

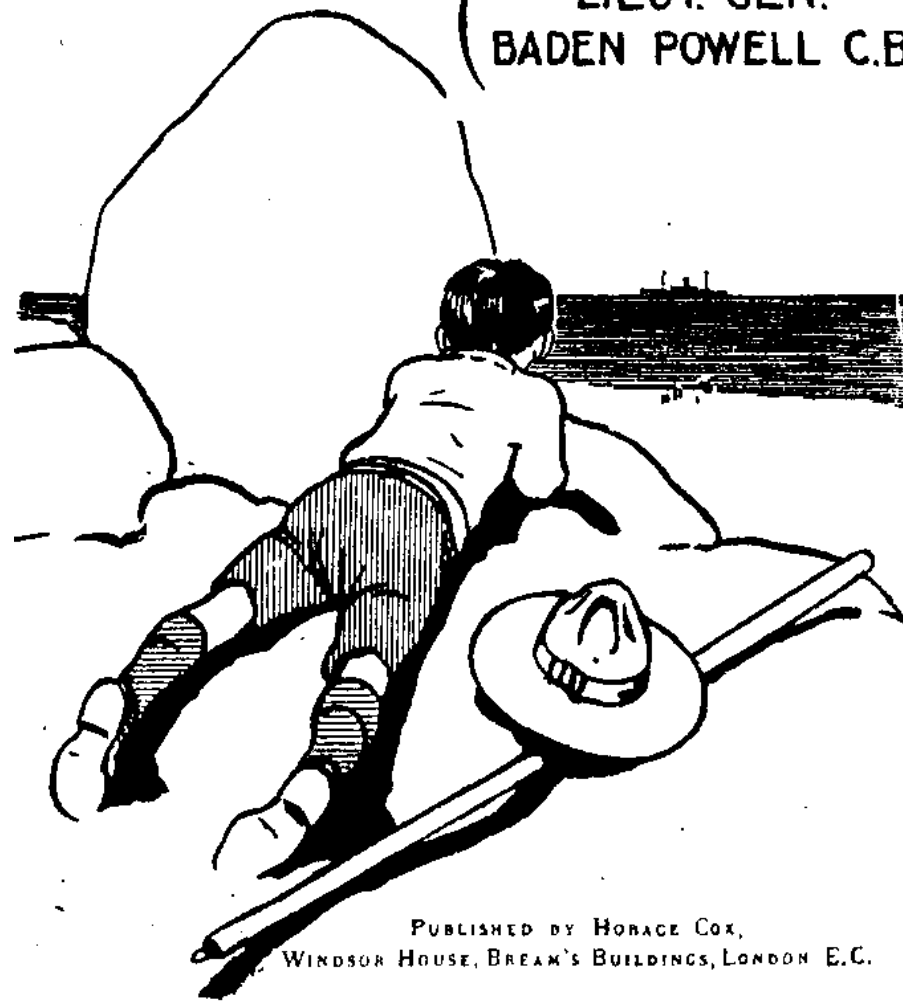
Scoutismo per ragazzi

Part I.

Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS ^{BY} B-P

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



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

Capitolo 1

L'ARTE DELLO SCOUT1^a chiacchierata

L'opera degli Esploratori

2^a chiacchierata

Cosa fanno gli Esploratori

3^a chiacchierata

Per divenire Scout

4^a chiacchierata

Pattuglie



prepared!» in suo onore ed il coro viene ripetuto tre volte. A ciascun «Bum! Bum!» gli Scouts battono a tempo il bastone sul terreno. Alla fine della terza volta il «Bum! Bum!» è ripetuto due volte.

Il cerchio si restringe nuovamente fino a permettere che gli Scouts tornino a poggiarsi la mano sulla spalla; si volgono ancora a sinistra e si allontanano cantando ancor l'Eengonyama. Se non si desidera quest'ultimo movimento, si può interrompere dopo il «Bum! Bum!» finale.

La canzone Eengonyama deve esser cantata in modo molto vivace e non borbottando lugubrementemente come un canto funebre.

PER L'INVERNO IN REGIONI NORDICHE

Spedizione artica

Ogni Pattuglia costruisce un bob con corde e Finimenti per due di loro che dovranno tirare (o per cani se ne hanno e sanno allenarli al tiro). Ogni coppia di Scouts tirerà per tre chilometri circa; gli altri seguono guidando la slitta, trovando la strada per mezzo di tracce o segnali che uno Scout abbia lasciato in precedenza sulla neve. Ogni altro segno visto lungo la strada dovrà essere esaminato, annotato ed interpretato. Sulla slitta saranno caricati i viveri, gli attrezzi da cucina ed altro materiale.

