGAZZO A UOMO TRA GLI ZULÙ: L'UM-FAN (IL RAGAZZO CHE PORTA LA STUOIA), IL GIOVANE GUERRIERO E IL RING-KOP (IL VETERANO).



IL LUPETTO GUARDA ALLO SCOUT, E LO SCOUT GUARDA AL VECCHIO SCOUT, ALL'UOMO DELLE FRONTIERE.

far fronte ad un leone ed a qualsiasi altra belva che lo attaccasse. Doveva conoscere quali piante erano buone da mangiare e quali velenose. Doveva esser capace di costruirsi una capanna ben nascosta per viverci.

Doveva preoccuparsi, dovunque andasse, di non lasciar mai tracce dietro di sé, per non esser inseguito. Per un mese doveva vivere così, a volte con un calore torrido, altre con tempo freddo e piovoso.

Quando finalmente la vernice bianca era sparita, gli era permesso di tornare

al suo villaggio. Era allora ricevuto con grande gioia e gli si permetteva di prendere posto tra i giovani guerrieri della tribù. Aveva dimostrato di essere in grado di badare a se stesso.

Nel Sud America i ragazzi della tribù degli Yaghan - giù nelle regioni fredde e piovose della Patagonia - debbono anch'essi sottostare ad una prova di coraggio prima di potersi considerare uomini. Questa prova consiste nel cacciarsi uno spiedo profondamente nel polpaccio, sorridendo tutto il tempo nonostante il dolore.

È una prova crudele, ma dimostra come questi selvaggi comprendano quanto sia necessario che i ragazzi vengano formati al coraggio e non venga loro permesso di crescere fiacchi e buoni a nulla, in grado soltanto di guardare gli altri che lavorano.

Gli antichi ragazzi britanni ricevevano una formazione simile, prima di essere considerati uomini.

Se ogni ragazzo lavora sodo nella sua vita scout, alla Fine di essa potrà avere qualche diritto di chiamarsi scout e adulto, e si accorgerà di non avere alcuna difficoltà a provvedere a se stesso.

Allenamento alla vita dei boschi

Un vecchio esploratore e cacciatore canadese, ultra ottantenne, Bill Hamilton, scrisse una volta un libro intitolato I miei sessant'anni nelle pianure, nel quale descrive i pericoli dell'avventurosa vita dei primi pionieri.

«Mi è stato spesso chiesto - scrive Hamilton - perché ci esponessimo a simili pericoli. La mia risposta è sempre stata che

Segnali con la mano

Segnali con la mano che possono essere fatti anche col guidone dal Capi Pattuglia quando è necessario:

Mano agitata parecchie volte all'altezza della faccia da un lato all'altro, o guidone agitato orizzontalmente da un lato all'altro all'altezza della faccia, significa «No», «Annullato» «Rimanete dove siete».

Mano o guidone tenuto in alto e braccio interamente disteso e agitato molto lentamente da destra a sinistra e viceversa significa «Allungatevi». «Sparpagliatevi». «Allontanatevi di più».

Mano o guidone tenuto in alto a braccio disteso e agitato rapidamente da un lato all'altro significa «Stringetevi» «Radunatevi», «Venite qui».

Mano o guidone puntato in qualsiasi direzione, significa «Andate in quella direzione».

Mano stretta a pugno o guidone mosso rapidamente in su e in giù parecchie volte, significa «Correte».

Mano o guidone tenuto fermo sopra la testa significa «Fermatevi».

Quando un Capo grida un ordine o un messaggio ad uno Scout che è distante, se lo Scout capisce ciò che gli viene gridato, deve tendere la mano all'altezza della testa per tutto il tempo. Se non sente non deve fare alcun segno e rimanere fermo. Il Capo allora ripeterà più forte o farà cenno allo Scout di avvicinarsi.

Ideate vostri segnali particolari per altri comandi da fare alla vostra Pattuglia.

- «Attenti» (posizione rigida).
- «Riposo» (rimanere in piedi in posizione rilasciata).
- «Riposo seduti» (sedersi senza rompere la formazione).
- «Romper le righe» (allontanarsi liberamente).
- «A destra» oppure «A sinistra» (ciascuno gira dalla parte ordinata).
- «Pattuglia a destra» (oppure «a sinistra»), (ogni Pattuglia con i suoi Scouts in fila ruota dalla parte ordinata).
- «Avanti, march» (iniziare la marcia, partendo col piede sinistro).
- «Di corsa» (correre a passo vivace, braccia sciolte lungo il corpo).
- «Passo scout» (50 passi circa di corsa alternati con altrettanti di marcia).

Segnali col fischio

Quando il Capo Reparto vuol riunire il Reparto fischia il «richiamo dello Scout» o adopera uno speciale richiamo di Reparto.

Allora i Capi Pattuglia riuniscono le rispettive Pattuglie per mezzo del loro grido particolare. Dopo di che «di volata» raggiungono il Capo Reparto.

Ecco alcuni segnali col fischio per giochi scout:

1. Un fischio lungo significa «silenzio», «attenti», «attendere il mio prossimo segnale».
2. Una serie di fischi lunghi e distanti significa «andate via», «allontanatevi ancor di più» oppure «avanzate», «Sparpagliatevi», «distanziatevi l'uno dall'altro».
3. Una serie di fischi brevi e rapidi significa «radunatevi», «stringetevi l'uno all'altro».
4. Una serie di fischi lunghi e brevi alternati significa «allarme», «attenzione», «pronti», «prendete posizione nei posti di emergenza».
5. Tre fischi brevi seguiti da uno lungo lanciati dal Capo Reparto significa che questi vuole radunare i Capi Pattuglia, cioè: «Capi Pattuglia, venite qui».

Ogni segnale deve essere immediatamente eseguito di corsa quanto più possibile veloce, qualsiasi cosa si stia facendo in quel momento.

c'è nella vita all'aperto di un esploratore un fascino dal quale non ci si può liberare, una volta che si sia caduti sotto di esso. Datemi l'uomo che è stato allevato tra le grandi cose della natura. Coltiverà la verità, l'indipendenza e la fiducia in se stesso. Sarà mosso da impulsi generosi, solidale con i suoi amici e fedele alla bandiera della sua Patria».

Posso sottoscrivere integralmente ciò che questo vecchio esploratore ha detto e, anzi, trovo che questi uomini che vengono dalle più lontane frontiere - da quella che chiameremmo una vita rude e selvaggia - sono tra i più generosi e cavallereschi, specialmente verso le donne e le persone più deboli. Essi diventano «gentili uomini» attraverso il contatto con la natura.

«GIOCA SODO, LAVORA SODO»

Theodore Roosevelt, presidente degli Stati Uniti d'America (1901-1909), credeva anche lui nella vita all'aperto. Tornando da una gita di caccia nell'Africa Orientale visitò alcuni Scouts a Londra ed espresse grande ammirazione per loro. Egli scrisse: «Credo nei giochi all'aperto e non mi preoccupo minimamente se sono giochi rudi, o se coloro che vi prendono parte subiscono alle volte qualche infortunio. Non ho alcuna simpatia per quel sentimento esagerato che vorrebbe tenere i giovani nell'ovatta. L'uomo che vive all'aperto deve dimostrarsi costantemente il migliore nella gara della vita. Quando giocate, giocate sodo, e quando lavorate, lavorate sodo. Ma non permettete che né il gioco né lo sport interferiscano con i vostri studi».

Conobbi un vecchio coloniale che, dopo la guerra anglo-boera, disse che non poteva vivere in quel territorio insieme agli Inglesi perché quando essi giunsero laggiù erano tanto *stom* - come chiamava lui - cioè così completamente incapaci di vivere nel ve (la pianura sudafricana) che non sapevano come provvedere a se stessi, come sistemarsi confortevolmente quando erano accampati, come uccidere la selvaggina e cucinarla, e sempre smarrivano la strada nella boscaglia. Ammetteva che dopo sei mesi o giù di lì, se riuscivano a vivere tanto, molti imparavano a cavarsela da soli abbastanza bene; molti altri invece morivano prima.

IMPARATE A PROVVEDERE A VOI STESSI

La verità è che gli uomini cresciuti in un Paese civile non hanno alcuna preparazione che li metta in grado di bastare a se

stessi nel *veld*, o nelle foreste. Di conseguenza quando si trovano in una terra selvaggia si sentono per lungo tempo assolutamente privi di qualsiasi risorsa, e sono sottoposti a una quantità di disagi e di guai che non si verificherebbero se avessero appreso, fin da ragazzi, a provvedere a se stessi durante un campo. Sono proprio e soltanto un mucchio di «piedi teneri».

Non hanno mai avuto bisogno di accendere un fuoco o di cucinarsi da mangiare. C'è stato sempre chi lo ha fatto per loro. A casa quando avevano bisogno di acqua, non avevano che da girare il rubinetto; non avevano perciò la più lontana idea di come mettersi alla ricerca dell'acqua, in un luogo deserto, osservando l'erba o la boscaglia, oppure scavando la sabbia fino a trovare tracce di umidità. Se perdevano la strada, o non sapevano l'ora, non dovevano far altro che chiederla a qualcuno. Avevano sempre

avuto case per proteggerli e letti su cui sdraiarsi. Non erano mai stati costretti a fabbricarsi un riparo ed un letto da sé, né a farsi o ripararsi un paio di scarpe o delle vesti.