Costruire capanne di neve: debbono esser costruite strette, tenendo conto della lunghezza dei rami che si avranno a disposizione per costruire il tetto, che potrà esser fatto con frasche e coperto di neve.

Forte di neve

Il forte di neve potrà essere costruito da una Pattuglia secondo le idee che i ragazzi hanno di una fortificazione, con feritoie per guardar fuori. Quando sarà ultimato verrà attaccato da Pattuglie nemiche e si useranno le palle di neve

come munizioni. Ogni Scout colpito da una palla di neve è contato come morto. Gli attaccanti, il i regola, dovrebbero essere almeno il doppio dei difensori.

Caccia all'uomo in Siberia

Uno Scout fuggitivo scappa sulla neve nella direzione che vuole, fino a che trovi un buon nascondiglio dove rifugiarsi. Gli altri dopo avergli dato un vantaggio di venti minuti o più, cominciano ad inseguirlo seguendone le tracce. Quando gli inseguitori sono giunti vicini al nascondiglio dell'inseguito, questi comincia a bersagliarli con palle di neve. Ogni colpito è morto. Il fuggitivo prima di poter essere considerato come morto deve essere colpito tre volte.

Nelle città

Gli Scouts possono rendersi veramente utili quando nevicata, lavorando in Pattuglia agli ordini dei loro Capo per spalare la neve dal marciapiedi, dalle soglie delle case ecc. Quando c'è nebbia possono prestarsi a far da guida. Tutto ciò potrà esser fatto come Buona Azione, oppure accettando denaro da destinare al fondi di Pattuglia.

Bom!»).

Chiamata scout - Viene fischiata da uno Scout per richiamare l'attenzione di un altro Scout, sull'aria sopra indicata.

intona il canto dell'Eengonyama. I ragazzi eseguono il coro e fanno a tempo alcuni passi. Innanzi, battendo il piede all'unisono sulle note lunghe. Nel secondo tempo del canto retrocedono.

SOLO (Capopattuglia) CORO



LA DANZA DI GUERRA
DEI GIOVANI DELLA
TRIBÙ AFRICANA DEI
KIKUYU HA ISPIRATO
LA DANZA DI GUERRA
DEGLI SCOUTS

Danze scout di guerra

Gli Scouts si dispongono su una sola linea, avendo il Capo di fronte. Ogni Scout tiene nella destra il bastone e la sinistra sulla spalla del vicino. Il Capo

Al terzo si girano sul fianco sinistro sempre tenendosi la mano sulla spalla e si muovono in tondo a formare un grande cerchio, ripetendo il coro fino a che il cerchio è compiuto.

Si allarga quindi il cerchio ancora di più, e nel centro viene uno dei ragazzi che improvvisa una danza di guerra nella quale descrive come seguì le tracce e lottò contro un guerriero nemico. L'intera scena è muta e viene descritta con la mimica fino alla morte finale del nemico. Nel frattempo gli altri Scouts cantano il coro dell'Eengonyama e danzano sul posto.

Appena il combattimento è finito, il Capo attacca il coro «Be prepared!» che viene ripetuto tre volte in onore dello Scout che ha eseguito la danza.

Si ricomincia poi il coro Eengonyama ed un altro Scout viene al centro per descrivere, anche lui a scena muta, come inseguì ed uccise un bue selvaggio. Mentre egli si acquatta e striscia verso l'animale, tutti gli Scouts si accostano e cantano il coro a voce molto bassa e quando il cacciatore si avvicina alla bestia, tutti simultaneamente balzano in piedi e danzano e ripetono il coro a voce altissima. Dopo l'uccisione della preda, il Capo intona di nuovo il «Be



PREFAZIONE

Quando ero ragazzo...

Il periodo più bello della mia giovinezza fu quello in cui da esploratore nautico, andai con i miei quattro fratelli al mare, intorno alle coste dell'Inghilterra. Non che fossimo dei veri scouts nautici perché questi non erano stati ancora inventati. Ma avevamo una barca a vela di nostra proprietà sulla quale vivevamo in crociera con qualsiasi stagione e con ogni tempo e ci divertivamo un mondo, col mare buono come con quello cattivo.

Il tempo disponibile che la mia condizione di studente mi permetteva lo passavo nei boschi ad acchiappare i conigli per poi cucinarli, ad osservare gli uccelli a seguire le tracce di animali e così via...

Più tardi quando entrai nell'esercito, trascorsi un interminabile grande gioco cacciando in India e in Africa e vivendo insieme ai guardaboschi del Canada. Poi divenni un vero esploratore nelle campagne del Sud Africa.

Bene, io ero così contento di quel genere di vita, che pensai: «I ragazzi non potrebbero godersene un po' anche loro nel loro Paese?» Sapevo che ogni vero ragazzo è portato all'avventura e alla vita all'aria aperta, e così ho scritto questo libro, proprio per farvi vedere come fare.

E ora voi avete così prontamente risposto, che gli Scouts non sono più centinaia di migliaia, ma milioni in tutto il mondo.

Certamente, non ci si può aspettare di diventare un perfetto guardaboschi tutto in una volta, senza imparare qualcuna delle difficili arti e far pratica di ciò che il guardaboschi usa. Se leggi attentamente questo libro vi troverai spunti che possono interessarti per il

raggiungimento di quelle abilità; e in questo modo puoi imparare da solo senza aver bisogno di un insegnante che ti spieghi.

Allora scoprirai che diventare un abile ed efficiente scout non significa semplicemente divertirsi e vivere l'avventura, ma anche (com'è per i guardaboschi, gli esploratori e gli uomini di frontiera che stai imitando) un mezzo che ti rende capace di aiutare il tuo Paese e di dare una mano alle persone che ne possano avere bisogno.

Un vero scout è considerato dagli altri ragazzi e anche dai grandi come uno di cui ci si può fidare, uno che non mancherà mai al suo dovere, anche quando comporta rischi e pericoli, un tipo gaio e allegro, per grandi che siano le difficoltà che si trova ad affrontare.

Io ho messo in questo libro tutto ciò che è necessario a fare di te un buono scout. Perciò, avanti, leggi il libro, fai buona pratica di tutto ciò che ti insegna, e io spero che tu possa avere la stessa gioia di quel bel periodo che io ho trascorso da scout.

Baden Powell e Gilwell

Capo Scout del mondo
(1932)

Questo mezzo sviluppa forza di immaginazione e di espressione.

Canti scout di guerra

Il coro degli Scouts - Questo è il canto che gli Zulù usavano innalzare in onore del loro capo. Può esser gridato in marcia, usato come applauso in giochi, riunioni e fuochi da campo. Deve esser cantato rispettando esattamente il tempo.



Capo: Eengonyama - gonyama

Coro: Invooboo Ya-bob! Ya-boh!

Invooboo

(Traduzione: Capo: Egli è un leone. Coro: Sì, ancor di più, egli è un ippopotamo).

RECITARE È UN DIVERTIMENTO. NON È IMPORTANTE IL TIPO DI VOCE POSSEDUTO, PURCHÉ LE PAROLE SIANO EMESSE CHIARAMENTE E DISTINTAMENTE.

Imputato

Willie Winter

Testimoni

-il ragazzo Robert Hindmarsh

-graduato di polizia

-vecchia signora (amica della signora assassinata)

-contadino

Avvocato difensore

Pubblico Ministero

Giuria

(se ci sono Scouts a sufficienza).

Seguire da vicino più che sia possibile la procedura di un tribunale. Che ognuno prepari le sue prove, le arringhe e i controinterrogatori secondo le proprie conoscenze e l'immaginazione, seguendo le linee della storia, ma con maggiori dettagli. L'imputato non dovrà necessariamente essere trovato colpevole se l'accusa non riuscirà a provare la colpevolezza alla giuria. Nel tirare le sue conclusioni, il Capo Reparto può sottolineare il fatto che il ragazzo Hindmarsh assolse in ogni parte i doveri di uno Scout, ciò allo scopo di far capire bene ai ragazzi i valori morali contenuti nell'episodio.

Recite improvvisate

Viene esposto l'intreccio di una commedia breve e semplice e si assegnano le parti ai ragazzi dando a ciascuno uno schema essenziale di ciò che dovrà dire e fare. Gli Scouts la rappresentano, improvvisando man mano la conversazione necessaria.

Il richiamo degli Scouts - Si grida come saluto, o durante un gioco o in qualsiasi altra circostanza adatta.

Capo: Be prepared! (= Sii preparato!)

Coro: Zing-a-zing Bom! Bom!

(battere il piede oppure sbattere qualche cosa di sonoro al «Bom!»)

Solo (Capo pattuglia) CORO

Een - gon - yâm - a Gon - yâm - a; In - voo - boo!

Ya - Boh! Ya - Boh! In - voo - boo, ..

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Ogni Scout deve imparare il richiamo dell'animale di Pattuglia. Si dovrebbe spingerlo a cercar di conoscere tutto ciò che può sulle sue abitudini ecc. Questo può essere un primo passo verso lo studio della natura.