Ecco perché un «piede tenero» parla di «vita rude» al campo. Invece per uno Scout che conosce il gioco, vivere al campo non è affatto una «vita rude». Sa come crearsi le sue comodità in mille piccoli modi e poi quando torna alla civiltà, ne gode tanto di più per effetto del contrasto.

Ed anche qui in città egli sa fare per se stesso tante cose di più di un comune mortale che non ha mai imparato veramente a provvedere alle proprie necessità. Colui che è costretto a provare come mettere mano a tante cose, come fa al campo uno Scout, si accorge che quando rientra nella civiltà gli riesce più facile trovare un impiego, perché è pronto per qualsiasi genere di lavoro gli si possa presentare.

Esplorazione

Una buona forma di lavoro scout è quella di intraprendere un'uscita in esplorazione sia in Pattuglia che a coppie, come i Cavalieri erranti dell'antichità, in pellegrinaggio attraverso la

**L'UOMO DEI BOSCHI
CONOSCE LA VITA
DEL BOSCO. SA
CREARSI LE SUE
COMODITÀ IN MILLE
PICCOLE MANIERE.**



A ↙	H ↘	O ↗	V ↘
B ↘	I ↗	P ↘	W ↘
C ↗	J ↘	Q ↗	X ↘
D ↘	K ↘	R ↘	Y ↘
E ↗	L ↘	S ↘	Z ↘
F ↘	M ↘	T ↘	NUMERI DA SÉQUIRE
G ↘	N ↗	U ↘	LETTERE DA SÉQUIRE

**NEL SEMAFORICO LE
LETTERE SI FANNO
TENENDO DUE
BANDIERE AD
ANGOLI PARTICOLARI**

ricevere o trasmettere frasi semplici o parole singole veramente bene. Fate del vostro meglio, in modo che quando ci sarà necessità di trasmettere attraverso una vasta pianura o di monte in monte, il vostro messaggio possa essere letto facilmente.

Se volete scrivere un messaggio che lasci interdetta molta gente, impiegate il Morse o il semaforico invece dell'alfabeto usuale.

Sarà perfettamente comprensibile per qualsiasi dei vostri amici che sappia segnalare.

Comandi e segnali

Il Capo Pattuglia porta spesso un fischietto appeso ad un laccio. Dovreste avere sulla punta delle dita i seguenti segnali e comandi, in modo da poterli usare in Pattuglia:

«In riga» (allinearsi).

SEGNALI DI SERVIZIO

Segnale

VE, VE, VE o A, A, A	Chiamata della stazione ricevente
K	Siamo pronti, trasmettete
Q	Aspettate, non siamo pronti
8 punti in Morse oppure segno contrario a L, in semaforico	Errore. Non capisco. Annullato
A R	Fine del messaggio (avete ricevuto?)
R	Ricevuto, messaggio capito

ricevente. Si richiama l'attenzione di questa a mezzo del *segnale di chiamata* VE-VE-VE oppure AAAA. Quando la stazione ricevente è pronta, trasmette il segnale K che significa «Cominciate». Se non è pronta trasmette la lettera «Q» che significa «Aspettate».

Quando la stazione ricevente ha letto correttamente una parola, invia la lettera E oppure T (per il Morse) oppure C o A (per il semaforico). Se non si risponde ad una parola la stazione trasmittente capisce che la stazione ricevente non è riuscita a leggerla e pertanto la ripete fino a che non riceve risposta I.

Se nel trasmettere commettete un errore, trasmettete il segno «Annullato» costituito da 8 volte la lettera E e quindi ripetete la parola.

LETTERE E NUMERI
SECONDO IL CODICE
MORSE SONO
COSTITUITI DA PUNTI
E LINEE.

A	..	J	S	...	2
B	K	---	T	-	3
C	L	U	..-	4
D	---	M	--	V-	5
E	.	N	..	W	---	6
F	O	---	X-	7
G	---	P	Y-	8
H	Q-	Z	9
I	..	R	...	1	0

Se dovete trasmettere dei numeri, per il Morse userete i normali segni numerici, ma col semaforico occorre compitare i numeri in lettere. Saranno controllati mediante ripetizione dalla stazione ricevente.

La fine di una parola è indicata da una breve pausa, quando si segnala con la luce oppure con mezzo acustico; quando si segnala con bandiere, riportando queste davanti in basso.

Per finire un messaggio inviare il segnale di *fine messaggio* costituito dalle lettere A R. La stazione ricevente a sua volta risponde col segnale R «Messaggio ricevuto» se il messaggio è stato ricevuto correttamente.

Una volta che avete imparato l'alfabeto Morse o il semaforico occorre fare molta pratica. Non si richiede allo Scout né di spedire lunghi messaggi, né di segnalare a grande distanza, o ad alta velocità. Tutto ciò che vi si richiede è di conoscere l'alfabeto e

campagna alla ricerca di gente che abbia bisogno di aiuto, per offrirglielo. Ciò si può fare ugualmente bene sia in bicicletta che a piedi.

Gli Scouts che compiono quest'uscita non dovrebbero mai, per quanto possibile, dormire sotto un tetto. Quando fa sereno, dovrebbero dormire all'aperto, dovunque capiti. Col tempo cattivo, cercheranno di ottenere il permesso di dormire in un fienile o in una stalla.

Ricordatevi in ogni caso di portarvi una carta topografica, e per trovare la strada senza doverla chiedere ai passanti.

LETTURA DI UNA CARTA

Le carte topografiche e quelle dell'Istituto Geografico Militare al 25.000 sono ottime carte per le vostre esplorazioni. «Al 25.000» significa che un centimetro sulla carta corrisponde a 250 metri.

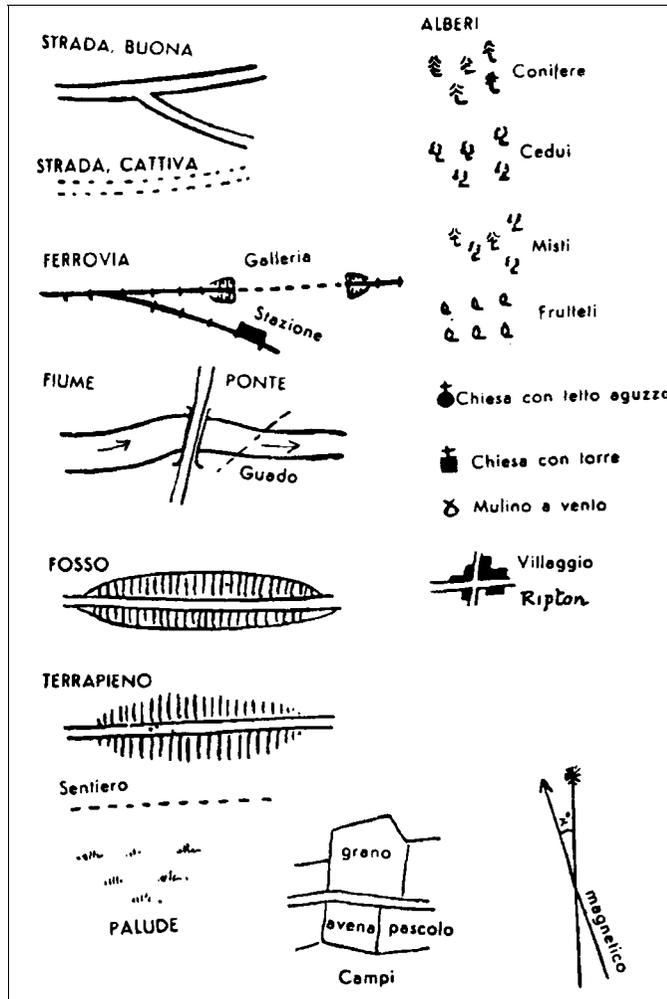
Su queste carte i boschi, fiumi, laghi, strade, fabbricati e così via sono indicati con segni convenzionali.

Le montagne sono generalmente indicate con curve di livello. Una curva di livello è una linea che unisce tutti i punti situati alla stessa altezza sul livello del mare. Una curva indicata con la cifra 200, per esempio, passa attraverso tutti i punti che sono a 200 metri sul livello del mare. A volte una montagna è indicata da tratteggio: una serie, cioè, di sottili righe che si allargano dal vertice della montagna come i raggi dei sole.

Per usare una carta dovete «orientarla», cioè sistamarla in modo che le direzioni indicate in essa corrispondano alle direzioni del terreno che vi trovate d'intorno. Il modo più semplice è quello di girare la carta finché la strada che vi è indicata corra parallela alla strada vera che avete sotto gli occhi. Oppure usate la bussola. Il lato alto della carta è generalmente il Nord: girerete dunque la carta in modo che il suo lato superiore sia dalla parte dove la bussola indica il Nord. Se la carta che usate reca la linea del Nord magnetico, fate in modo che sia questa linea a combaciare con il Nord della bussola.

Dovreste osservare ogni cosa mentre camminate lungo una strada e cercare di ricordare quando più possibile del vostro viaggio, in modo da poter dare indicazioni a chiunque altro successivamente desideri percorrere la medesima strada.

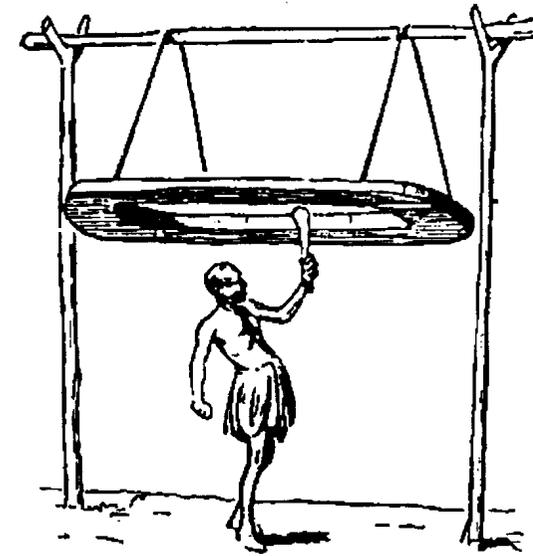
QUESTI SONO ALCUNI
SEGNI
CONVENZIONALI CHE
TROVERETE SULLE
CARTE
TOPOGRAFICHE.



SCHIZZO TOPOGRAFICO

Fate anche uno schizzo topografico. Non deve essere qualcosa di elaborato, basta che metta in grado gli altri di ritrovare la strada. Non vi dimenticate di indicare la linea del Nord e una scala approssimativa.

Gli Scouts, naturalmente, tengono anche un diario o giornale di bordo, sul quale fanno una breve relazione sul percorso di ogni giorno, arricchendolo di semplici disegni o fotografie delle cose più importanti che hanno visto.



ECCO UN ALTRO TIPO
DI «TAMBURO» DA
SEGNALAZIONE
IMPIEGATO DAGLI
INDIGENI IN AFRICA.

c o n

una tromba. Trasmise così un messaggio di avvertimento che fu compreso e messo in atto. In questo modo un reparto di ventimila uomini fu salvato dall'attacco di sorpresa.

Alcune tribù indigene dell'Africa si segnalano le notizie per mezzo di colpi di tamburo. Altre usano gong di guerra fatti di legno.

Segnalazioni con sistema Morse e semaforico

Ogni Scout dovrebbe imparare il sistema Morse per poter segnalare. Può essere usato per spedire messaggi a «punti» e «linee» con bandiere, fino ad una certa distanza, oppure con mezzi acustici, come una tromba, o infine con lampi (eliografo, oppure torcia elettrica).

La segnalazione col semaforico, compiuta a mezzo di movimento delle braccia fermate a determinati angoli, è anche più facile ad impararsi.

Le lettere sono formate mettendo le braccia ad angoli diversi. Bisogna fare molta attenzione che questi angoli siano quelli giusti. Il diagramma indica i segni come appaiono al «lettore». Il disegno può apparire complicato, ma quando vi ci applicherete, troverete che si tratta di cosa assai semplice.

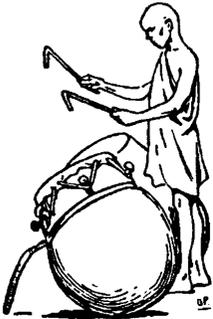
Chi trasmette deve collocarsi sempre di fronte alla stazione

SEGNALI COL FUOCO

Tre sbuffate copiose in lenta successione significano pericolo. Una serie di piccole sbuffate significa: «Radunatevi, venite qui». Una colonna continua di fumo significa «Fermatevi».

Per fare un fuoco fumogeno, accendete il fuoco nel modo usuale con molti rami e sterpi sottili e secchi; appena ha preso bene, gettateci sopra foglie verdi, erba, o fieno bagnato per farlo fumare.

Coprite il fuoco con una coperta *bagnata*. Alzate la coperta per liberare la sbuffata di fumo e di nuovo ricoprite il fuoco. La dimensione della fumata dipende dal tempo che tenete la coperta alzata. Per uno sbuffo breve contate fino a due, e rimettete giù la coperta contando fino ad otto. Per una lunga sbuffata dovrete tenere la coperta alzata per circa sei secondi.



**IN AFRICA VENGONO
IMPIEGATI TAMBURI
SPECIALI PER FARE
SEGNALAZIONI DA
VILLAGGIO A
VILLAGGIO.**

SEGNALAZIONI A FIAMMA VIVA

Di notte fiammate lunghe o brevi hanno lo stesso significato delle fumate di giorno.

Accendete un fuoco vivo con legno secco e frasche, in modo da provocare una fiamma più brillante che sia possibile.

Due Scouts tengono una coperta davanti al fuoco, cioè tra questo e coloro ai quali si vuole segnalare, in modo che questi ultimi non vedano la Fiamma solo quando voi vorrete. Si abbassa poi la coperta contando Fino a due per segnale breve, o fino a sei per uno lungo, nascondendo il fuoco con la coperta fra un lampo e l'altro per il tempo che ci vuole per contare sino a quattro.

Segnali acustici

Durante la guerra civica americana, il capitano Clowry, ufficiale di ricognizione, aveva urgenza di informare un grosso reparto del suo esercito che il nemico si disponeva ad attaccarlo di sorpresa durante la notte. Ma gli era impossibile raggiungere i suoi amici perché tra loro si estendeva un fiume straripato che egli non avrebbe mai potuto attraversare; inoltre infuriava un temporale.

Che avreste fatto voi al posto del capitano Clowry?

A lui venne una buona idea. S'impadronì di una vecchia locomotiva, che stava lì presso. Accese la caldaia e così si procurò il vapore, e poté cominciare a fischiare con colpi brevi o lunghi segnalando con il sistema Morse.

Ben presto i suoi amici udirono e compresero, rispondendo

SCOPO DELL'ESPLORAZIONE

Di regola dovrete avere qualche scopo specifico da raggiungere. In altre parole, se siete una Pattuglia di ragazzi di città partirete con l'idea di esplorare una determinata località, supponiamo una montagna o un lago famosi, o forse qualche vecchio castello o un campo di battaglia, o anche un tratto di costa. O più semplicemente state facendo quel percorso per raggiungere un terreno da campo.

Se invece siete una Pattuglia di un piccolo centro, potete fissare come meta una grande città, con l'idea di visitarne gli edifici, il giardino zoologico, le piazze, i musei ecc.

Naturalmente non dovrete trascurare la Buona Azione giornaliera quando ve se ne presenti l'occasione, ma oltre a ciò dovrete fare buone azioni in favore di contadini, o altre persone che vi abbiano favorito col permesso di usare le loro stalle, o il loro terreno, a mo' di restituzione di cortesia.

Alpinismo

L'alpinismo è un grandioso sport in molte parti del mondo. Trovarsi la strada e vivere in modo confortevole in mezzo alle montagne sono cose che vi costringeranno a mettere in pratica tutta la vostra tecnica scout.

Nello scalare una montagna dovrete cambiare continuamente di direzione, perché andando su e giù per i profondi valloni dei suoi fianchi perdetevi di vista quei punti di riferimento dai quali abitualmente vi lasciate guidare. Dovrete rilevare la direzione a mezzo del sole o della bussola e di continuo valutare in quale direzione si snoda il percorso giusto che volete seguire.

E ancora vi può capitare di essere sorpresi dalla nebbia o dalla foschia, che spesso sconvolgono i calcoli anche di coloro che conoscono la zona palmo a palmo.

SPERDUTI IN MONTAGNA

Ho provato simile esperienza un anno in Scozia, quando, pur accompagnato da un montanaro che conosceva il terreno, mi perdetti nella nebbia. Supponendo ch'egli sapesse la strada mi affidai completamente a lui. Ma dopo aver percorso un certo tratto mi sentii obbligato a fargli rilevare che io avevo notato che il vento aveva d'improvviso cambiato direzione. Soffiava dalla sinistra quando eravamo partiti; ed ora soffiava impetuoso contro

SU RIPIDI PENDII DI MONTAGNA, IL BASTONE SCOUT SI DIMOSTRERÀ SPESSO UTILE PER AIUTARVI A MANTENERE L'EQUILIBRIO.



la nostra guancia destra. Tuttavia egli non sembrò affatto impressionato e tirò di lungo. Più tardi feci osservare che ora il vento ci soffiava alle spalle, il che voleva dire che o il vento, o la montagna, o noi stavamo girando in tondo. Alla fine si dimostrò, come avevo sospettato, che non erano stati né la montagna né il vento a girare. Eravamo noi che avevamo vagato attorno descrivendo un cerchio completo. Eravamo quasi tornati al punto di partenza.

USO DELLE CORDE

Gli Scouts che affrontano una montagna dovrebbero esercitarsi nell'arte di legarsi assieme, come fanno i montanari sul pendii ghiacciati.

Quando si è in cordata ciascuno ha circa 4 metri di distanza tra sé ed il suo vicino. La corda è fissata alla vita con una gassa ed il nodo si tiene sul fianco sinistro. Per la gassa occorre circa un metro e mezzo di corda.

Il nodo dovrebbe essere una bolina per gli uomini alle due estremità ed un nodo a soprammano o un nodo del tessitore per gli uomini di centro.