Ogni Scout deve saper fare un disegno semplice del suo animale di Pattuglia, da usare come firma. Gli speciali segni di pista devono essere usati all'aperto. Possono esser fatti nella polvere, oppure usando pezzi di legno, e così via. Si può organizzare un buon gioco di tracce usando soltanto quei segni. La recitazione dovrebbe essere incoraggiata in ogni forma: finti processi e commedie improvvisate costituiscono un'eccellente formazione e sono utili per le serate attorno al fuoco o per quando siete costretti a rimanere al chiuso.

GIOCHI

Scout incontra Scout

Singoli Scouts, o coppie di Scouts, oppure Pattuglie complete si collocano a circa 3 chilometri di distanza l'uno dall'altro. Si dà quindi l'ordine di muoversi incontro, sia lungo una strada sia dando ad ogni partito un punto di riferimento verso il quale dirigersi, come potrebbe essere una ripida collina oppure un grosso albero che sia direttamente alle spalle dell'altro partito, in modo da render certo l'incontro. La Pattuglia che per prima vede l'altra ha vinto. Quando questo avviene il Capo Pattuglia alza il guidone perché l'arbitro possa vedere, e dà un segnale col proprio fischio. Non è necessario che tutta la Pattuglia resti unita, ma vince quella che per prima alza il suo guidone; perché è bene che gli Scouts si tengano in contatto con il Capo Pattuglia sia a mezzo di segnali, a portata di voce, oppure a mezzo di messaggeri. Gli Scouts possono impiegare tutte le

astuzie che vogliono, come arrampicarsi sugli alberi, nascondersi sui veicoli ecc. Non possono però travestirsi a meno che ciò non sia stato espressamente convenuto.

Questo gioco può anche svolgersi di notte.

Dibattiti

Un buon esercizio per una serata invernale in sede è quello di tenere un dibattito su qualsiasi argomento di attualità. Il Capo Reparto fungerà da presidente della discussione. Pregherà qualcuno di prepararsi preventivamente ad introdurre l'argomento, sostenendo una determinata tesi; un secondo oratore si preparerà a sostenere un diverso punto di vista. Dopo averli ascoltati entrambi, il Capo Reparto chiederà agli altri presenti di esporre uno dopo l'altro il proprio punto di vista. Infine farà il conto dei voti favorevoli, o contrari, alla mozione presentata dal primo oratore. Da principio i ragazzi saranno piuttosto restii a parlare, a meno che l'argomento scelto dal Capo Reparto li interessi talmente da costringerli ad uscire dal loro riserbo.

Dopo uno o due di questi dibattiti i ragazzi prenderanno maggiore confidenza e saranno in grado di esprimere correntemente. Ciò inoltre li rende familiari con il procedimento adottato nelle pubbliche discussioni: come appoggiare una mozione, proporre un emendamento, rispettare le decisioni del presidente, votare, accordare voti di plauso alla presidenza ecc.

Finto processo

Per cambiare può essere interessante, invece di un dibattito, tenere un Finto processo.

Per esempio la storia dell'assassino di Eldson narrato nella 2ª chiacchierata potrebbe offrire un argomento di un processo.

Il Capo Reparto funge da giudice, ed assegna ai ragazzi le parti seguenti:

1ª chiacchierata al fuoco di bivacco

L'OPERA DEGLI ESPLORATORI

**ESPLORATORI IN TEMPO DI PACE - LE AVVENTURE DI
KIM - I RAGAZZI DI MAFEKING**

Immagino che ogni ragazzo desideri rendersi utile alla sua Patria in un modo o nell'altro. C'è un mezzo col quale può farlo facilmente, ed è quello di divenire Esploratore.

Nell'esercito un esploratore è generalmente, come sapete, un soldato scelto, per la sua abilità ed il suo ardimento, per precedere gli altri, individuare la posizione del nemico e riferire al proprio comandante tutte le notizie inerenti ad esso.

Ma, oltre agli esploratori militari, ci sono anche altri tipi di esploratori, uomini che in tempo di pace compiono un lavoro che richiede lo stesso genere di ardimento e di spirito di iniziativa. Sono questi gli uomini di frontiera in tutto il mondo.

I pionieri ed i cacciatori del Nord America, i colonizzatori del Sud America, i cacciatori dell'Africa centrale gli esploratori ed i missionari in Asia ed in tutte le altre regioni selvagge del globo; i mandriani e gli abitatori delle foreste dell'Australia, la polizia del Canada nord Occidentale e del Sud Africa; tutti questi sono esploratori del tempo di pace, veri uomini in ogni senso della parola, abili in ogni tecnica scout. Essi sanno vivere all'aperto nella giungla, sanno trovarsi la strada ovunque, e conoscono il significato dei più piccoli segni e delle impronte. Sanno badare alla loro salute anche quando sono lontanissimi da un dottore. Sono forti e audaci, pronti a fronteggiare il pericolo e sempre desiderosi di aiutarsi l'un l'altro. Sono uomini abituati a tenere in pugno la propria vita e a rischiarla senza esitare, se rischiarla significa servire la Patria.