Ognuno deve tenersi a distanza da chi lo precede, in maniera che la corda sia costantemente tesa. In tal modo se uno cade o scivola, gli altri possono far forza con tutto il proprio peso e trattenerlo finché abbia ripreso piede.

Pattugliamento

Gli Scouts in esplorazione vanno generalmente in Pattuglia, a coppie o talvolta anche da soli.

Quando vanno in pattugliamento, gli Scouts di una Pattuglia non procedono mai tutti uniti, ma si spargono per aver modo di controllare una zona più vasta. In questa maniera, inoltre, non saranno tutti tagliati fuori o presi dal «nemico» se questo avrà teso un'imboscata.

La migliore formazione di marcia per una Pattuglia di sei Scouts è quella a forma di aquilone, con il Capo Pattuglia al centro. Il numero 2 è al vertice, i numeri 4 e 5 a destra e a sinistra, il 3 in coda ed il numero 6 al centro insieme al Capo.

Se si tratta di una Pattuglia di otto, il Capo Pattuglia prende sempre con sé il «piede tenero», il 2 prende il 6 ed il numero 3 il

studiandola, sarebbe rimasto molto perplesso per scoprire in quale lingua era scritta, ma per me era chiara come il sole.

Quando spedivamo le lettere da Mafeking durante l'assedio le davamo agli indigeni, che erano in grado di sgusciare tra gli avamposti. Una volta superata la linea delle sentinelle, i Boeri scambiavano gli indigeni per quelli loro e non facevano più caso ad essi.

Ecco come nascondevano i messaggi: le lettere erano scritte su carta sottile, e una mezza dozzina od anche più erano accartocciate a formare una piccola palla, avvoltojata a sua volta in carta d'argento, come quella che avvolge i pacchetti del tè.

Il messaggero indigeno portava un certo numero di queste pallottoline o in mano oppure infilate ad uno spago attorno al collo. Se si vedeva in pericolo di essere catturato dal nemico, si volgeva ad osservare i punti di riferimento attorno a sé e quindi lasciava cadere a terra le palline, dove si confondevano con i ciottoli. Avanzava poi tranquillo e sicuro incontro al nemico che, se anche lo perquisiva, non trovava nulla.

Il messaggero gironzolava lì attorno anche per un giorno o due e, quando il terreno era sgombro, tornava a raccogliere le lettere avvalendosi dei punti di riferimento osservati.

«Punti di riferimento» come ricorderete, significa qualsiasi oggetto: alberi, colline, rocce, o altri dettagli che valgono come segnali per uno Scout che li abbia osservati e li ricordi.

GLI INDIGENI D'AUSTRALIA SI SERVIVANO SPESSO DI SEGNALI A FUOCO PER MANDARE MESSAGGI.



Segnalazioni

Vale bene la pena di saper segnalare. È un bel divertimento essere in grado di segnalare ad un vostro amico dall'altra parte della strada senza che altra gente capisca di che cosa stiate parlando. Ma ho trovato la cosa veramente utile per comunicare con amici trovandomi in terre selvagge: una volta che ci trovammo su due montagne diverse, ed un'altra quando eravamo su opposte sponde di un fiume molto largo ed uno di noi aveva notizie importanti da comunicare.

Segnali col fuoco

Gli Scouts di tutte le nazioni usano il fuoco per segnalare: fuochi fumogeni di giorno, e fuochi a fiamma luminosa di notte.

ciascuno, da un punto riparato al prossimo. Appena si è nascosti, al coperto, è possibile riposarsi e guardarsi attorno prima di intraprendere il prossimo balzo.

Lo Scout che precede gli altri, se perde il contatto visivo con il resto della Pattuglia, può piegare rami di cespugli, canne, o erbe ad ogni pochi passi, facendo in modo che la parte piegata indichi la direzione da seguire. In tal modo la Pattuglia o chiunque debba seguire può farlo facilmente e può valutare abbastanza bene, dalla freschezza dei rametti spezzati, da quanto tempo il primo sia passato. Oltre a ciò, tali segni indicheranno anche la strada per tornare indietro. Oppure si possono tracciare segni sul terreno, o disporre delle pietre, o anche, infine, usare i segni che vi ho descritto nella chiacchierata n. 4.

Lavoro notturno

Gli Scouts debbono essere in grado di trovare la strada con eguale facilità sia di notte che di giorno. Ma a meno di esercitarsi spesso, molto probabilmente di notte finiranno col perdersi. Le distanze sembrano più grandi ed i riferimenti del terreno si vedono difficilmente. Inoltre è facile far più rumore che di giorno, calpestando inavvertitamente rami secchi o urtando con le scarpe contro le pietre.

Se di notte state all'erta contro un nemico, dovete affidarvi assai più all'orecchio che agli occhi. Anche il naso vi aiuterà, giacché uno Scout ha l'olfatto ben allenato. Una persona che non abbia diminuito il senso dell'olfatto a causa del fumo, è spesso in grado di cogliere l'odore del nemico da una buona distanza. È ciò che io stesso ho fatto molte volte.

Quando sono in pattugliamento notturno, gli Scouts si tengono più vicini gli uni agli altri che di giorno, ed in luoghi molto oscuri come i boschi, procedono in fila tenendo il contatto tra di loro, ciascuno afferrando l'estremità del bastone del vicino.

Quando si lavora da soli al buio, il bastone scout è utilissimo per tastare il terreno e per scostare i rami.

Lavorando di notte ad una certa distanza l'uno dall'altro, gli Scouts mantengono il contatto lanciando di quando in quando il grido del loro animale di Pattuglia.

Tutti gli Scouts dovrebbero essere in grado di dirigersi anche per mezzo delle stelle.

GIOCHI NAUTICI

Contrabbandieri
(Gioco notturno o di giorno)
Un gruppo di contrabbandieri provenienti dal mare cercano di sbarcare e nascondere le loro merci (un mattone o una pietra per ciascuno) in una base chiamata «La caverna de' contrabbandieri», e ciò fatto tornarsene via con la loro barca. Un altro partito, quello delle guardie di finanza, è distribuito per sorvegliare un lungo tratto di costa con Scouts isolati. Appena una delle guardie vede i contrabbandieri sbarcare, dà l'allarme e raduna gli altri per attaccare, ma l'attacco non sarà valido se non ci saranno almeno tante guardie quanti sono i contrabbandieri. Le guardie di finanza rimangono a bivaccare alle loro stazioni fino a che gli uomini di vedetta non abbiano dato l'allarme.

Caccia alla balena

La balena è costituita da un grosso tronco o legno con testa e coda rozzamente sagomate. La caccia sarà effettuata in genere da due barche, su ognuna delle quali è imbarcata una Pattuglia: il Capo Pattuglia sarà il capitano ed il Vice sarà rematore di prua o il Fiocinatore; il resto della Pattuglia sta alla voga. Ciascuna delle barche appartiene a porti diversi, che

distano fra di loro un miglio.

L'arbitro prende la balena e la lascia libera circa a metà strada tra i due porti, e ad un dato segnale le due barche fanno forza di remi, a gara per vedere quale arriverà per prima alla balena.

Il fiociniere che per primo arriva a tiro della balena lancia il suo arpione e la barca vira prontamente per tornare al proprio porto.

La seconda barca si dà all'inseguimento, e quando raggiunge la prima, arpiona anch'essa la balena, vira e cerca di trascinare la balena verso il proprio porto.

In tal modo le due barche effettuano una specie di tiro alla fune ed alla fine l'imbarcazione migliore rimorchia la balena, e possibilmente anche la barca avversaria nel proprio porto



CACCIA ALLA BALENA

validi impieghi per la vita civile.

Per esempio, in Canada vasti tratti di territorio inesplorato nelle zone settentrionali sono stati rilevati fotograficamente. Macchinario da miniera è stato trasportato luoghi inaccessibili. Commercianti e coloni che sono tagliati fuori a grandi distanze dai centri di riferimento e dai loro amici possono ricevere provviste, lettere e giornali per via aerea.

In Australia i medici coprono enormi distanze in aereo per assistere i loro malati, che ambulanze aeree possono trasportare negli ospedali.

Gli incendi nelle grandi aree forestali possono essere rapidamente individuati con l'osservazione aerea, permettendo di mettere in atto i mezzi più opportuni per combatterli. Anche i pescatori possono essere aiutati, perché da una certa altezza è possibile all'osservatore vedere dove si trovano i banchi di pesce.

Le invasioni di insetti, che attaccano e rovinano i raccolti, possono essere distrutte con irrorazioni dall'aereo. Riso e semi d'erba sono seminati su vaste aree in un tempo minimo.

Interessanti scoperte d'ogni genere sono state fatte non soltanto relativamente a parti inespolate della terra, ma anche a quelle del passato, perché alcune cose - segni di antiche dimore e stabilimenti, per esempio - si mostrano più chiaramente quando sono osservate e fotografate dall'alto.

Vedete pertanto che non manca lo spirito del pioniere e l'avventura del nuovo elemento che l'uomo ha conquistato.