Essi sacrificano ogni cosa, le loro comodità personali ed i propri desideri, pur di compiere il loro lavoro. E questo fanno perché

**I COLONIZZATORI, I
CACCIATORI E GLI
ESPLORATORI DI
TUTTO IL MONDO
SONO TUTTI SCOUTS.
DEBONO SAPER
PROVEDERE A SE
STESSI IN TUTTO.**





LA VITA DI UN UOMO DI FRONTIERA È UNA VITA GRANDE, MA PER POTERLA VIVERE OCCORRE PREPARARSI IN ANTICIPO ALLE DIFFICOLTÀ CHE POSSONO SORGERE.

è loro dovere.

La vita di un uomo di frontiera è una magnifica vita, ma non può essere intrapresa di punto in bianco da chiunque abbia ad un certo momento desiderio di farla; essa richiede una certa preparazione. Quelli che meglio vi sono riusciti sono coloro che da ragazzi hanno praticato lo scoutismo. Lo scoutismo è utile per qualsiasi genere di vita che vorrete intraprendere in seguito. Uno scienziato famoso ha detto che è utilissimo per coloro che si dedicano alla scienza. Un noto

medico ha sottolineato quanto sia necessario per un medico o per un chirurgo osservare i piccoli indizi, come fanno gli Scouts, e conoscere il loro significato. Perciò vi indicherò come potrete acquistare voi stessi le tecniche di uno Scout e come possiate metterle in pratica per conto vostro. È molto facile imparare, ed anche molto interessante, quando vi ci sarete messi. Il modo migliore d'imparare è quello di entrare negli Scouts.

Le avventure di Kim

Un buon esempio di quello che un Esploratore possa fare si trova nella storia di Kim di Rudyard Kipling. Kim, o per citare il suo nome per esteso, Kimball O'Hara, era figlio di un sergente di un reggimento irlandese di stanza in India. Padre e madre morirono mentre era ancora piccolo, ed egli rimase affidato ad una zia. I suoi compagni di gioco erano tutti indigeni, e così egli imparò la loro lingua ed i loro costumi. Divenne più tardi grande amico di un vecchio lama girovago e viaggiò con lui per tutta l'India settentrionale. Un giorno gli accadde d'incontrarsi con il vecchio reggimento di suo padre e mentre ne visitava l'accampamento fu arrestato perché scambiato per un ladro. Ma gli furono trovati indosso il certificato di nascita ed altre carte, per cui il reggimento, vedendo che in un certo modo gli apparteneva, se ne prese cura e ne iniziò l'educazione. Tutte le volte però che rimaneva libero per le vacanze, Kim tornava agli abiti indiani e si mescolava agli indigeni come uno di loro.

Dopo qualche tempo conobbe un certo signor Lurgan, un mercante di gioielli antichi e curiosità indigene, il quale, per la sua grande conoscenza degli indigeni, era anche membro del Servizio Segreto d'Informazioni del Governo.

			
PUFFINO Grido: «Agg-aff» Grigio e Giallo	RINOCERONTE Ruggito: «Uor-uor» Blu scuro e Arancio	RONDINE Squittio: «Quii» Blu scuro	SCIACALLO Grido sghignazzante: «Uà-uà-uà» Grigio e Nero
			
SCOIATTOLO Grido: «Nat-nat-nat» Grigio e Rosso scuro	SERPENTE A SONAGLI Scuotere una lattina contenente un sassolino Rosa e Bianco	SMERIGLIO Grido: «Chik-chik-chik» Blu scuro e Marrone	STORNO Fischio in scala crescente e discendente Nero e Giallo
			
SUCCIACAPRE Richiamo: «Uit-puur-uil» Giallo e Marrone	TARABUSO Grido: «Karr-karr» Grigio e Verde	TASSO Grido acuto: «Citt-tt-tt» Verde e Bianco	TIGRE Brontolio: «Grrro» Violetto
			
TORO Muggito: «Um-mouuu» Rosso	TRAMPOLIERE Fischio: «Tiuitt» Bianco e Verde	TRICHECO Abbaio profondo: «Auff» Bianco e Kaki	VOLPE Abbaio: «Hèi-bèi» Giallo e Verde



**KIM CAMUFFÒ
L'UOMO DA
MENDICANTE
UTILIZZANDO UNA
MISTURA DI FARINA E
CENERE.**

Quest'uomo, scoperto che Kim aveva una così profonda conoscenza delle abitudini e costumi degli indigeni, pensò che avrebbe potuto far di lui un utilissimo agente del Servizio Segreto. Insegnò quindi a Kim ad osservare e ricordare piccoli dettagli, arte questa essenziale nella formazione di uno Scout.

LA FORMAZIONE DI KIM

Lurgan cominciò col mettere innanzi a Kim un vassoio pieno di pietre preziose di vario genere. Lo fece osservare per un minuto, poi coprì il vassoio con un panno e gli chiese di precisare quante pietre aveva viste e di che genere. Da principio Kim fu in grado di ricordarne soltanto poche, né sapeva descriverle molto accuratamente; ma in seguito con un po' di pratica fu presto capace di ricordarle tutte molto bene. Il gioco fu ripetuto anche con molti altri oggetti di diversa specie, mostratigli sempre allo stesso modo.

Alla fine, dopo una lunga preparazione, Kim divenne membro del Servizio Segreto, e gli fu dato un contrassegno segreto, consistente in un medaglione da portare al collo ed una frase speciale che, detta in un particolare modo, lo dichiarava membro del Servizio.

KIM NEL SERVIZIO SEGRETO

Una volta che Kim viaggiava in treno incontrò un indigeno che aveva la testa e le braccia malamente ferite. Egli raccontò agli altri viaggiatori di esser caduto da un carro che lo trasportava alla stazione. Ma Kim, da bravo scout, osservò che le ferite erano nette, e non escoriate come quelle che ci si possono produrre cadendo da un carro, e non gli credette.

Mentre l'uomo si aggiustava la fasciatura della testa, Kim osservò che egli portava al collo un medaglione simile al suo, e mise perciò in mostra il proprio. Immediatamente l'uomo introdusse nella conversazione alcune delle parole segrete e Kim rispose con le parole giuste.

Allora il forestiero si appartò in un angolo con Kim e gli spiegò che mentre stava svolgendo un incarico per il Servizio Segreto era stato scoperto e braccato da alcuni nemici che lo avevano quasi ucciso. Questi probabilmente dovevano sapere che egli era sul treno ed avrebbero perciò telegrafato alle stazioni successive per avvisare i loro amici del suo arrivo. Egli doveva assolutamente riferire un certo messaggio ad un certo ufficiale di polizia senza esser preso dai suoi nemici, ma non sapeva proprio come fare se l'allarme era stato dato.



MANGUSTA
Squittio:
«Cip»
Bruno e Arancio



MARTIN PESCATORE
Grido:
«Cip-cip-cip»
Blu e Verde



MERLO
Grido:
«For-for-for-iii»
Nero e Kaki



MORIGLIONE
Grido:
«Err-Err»
Giallo e Blu



NOTTOLA
Grido:
«Ciarr-r-r-r»
Nero e Nocciola



ORSO
Ringhio:
«Buuurr»
Bruno e Nero



PANTERA
Portare la lingua
da un lato della bocca
«Chiuk»
Giallo



PAVONE
Grido:
«Bii-oik»
Verde e Blu



PELLICANO
Grido:
Gracidio simile
a quello della rana
Grigio e Violetto



PETTIROSSO
Grido:
Come due ciottoli
battuti l'uno contro l'altro
Marrone e Nero



PICCHIO
Grido chiacchierino:
«Hiarfl-arfa»
Verde e Violetto



PINGUINO
Fischio:
«Sii-sii»
Bianco e Nero



PIPISTRELLO
Squittio acutissimo:
«Pir-Pitz»
Celeste e Nero



PIVIERE
Fischio modulato alto e basso
Arancio e Grigio



PROCELLARIA
Richiamo:
«Chichirichù»
Blu e Grigio



PROCIONE
Abbaiaimento:
«Cian»
Nero e Marrone

Kim risolse la situazione. In India ci sono un'infinità di santoni mendicanti che viaggiano per il Paese. Sono considerati molto santi e la gente li aiuta sempre con viveri e denaro. Essi sono seminudi, si cospargono di cenere e si dipingono sulla faccia dei segni particolari. Kim intraprese dunque a trasformare il nostro uomo in un mendicante. Fece un miscuglio di farina e cenere, che prese dal fornello di una pipa, svestì il suo amico, e lo cospargesse di questa polvere, avendo cura di coprire con essa le ferite in modo che non si vedessero. Infine, con l'aiuto di una scatola di colori che portava sempre con sé, dipinse sulla fronte dell'uomo i segni appropriati, gli scompose i capelli in modo da dargli quell'aria selvaggia e sfrontata propria di tali mendicanti e gli versò sulla testa il resto della cenere, in modo tale che sua madre stessa non avrebbe potuto riconoscerlo. Poco dopo arrivarono ad una grande stazione. Qui sulla banchina, trovarono l'ufficiale di polizia al quale doveva esser riferito il messaggio.