Gli Scouts dell'aria fanno ora parte della nostra organizzazione scout in molti Paesi. Ma, proprio come gli Scouts nautici, essi debbono essere bene addestrati come tutti gli altri Scouts, nel normale Scoutismo a terra, perché tutti gli Scouts hanno necessità di essere osservatori e pieni di risorse.

Trovare la strada

Tra gli Scouts degli Indiani Pellirosse colui che era capace di trovare la strada in un territorio sconosciuto veniva chiamato "cercatore di sentieri". Era un grande onore l'essere chiamato con tal nome.

Più di un «piede tenero» si è perduto nel *veld* nella foresta e non è stato più rivisto, proprio per non aver mai avuto alcuna nozione di scoutismo, e per non avere ciò che si dice «l'occhio per la campagna».

So di un tale che scese dalla diligenza che percorreva il Matabeleland, mentre venivano cambiati i muli e si allontanò di qualche metro nella boscaglia. Quando la diligenza fu pronta a ripartire i conducenti lo chiamarono a gran voce in ogni direzione e poi si misero alla sua ricerca. Seguirono le impronte dell'uomo finché poterono, sul terreno molto difficile di quella zona, ma non riuscirono a trovarlo.

Alla fine la diligenza non potendo aspettare ancora, continuò il suo viaggio, dopo che altri si erano assunti l'incarico di proseguire le ricerche.

Parecchie settimane dopo, l'uomo fu trovato morto a circa quindici miglia di distanza dal punto dove aveva abbandonato la diligenza.

NON VI SMARRITE

Accade spesso che camminando a piedi nella boscaglia non si faccia troppa attenzione alla direzione nella quale ci si muove. E la si cambia spesso, vuoi per girare attorno ad un albero caduto, che per sormontare una roccia od un altro ostacolo superato il quale non si riprende esattamente la giusta direzione. L'inclinazione naturale è quella di piegare leggermente a destra, e di conseguenza quando si crede di stare andando in linea retta, in realtà ciò non è affatto vero.

A meno che non prendiate la precauzione di osservare il sole, o la bussola, o i segni caratteristici del terreno, è molto probabile che descriviate un cerchio a largo raggio. In simili casi, quando un «piede tenero» si accorge di avere perduto la nozione di dove si trovi, perde subito anche la testa e si eccita. La cosa giusta da fare è quella di sforzarsi o di rimanere calmi ed impegnarsi in qualche cosa di utile e cioè a ricercare all'indietro le proprie tracce; oppure se non ci riuscite, a raccogliere legna da



**LA DILIGENZA DEL
MATABELELAND
ERA TRAINATA DA
OTTO MULI.**

ardere per fare con il fuoco segnali diretti a coloro che vi stanno cercando.

Il punto principale è, prima di tutto, di non perdersi.

OSSERVATE LA DIREZIONE

Quando vi mettete in marcia per una passeggiata o per pattugliare, prendete nota con la bussola della direzione. Osservate anche in quale direzione soffia il vento; questo è di grande aiuto, specialmente se non avete una bussola o non splende il sole.

Ogni Scout sperimentato osserva sempre la direzione del vento, appena esce ogni mattina.

Per identificare la direzione del vento quando c'è appena un lieve soffio, gettate in aria piccoli pezzetti d'erba secca. Oppure raccogliete un po' di polvere sottile e lasciatela cadere. O, ancora, bagnatevi il pollice e tenetelo in aria: il lato freddo vi dimostrerà da quale direzione spira il vento.

USATE I SEGNI CARATTERISTICI DEL TERRENO

Inoltre dovrete osservare tutti i segni caratteristici importanti del terreno, per poter ritrovare la strada.

In campagna, questi segni caratteristici possono essere costituiti da colline, torri elevate, campanili, alberi di forma strana, rocce, portali, argini, ponti... insomma qualsiasi cosa che vi permetta di percorrere al ritorno la stessa strada, o che, segnalata ad altri, permetta a questi di ritrovarla. Se nell'andata osserverete questi punti caratteristici, sarete sempre in grado di trovare per mezzo di essi la strada del ritorno; ma dovrete preoccuparvi di

grado di nuotare almeno per cinquanta metri vestito (camicia, pantaloni corti e calzini, come minimo), perché possono accadere degli incidenti, che però non avranno conseguenze se tutti sono nuotatori.

Una delle mie esperienze da Scout nautico, che più mi divertì, fu una crociera fluviale che feci con due dei miei fratelli. Prendemmo una barca pieghevole di i tela e risalimmo il Tamigi fintanto che il pescaggio ce lo consentì. Arrivammo così fin nelle Chiltern Hills dove non aveva. no mai visto prima di allora una barca. Ci eravamo portati tutta l'attrezzatura per la cucina, la tenda ed il necessario per dormire e la notte ci accampavamo.

Quando raggiungemmo la sorgente del fiume, trasportammo la barca oltre lo spartiacque e la varammo di nuovo in un corso d'acqua che andava verso Ovest e che dopo poche miglia divenne l'Avon.

Passammo Bath e Bristol, remando, mettendoci alla vela, spingendoci avanti con un palo, facendoci rimorchiare, a seconda che le circostanze imponevano, finché raggiungemmo le possenti acque della Severn.

Veleggiammo questa di traverso, finché raggiungemmo felicemente Chepstow sulla sponda opposta. Di qui risalimmo le rapide della Wye, attraverso un magnifico paesaggio fino alla nostra casa vicino a Llandogo.

Da Londra fino nel Galles, quasi tutto per via d'acqua, con un mucchio di avventure e tanta gioia!

Ma non fu un'impresa tale che chiunque di voi non possa ripeterla, se vorrà provarci.

Su dunque, Scouts, rendetevi efficienti e se vi godrete il vostro Scautismo nautico così come io mi godetti il mio, vi divertirte un mondo.



**IMPARA BENE A
REMARE, E A
REMARE CON UN
SOLO REMO DI
POPPA.**

Scouts dell'aria

Quando il primo campo scout fu tenuto nell'isola di Brownsea sulla Manica nel 1907, pochissima gente pensava che l'aeroplano avrebbe conquistato l'aria. Avevano inteso di qualche strano esperimento fatto in America da Wilbur e Orville Wright con alianti e dei loro tentativi con qualche specie di macchina aerea. Ma nessuno si sognava di che cosa l'aeroplano avrebbe significato in uno spazio così breve di tempo.

Abbiamo buone ragioni per essere portati a pensare all'aeroplano come ad un'arma di distruzione. Ma esso ha molti

E potrebbe anche capitarvi di dover vivere quel momento tremendo di vedere qualcuno che sta annegando. Se siete nuotatori, subito vi tuffate, lo afferrate al modo giusto e lo trascinate a riva. E avete salato la vita di un'altra creatura umana. Ma se non sapete nuotare? Allora passerete momenti orribili. Avete coscienza che dovrete fare qualche cosa di meglio che gridare soltanto al soccorso, mentre c'è una creatura che si dibatte e lotta per la vita, che diviene sempre più debole sotto i vostri occhi. Non voglio descrivere per intero la scena: è un incubo orribile e tale vi rimarrà per tutto il resto della vita, pensando che in parte è stata colpa vostra se quel disgraziato è annegato. Perché colpa vostra? Perché se foste stati veri Scouts avreste imparato a nuotare e sareste stati in grado di salvarlo.

Manovra di una barca

Inoltre se vivete vicino all'acqua dovrete essere capaci di condurre una barca. Dovreste sapere come accostarla correttamente ad una nave o ad un molo, vuoi remando o governandola in ampio cerchio in modo che venga a disporsi fianco a fianco con la prua nella medesima direzione di quella della nave, o controcorrente. Dovreste saper maneggiare il vostro remo a tempo con il resto dell'equipaggio di una barca, o vogare a due remi, o manovrare una barca usando un solo remo da poppa. Quando si rema, lo scopo di spalare o volgere orizzontalmente la pala del remo quando è fuori dall'acqua, è di impedire a quella di opporsi al vento e con ciò di ritardare l'andatura della barca.

Dovreste sapere come lanciare una cima perché sia afferrata da un'altra barca o da una banchina, e viceversa, come afferrare e assicurare una cima lanciata a voi. E ancora saper lanciare una ciambella di salvataggio a qualcuno che sta annegando.

Dovreste saper costruire una zattera con qualsiasi materiale abbiate sottomano: tavole, tronchi, barili, sacchi di paglia ecc. Spesso durante un hike potrete aver bisogno di attraversare un fiume con bagaglio e provviste, mentre non ci sono barche disponibili.

Invece di andare a piedi o in bicicletta, è una splendida esperienza per una Pattuglia prendere una barca ed esplorare un fiume, o fare una gita attraverso la regione, accampandosi nella stessa maniera, come se andasse a piedi. Ma non si dovrà ammettere sulla barca nessuno che non sia un bravo nuotatore, in

voltarvi di quando in quando dopo averli sorpassati, in modo da poterli riconoscere per il vostro viaggio di ritorno.

Lo stesso procedimento è buono quando arrivate col treno in una città sconosciuta. Quando uscite sul piazzale della stazione osservate subito la posizione del sole, oppure in quale direzione va il fumo. Anche qui osservate i punti caratteristici - che questa volta saranno gli edifici più importanti, chiese, ciminiere di fabbriche, nomi di strade e botteghe e così via - in modo che, anche dopo esservi inoltrati per parecchie strade, possiate fare dietro front e sempre ritrovare il percorso per tornare alla stazione senza difficoltà.

È straordinariamente facile quando avete un po' di pratica, eppure quante persone si smarriscono appena hanno voltato qualche angolo di strada in una città che non conoscono.

CONCENTRARI SU CIÒ CHE SI STA FACENDO

Quando vi è stato affidato l'incarico di fungere da guida di un gruppo, mettetevi in testa ad esso e concentrate tutta l'attenzione e tutti i vostri pensieri su quello che state facendo. Dovrete dirigerli servendovi dei segni più piccoli e, se parlate o pensate ad altro, vi accadrà molto probabilmente di non accorgervene. Gli scouts esperti sono in generale gente assai silenziosa, in conseguenza di questa abitudine a concentrare la loro attenzione sul lavoro che stanno facendo.

Assai spesso il «piede tenero» che esce per la prima volta penserà che lo scout in funzione di guida deve sentirsi molto solo e andrà a mettergli a fianco e comincerà una conversazione... fino a quando lo scout darà a vedere col suo contegno o in altro modo di non gradire la compagnia del «piede tenero».

Su alcuni piccoli battelli potrete osservare un cartello «Non parlate al timoniere». Lo stesso avviso vale per lo scout in funzione di guida.

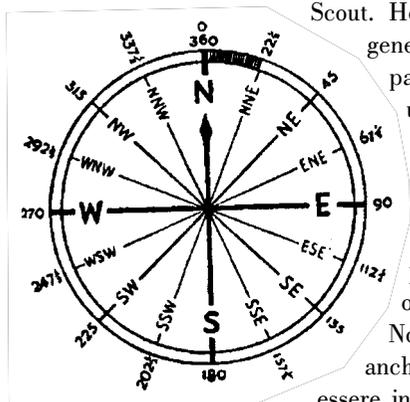
Uso della bussola

Sono certo che tutti sapete che l'ago di una bussola ha la proprietà, dopo aver balzato di qua e di là, di fissarsi in una direzione precisa.

Se vi mettete a seguire quella direzione indicata dall'ago vi troverete in un punto del Canada a circa 1400 miglia dal Polo Nord. Questo avviene perché in quel punto vi è una potente forza magnetica. Si tratta di una forza che attira la punta nord dell'ago e

la costringe ad indicare il «Nord magnetico».

Il Nord è soltanto uno dei punti della bussola. Ogni marinaio sa a memoria gli altri punti ed altrettanto dovrebbe conoscerli uno Scout. Ho parlato molto del Nord, ma soltanto perché generalmente si assume il Nord come punto di partenza. È soltanto una convenzione: potremmo ugualmente usare il Sud.



Gli esploratori usano raramente i punti cardinali. Preferiscono usare i gradi perché è un sistema più esatto. Se esaminate il quadrante di una bussola vedrete che vi sono indicati, oltre ai punti, dei numeri disposti come le cifre di un orologio, che vanno dallo 0 corrispondente al Nord, e, giro giro, di nuovo al Nord che reca anche il numero 360. In tal modo ogni punto può essere indicato con un nome o con un numero di gradi.

Est corrisponde a 90 gradi, Sud a 180, Ovest a 270 e così via. Invece di dire Sud-Est possiamo dire 135 gradi.

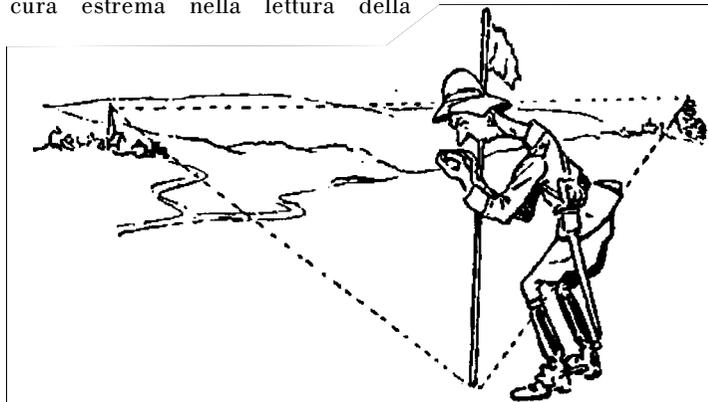
COME LA BUSSOLA MI AIUTÒ NELLA CARRIERA

La conoscenza dell'esatto impiego della bussola mi aiutò a dare un buon inizio alla mia carriera militare.

Avvenne così:

Insieme ad altri giovani ufficiali dovevo superare alcune prove di topografia. Dovevamo rilevare con la bussola la direzione di un determinato luogo, da lì quella di un secondo punto ed infine da questo quella di un terzo. Se l'operazione era eseguita correttamente, quest'ultima direzione doveva riportarci esattamente al punto di partenza. Ma ciò voleva dire mettere una cura estrema nella lettura della

LAVORARE CON LA BUSSOLA IMPLICA UNA CURA ESTREMA NELLA LETTURA DEI RILEVAMENTI.



dipende esclusivamente dal suo equipaggio. Se questo è composto di uomini scontrosi, propensi a brontolare e sudici, sarà una vita proprio infelice. Se saranno, come gli Scouts, gioiosamente decisi a ricavare il miglior partito possibile da ogni cosa, ad aiutarsi reciprocamente, a tenere ben pulito e ordinato il loro posto, saranno una famiglia felice e godranno della loro vita sul mare.

Nuoto

Ogni ragazzo dovrebbe imparare a nuotare. Ho conosciuto moltissima gente che imparava al primo tentativo, altri che ci hanno messo un po' di più. Io sono stato tra questi ultimi: da principio non riuscivo a capire come si faceva. In fondo, in fondo al cuore, credo che veramente avessi un po' di paura, ma un giorno, spintomi dove non toccavo, mi trovai a nuotare con tutta naturalezza. Prima ne avevo fatto una cosa che mi richiedeva uno sforzo eccessivo ed una dura lotta, ma dopo scoprii che bisognava prendersela con calma e senza affanno. L'acqua cominciò a piacermi e nuotare diventò facile.

Tutto quello che dovette fare al principio è di cercare di nuotare come un cane, cioè come se doveste andar carponi sull'acqua. Non cercate di nuotare subito di stile. Mentre nuotate come un cane, chiedete ad un amico i sostenervi dapprima con una mano sotto la pancia.

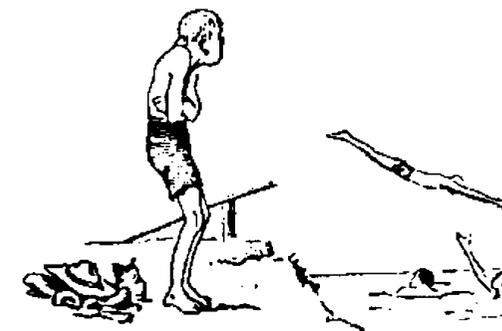
È sempre un grande divertimento fare il bagno, ma tanto più se il bagno comprende una buona nuotata. Che figura da sciocco fa quel poverino che è costretto a diguazzare vicino alla riva, senza potersi unire ai suoi compagni che nuotano al largo o in mezzo al fiume!

Ma nel nuoto c'è qualcosa di più del divertimento. Se andate in barca, a remi o vela che sia, non è bello verso chi viene con noi se non sapete nuotare.

Se la barca si capovolge e tutti sono nuotatori è quasi uno scherzo. Ma se c'è uno che non sa nuotare, gli altri dovranno mettere a repentaglio la loro vita per mantenerlo a galla.

TOM, IL «PIEDE TENERO» N.1 TOM AL LAGO.

TOM VEDE ATTORNO A LUI TUTTI LIETI E BEN FELICI: QUELLO NUOTA E QUESTO SI TUFFA. MA TOM, AHIMÈ NON SA NUOTARE.



SCAUTISMO NAUTICO ED AERONAUTICO

NUOTO - MANOVRA DI UNA BARCA - CROCIERE IN
BARCA - SCOUTS DELL'ARIA

Non ci sono forse eroi più grandi né più veri scouts dei marinai che sono addetti con i loro battelli al salvataggio lungo le coste dei mari di tutto il mondo. Durante le tempeste più pericolose essi debbono essere preparati ad uscire ad ogni istante ed a rischiare la vita per salvare quella degli altri. Dato che fanno questo così spesso e tanto silenziosamente, ci siamo abituati a considerare questi salvataggi quasi come un affare di ordinaria amministrazione, ma non per questo si tratta di cosa meno meravigliosa da parte loro e degna della nostra ammirazione.

Sono assai lieto che tanti Esploratori si dedichino allo scautismo nautico e che, imparando il governo di una barca ed ogni arte marinai, si preparino anche a prendere il loro posto al servizio della Patria come marinai della marina militare o di quella mercantile o come equipaggi di salvataggio lungo le coste.

Una nave può essere un paradiso oppure un inferno; ciò



bussola. Un errore di lettura minimo ed era finita.

Soltanto uno del gruppo fu abbastanza accurato per riuscire, e chi credete che fosse? L'umile sottoscritto! Come risultato di questa prova ed alcuni buoni voti in altre materie, fui promosso con stipendio extra, col quale fui in grado di comprarmi il miglior cavallo che mai abbia posseduto.