Il sedicente mendicante fece in modo da urtarlo e fu da questi aspramente redarguito in inglese. Il mendicante rispose con una fila di insolenze indiane, nelle quali inserì le parole segrete. L'ufficiale di polizia comprese immediatamente da quelle parole che il mendicante era un agente, fece quindi finta di arrestarlo e lo condusse con sé nel suo ufficio dove poté parlargli tranquillamente e riceverne il messaggio.

Un'altra volta Kim fece conoscenza con un altro agente del Servizio Segreto - un indigeno istruito - e si rese enormemente utile per aiutarlo a catturare due ufficiali che agivano da spie.

Queste ed altre avventure di Kim meritano davvero di essere lette perché illustrano il genere di lavoro assai proficuo che un

ECCO UNA CARTINA DEL
SUD AFRICA.
GUARDANDOLA CON
ATTENZIONE VI
TROVERETE MAFKING E
MOLTI ALTRI LUOGHI
NOMINATI IN QUESTO
LIBRO.



			
FOCA Richiamo: «Haak» Rosso e Nero	FOLAGA Grido: «Uiii-un» Kaki	GABBIANO Grido lamentoso: «Ui-ui-uu» Blu e Rosso Scarlatto	GALLINELLA TERRESTRE Grido: «Cree-ik» Porpora e Grigio
			
GALLO Grido: «Chi-chi-richi» Rosso e Bruno	GALLO CEDRONE Grido: «Pitta-pilla-pilla» Marrone e Grigio	GALLO DI MONTAGNA Grido: «Gou - beek - gou - beek» Marrone scuro e Marrone chiaro	GATTO Miagolio: «Miaou» Grigio e Bruno
			
GAZZELLA Grido: «Iuf-iuf» Arancio e Bianco	GHEPPIO Grido: «Chii-chii» Blu e Violetto	GUFO Fischio: «Cut-cut-cuu» Blu	IENA Grido sghignazzante: «Uuuah - uuah - uah» Giallo e Bianco
			
IPPOPOTAMO Sibilo: «Brasse» Rosa e Nero	LEONE Richiamo: «Ià-af» Giallo e Rosso	LONTRA Grido: «Oi-oi-oik» Bruno e Bianco	LUPO Ululato: «Au-u-uu» Giallo e Nero

Esploratore può fare per la sua Patria in circostanze di emergenza, se è sufficientemente preparato e sufficientemente intelligente.

I ragazzi di Mafeking

Avemmo un esempio di come i ragazzi possano rendersi utili in servizio attivo, quando formammo un corpo di ragazzi per la difesa di Mafeking nel 1899-1900, durante la guerra anglo-boera.

Mafeking, come forse sapete, era una piccola normale cittadina di campagna, situata nelle aperte pianure dei Sud Africa. Nessuno aveva mai pensato che potesse essere attaccata da un nemico. Ciò vi dimostra come, in guerra, occorra sempre esser preparati a ciò che è possibile e non soltanto a ciò che è probabile.

Quando ci accorgemmo che stavamo per essere attaccati a Mafeking, piazzammo la guarnigione - circa 700 uomini addestrati, polizia e volontari - nei punti che essi dovevano proteggere. Armammo quindi tutti gli uomini della città, che risultarono circa 300. Alcuni di essi erano vecchi uomini di frontiera e perfettamente all'altezza della bisogna. Molti, invece, erano giovani commessi di bottega, impiegati, ed altri che mai prima di allora avevano maneggiato un fucile.

Tuttavia la situazione era quella che era e ci trovavamo ad avere in tutto quasi 1.000 uomini per difendere la località, che aveva circa 5 miglia di perimetro e conteneva 600 donne e bambini bianchi, e circa 7.000 indigeni.

Ogni uomo era importante e man mano che le settimane passavano e molti di essi rimanevano uccisi o feriti, il compito di combattere e di far la sentinella di notte era sempre più pesante per i superstiti.