Trovare il nord senza bussola

Oltre il «Nord magnetico» che trovate con la bussola, c'è l'altro nord del Polo Nord in cima alla terra. Questo è veramente il Nord e per questa ragione viene chiamato «Nord vero».

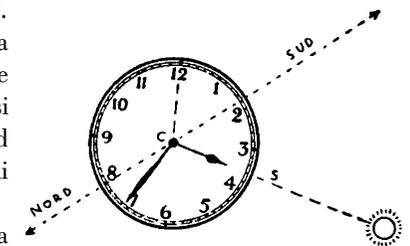
NORD CON IL SOLE

Se non avete la bussola che vi indichi il Nord magnetico, di giorno il sole v'indicherà il «Nord vero» e di qui potrete rilevare le altre direzioni.

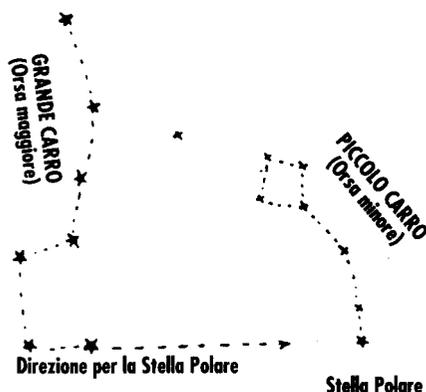
Alle sei del mattino (ora solare) il sole è ad Est. Alle nove a Sud-Est. A mezzogiorno a Sud. Alle tre del pomeriggio a Sud-Ovest, ed alle sei di sera a Ovest. In inverno il sole tramonta prima delle 18, ma non avrà raggiunto l'Ovest quando tramonta. Questo si applica grosso modo a tutto l'emisfero settentrionale. Nell'emisfero meridionale alle sei il sole è ad Est, alle 9 a Nord-Est, a mezzogiorno a Nord, alle 15 a Nord-Ovest ed alle 18 a Ovest.

I Fenici che navigarono attorno all'Africa nei tempi antichi avevano osservato che quando erano partiti il sole sorgeva alla loro sinistra, mentre essi facevano rotta verso il Sud. Poi riferirono di essere arrivati ad una strana terra dove il sole sorgeva dalla parte sbagliata, e cioè alla loro destra. La verità era che essi avevano doppiato il Capo di Buona Speranza ed avevano la prua a nord, lungo le coste orientali dell'Africa.

Per trovare il Sud per mezzo del sole a qualsiasi ora del giorno mettete in piano un orologio con il quadrante verso l'alto, in modo che il sole vi batta sopra. Fatelo ora ruotare finché la lancetta delle ore punti verso il sole. Senza muovere l'orologio, mettete adesso un lapis o un bastoncino sul quadrante, in modo che, passando per il centro di questo, divida esattamente a metà l'angolo formato dalla cifra 12,



**QUANDO C'È IL SOLE
UN OROLOGIO VI
SARÀ UTILE PER
ORIENTARVI.**



**DUE STELLE
DELL'ARATRO O
GRAN CARRO
PUNTANO VERSO LE
STELLA POLARE**

il centro e la lancetta delle ore. La direzione puntata sarà il Sud. Ciò vale soltanto per l'emisfero settentrionale. Nell'emisfero australe occorrerà far coincidere la cifra 12 col sole (invece della lancetta delle ore) ed il Sud si troverà in mezzo come prima.

TROVARE IL NORD CON LE STELLE

Molti gruppi di stelle hanno ricevuto un nome perché in qualche modo rassomigliano ad un disegno schematico di uomini o di animali.

Il Gran Carro o Aratro è una costellazione facile a trovarsi. Ha, grosso modo, la forma di un carro o di un aratro. E la costellazione più utile che uno Scout possa conoscere, perché nella parte settentrionale del globo gli indica dove è il Nord. L'Aratro è anche chiamato Orsa Maggiore. Le stelle che ne costituiscono la curva rappresentano la coda. È, il solo orso che lo conosca ad avere una coda lunga.

STELLA POLARE

Le due stelle dell'Aratro dette Indicatrici vi mostrano dove è il Nord, cioè la Stella Polare. Questa è l'ultima stella della coda dell'Orsa Minore. Tutte le stelle e le costellazioni ruotano nel cielo durante la notte, ma la Stella Polare rimane fissa a Nord.



**UNA LINEA ATTRAVERSO
ORIONE, PROLUNGATA,
RAGGIUNGE LA STELLA
POLARE**

ORIONE

Un altro gruppo di stelle o costellazione rappresenta un uomo con cintura e spada il cui nome è Orione. È facilmente riconoscibile per via di tre stelle in fila, la cintura, e di altre tre stelle più piccole, sempre in fila, che rappresentano la spada. Due stelle a destra ed a sinistra, in basso sotto la spada, sono i piedi di Orione, altre due sopra la cintura sono le spalle ed un gruppo di tre stelle piccole, tra queste ultime due, costituiscono la testa.

Gli Zulù chiamano la cintura e la spada di Orione col nome di «Ingolubu» che

punto d'arrivo, od anche soltanto che esiti, perde un punto. Quando uno Scout ha perduto tre punti esce dal gioco. Man mano che il gioco procede si faranno dei posti vuoti. Ciò lo renderà un po' più difficile per i ragazzi che rimangono.

Per rendere il gioco più complesso si potranno utilizzare 16 punti invece di 8.

Facendo questo gioco in sede i bastoni potranno essere sostituiti da linee fatte sul pavimento.

Allarme: acchiappare il ladro!

Una bandiera rossa viene appesa nel campo o nella sede, al mattino. L'arbitro circola fra gli Scouts, mentre questi lavorano o giocano e a ciascuno dice all'orecchio: «C'è un ladro nel campo». Ma ad uno dice: «C'è un ladro nel campo... e tu sei quello... Colosseo!» o il nome di qualche altro punto a sicura conoscenza di tutti entro uno-due chilometri di raggio. Quello Scout sa allora che egli dovrà rubare la bandiera rossa in qualsiasi momento, entro le successive tre ore, e scappare e portarla al Colosseo. Nessun altro sa chi è il ladro, né dove correrà a rifugiarsi né quando commetterà il furto. Appena qualcuno si accorge che la bandiera è stata rubata dà l'allarme e tutti interrompono quello che stanno facendo e scattano all'inseguimento del ladro. Lo Scout che riesce a riconquistare la bandiera od anche un solo pezzo di essa, ha vinto. Se nessuno ci riesce ha vinto il ladro. Quest'ultimo dovrà portare la bandiera attorno al collo e non in tasca o comunque nascosta.

Rilievo topografico

Appena installato il campo, la prima cosa da fare è quella di imparare a conoscere il terreno attorno ad esso, e ciò offre un magnifico spunto per una gara fra le Pattuglie.

Ad ogni Capo Pattuglia viene consegnato un foglio di carta sul quale fare uno schizzo topografico della zona per un raggio di circa tre chilometri. Ciascun Capo Pattuglia manda i suoi Scouts in ogni direzione a fare gli opportuni rilevamenti che dovranno poi riferirgli: strade, ferrovie, corsi d'acqua ecc. Agli Scouts migliori saranno affidate le direzioni ove il terreno si presenta più difficile. Ogni Capo Pattuglia dovrà compilare il suo schizzo soltanto in base ai rapporti che gli saranno fatti dai suoi Scouts. La Pattuglia il cui Capo presenta al Capo Reparto il migliore schizzo nel più breve tempo ha vinto.

Nota - Molti di questi giochi ed esercitazioni possono essere svolti sia in città che in campagna.

dimostrare esattamente il punto dove sei giunto ed unisci uno schizzo topografico dimostrativo. Porta indietro il tuo rapporto più rapidamente che sia possibile». Controllate poi sulla carta topografica o in altro modo per vedere quanto si sia avvicinato alla distanza ed alla direzione stabilita.

Trovare il Nord

Gli Scouts si collocano ad una trentina di metri l'uno dall'altro e ognuno mette per terra 'l suo bastone scout nella direzione che egli ritiene essere l'esatto Nord (oppure il Sud), senza servirsi di alcuno strumento. Indietreggia poi di tre passi dal bastone. L'arbitro controlla la direzione di ogni bastone a mezzo della bussola. Quello che è più vicino, vince. Questo gioco è ugualmente utile di notte o in giornata senza sole, come pure con tempo bello.

Pattugliamento notturno

Gli Scouts possono allenarsi a vedere ed ascoltare di notte facendo «la sentinella» sia in postazioni fisse che in movimento, mentre altri Scouts cercano di avvicinarsi a loro strisciando. Se la sentinella sente un rumore da oppure fischia. Tutti Scouts

in avvicinamento debbono allora immediatamente fermarsi e rimanere immobili. L'arbitro viene fino alla sentinella i domanda da quale direzione veniva il rumore sentito.

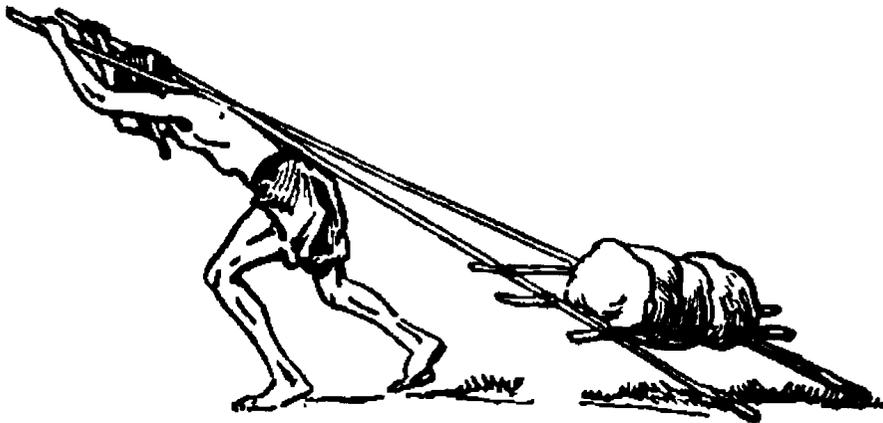
Se ha ragione, vince la sentinella. Se uno degli attaccanti riuscirà a strisciare fino a 15 metri dalla sentinella senza essere scoperto, lascia a terra qualche oggetto come potrebbe essere un fazzoletto nel punto dove è giunto e si allontana senza farsi scorgere. Quando crede, produce un rumore per mettere in allarme la sentinella. Quando giunge l'arbitro fa la sua relazione. Questo gioco può anche farsi di giorno, bendando le sentinelle.

Punti cardinali

Otto bastoni scout sono disposti in terra a forme di stella, o ruota. Un bastone indicherà il Nord. Uno Scout prende posto all'estremità esterna di ogni bastone, e rappresenta uno dei punti principali della bussola.

Il Capo Reparto chiama due punti, per esempio SE e N, ed i due Scouts così chiamati debbono immediatamente scambiarsi di posto. Essi non debbono attraversare i bastoni, ma correre fuori del cerchio formato dai giocatori. Chiunque si muova dal suo posto senza essere stato chiamato, o che sbagli

I PELLIROSE USANO TRASPORTARE I LORO TEEPEES E L'ALTRO MATERIALE A MEZZO DI N TRAINO, CHIAMATO «TRAVOIS», FATTO LEGANDO ASSIEME ALCUNI BASTONI.



vuol dire tre porci seguiti da tre cani. Nella tribù dei Masai nell'Africa Orientale dicono che le tre stelle della cintura di Orione sono tre scapoli inseguiti da tre vecchie zitelle. Come vedete tutti gli Scouts conoscono Orione seppure sotto nomi diversi.

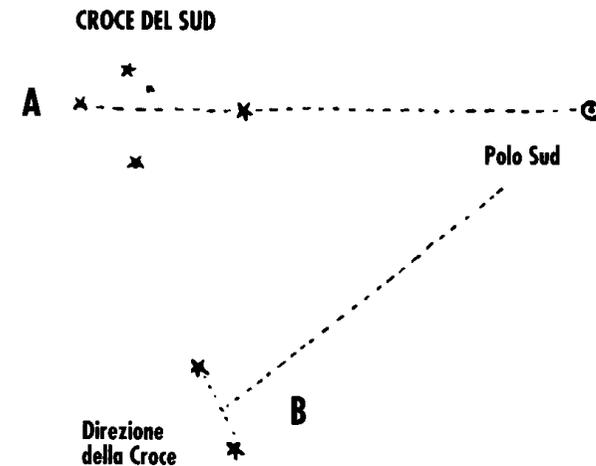
Ciò che è importante a proposito di Orione è che riferendovi a lui sarete sempre in grado di sapere da quale parte si trovi il Nord ossia la Stella Polare. E Orione può essere osservato da entrambi gli emisferi.

Se tirate una linea, tenendo il bastone scout contro il cielo, dalla stella centrale della cintura di Orione a quella centrale della testa, e prolungate questa sino ed oltre due altre grandi stelle, la terza che incontrerete è la Stella Polare.

CROCE DEL SUD

Nell'emisfero australe, nel Sud Africa, Sud America, Nuova Zelanda ed Australia, il Gran Carro non è visibile. Qui la Croce del Sud indica il sud (vedere il disegno della pagina seguente). Se portate lo sguardo nella stessa direzione (A) del tronco lungo della Croce per una distanza pari a circa tre volte la lunghezza di questo, giungerete ad un punto che è praticamente il Sud.

Oppure se immaginate una linea tra le due stelle indicatrici ed un'altra linea (B) ad angolo retto con la prima e prolungato fino a intersecare la retta A che prolunga il tronco della Croce. il punto d'incontro delle rette A e B sarà il Sud.



NELL'EMISFERO AUSTRALE, LA CROCE DEL SUD PERMETTE DI ORIENTARSI.

Meteorologia spicciola

Ogni Scout dovrebbe essere in grado di interpretare i segni del tempo, specialmente partendo per un campo, e di leggere un barometro.

Dovrebbe ricordare i seguenti indizi:

- Rosso di sera, bel tempo si spera (cioè domani sarà bello).
- Rosso al mattino, avverti il vicino (cioè pioggia).
- Un tramonto giallo significa vento.
- Un tramonto giallo pallido significa pioggia.
- Brina e nebbia di primo mattino significa tempo bello.
- Alba bassa significa tempo bello.
- Alba alta significa vento (alba alta è quando il sole sorge sopra un banco di nuvole, alto sopra l'orizzonte).
- Nuvole soffici, tempo bello.
- Nuvole a contorni stagliati, vento.
- Nuvole accavallate o frastagliate, vento forte.

«Quando il vento la pioggia precede, potrai presto le vele di nuovo spiegar, ma se la pioggia vien prima del vento, alle vele e alle drizze dovrai stare attento».



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA: TROVARE LA STRADA

Usate più spesso che sia possibile - nei giochi e nelle esercitazioni - le denominazioni dei punti cardinali: ad es. direte «l'angolo Nord-Ovest della sede», «A lato Est del campo» ecc.

Fare pratica muovendosi nella direzione di un punto cardinale. Prendete una direzione, per es. Nord-Est. Scegliete qualche punto di riferimento - albero, poggio, rupe - allineato sulla direzione data; il punto di riferimento non deve essere troppo lontano. Camminate sino a quel punto, e ripetete l'operazione scegliendo un altro punto di riferimento verso il quale dirigersi. Riprendete poi l'esercitazione in altra occasione, usando i gradi invece dei punti cardinali.

Fate pratica a trovare i punti cardinali per mezzo dell'orologio e delle stelle. Fate uscire le Pattuglie dando loro indicazioni alla bussola, in modo che seguendo strade diverse, tutte raggiungano un unico punto d'incontro.

Ogni volta che vi sia possibile, indicate le costellazioni nel cielo. Insegnate a riconoscere l'Orsa Maggiore, la Stella Polare e Orione.

Anche di giorno ci si può esercitare ai movimenti notturni, bendandosi con stoffa nera opaca ripiegata parecchie volte. Sarebbe bene usare il bastone scout per la sicurezza dei movimenti.

GIOCHI DI ESPLORAZIONE

Seguire la carta

Una Pattuglia in formazione di pattugliamento viene portata in una città non conosciuta o in un tratto intricato di campagna ugualmente non noto. Viene munita di carta topografica e di istruzioni sigillate. Queste una volta aperte indicano il

punto dove la Pattuglia si trova e dove deve andare. Ogni Scout dovrà trovare la via col solo aiuto della carta e verranno assegnati dei punti per l'abilità nella sua lettura.

Esplorazione in montagna

All'alba tre Scouts vengono avviati su una montagna dove si nascondono: sono le «lepri». Dopo colazione un gruppo di «cani» parte per trovare le «lepri» prima di una certa ora, ad esempio le 4 del pomeriggio. Anche il semplice avvistamento, perfino a mezzo di binocolo, fa vincere il partito dei «cani», purché l'avvistatore sappia indicare precisamente quale «lepri» ha visto. Dovranno essere fissati dei limiti ben precisi, oltre i quali nessuno possa andare, pena la squalifica.

Fare un'esplorazione in terre selvagge

Ogni Scout porterà il suo equipaggiamento ed i cibi in un pacco portato sulla testa. Camminare in fila indiana, con uno Scout di punta a 200 metri avanti che indichi la strada a mezzo dei segni scout. Costruire un ponte sopra un corso d'acqua o una zattera su un lago; attraversare un terreno acquitrinoso servendosi di fascine.

Per insegnare ai vostri Scouts individualmente le nozioni di orientamento e distanza, mandateli ciascuno in una direzione diversa, dando ad ognuno ordini di questo tipo: «Va' per tre chilometri verso Nord-Nord-Est. Scrivi un rapporto per

**IMPARATE AD
IMPACCARE IN
MODO ADEGUATO IL
VOSTRO
EQUIPAGGIAMENTO
DE CAMPO. IN
AFRICA E NEL NORD
AMERICA SI USA
SPESSO IMPIEGARE
UNA BANDA
FRONTALE CHE
CONTRIBUISCE A
SOSTENERE IL PESO.**