IL CORPO DEI CADETTI DI MAFEKING

Fu allora che Lord Edward Cecil, comandante dello Stato Maggiore, riunì i ragazzi di Mafeking e ne fece un corpo di cadetti. Li mise in uniforme e li sottopose ad istruzione. Ed essi furono un corpo in gamba, pronto ed utilissimo. Prima, un gran numero di uomini veniva usato per trasmettere ordini e messaggi, stare di vedetta, funzionare da portaordini e così via. Questi compiti furono ora affidati ai ragazzi del corpo cadetti e gli uomini furono resi liberi per rafforzare la linea del fuoco.

I cadetti agli ordini del loro sergente maggiore, un ragazzo a nome Goodyear, fecero un magnifico lavoro e meritarono



veramente le medaglie che ricevertero alla fine della guerra.

Molti di loro andavano in bicicletta e ci fu così possibile di stabilire un servizio postale, a mezzo del quale la gente poteva corrispondere con gli amici nei vari forti o dentro la città senza esporsi personalmente al fuoco. Per queste lettere facemmo dei francobolli che recavano l'immagine di un cadetto in bicicletta.

In una di queste circostanze dissi ad un cadetto che era arrivato superando uno sbarramento di fuoco piuttosto intenso: «Rimarrai ferito uno di questi giorni, andando così in giro in bici, quando fischiano i proiettili».

«Pedalo così forte, mi rispose, che non mi piglieranno mai!».

Tutti questi ragazzi sembravano non curarsi affatto delle pallottole. Erano sempre pronti a eseguire gli ordini, anche se ciò significava ogni volta rischiare la vita.

LO FARESTE VOI?

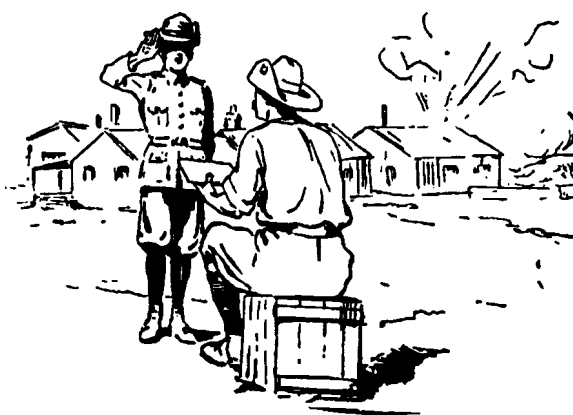
Qualcuno di voi si sentirebbe di fare altrettanto? Se un nemico stesse sparando nella strada ed lo dicessi ad uno di voi di

portare un messaggio nella casa di fronte, lo fareste? Sono certo di sì, per quanto forse l'incarico non vi riuscirebbe molto gradito.

Ma è necessario, per simili cose, essersi preparati per tempo. E proprio come gettarsi a capofitto nell'acqua fredda. Uno che sia abituato a tuffarsi non ci sta a pensare su, lo ha fatto tante di quelle volte. Ma ditelo ad uno che non l'abbia mai fatto, e questi avrà paura.

Lo stesso succede ad un ragazzo che sia stato abituato ad obbedire agli ordini immediatamente, sia che essi comportino un rischio oppure no. Quando deve eseguire una cosa egli la farà, non importa quanto grande possa essere il pericolo per lui, mentre un altro tipo non abituato ad obbedire esiterà, e sarà allora disprezzato anche dai suoi amici di prima.

Ma non è indispensabile una guerra per poter essere utile come esploratore. Come esploratore di pace, ci sono moltissime cose da fare, ogni giorno, dovunque vi troviate.



**I RAGAZZI DI MAFEKING
COMPIRONO UN
SERVIZIO ECCELLENTE.
FURONO RIUNITI IN UN
CORPO DI CADETTI,
FORNITI DI UNIFORME
ED ADDESTRATI.**

ANIMALI DI PATTUGLIA



AIRONE
Grido:
«Queisc-k»
Verde e Grigio



ALBATRO
Grido:
«Mii-oc»
Blu e Kaki



ANATRA
Grido:
«Earr»
Castagno e Grigio



ANTILOPE
Ruggito acuto:
«Mii-òk»
Blu scuro e Bianco



AQUILA
Grido penetrante:
«Crii»
Verde e Nero



ARIETE
Belato:
«Be-e-e»
Marrone



ARZAVOLA
Grido nasale:
«Hik»
Marrone e Verde



BECCACCIA
Fischio: acutissimo
e sibilante
Castagno e Malva



BECCACCINO
Grido:
«Teik-Teik»
Blu scuro e Scarlatto



BUFALO
Muggito profondo:
«Um-mouuu»
Rosso e Bianco



BULLDOG
Ringhio:
«Gree-au»
Azzurro e Marrone



CANE
Abbaioamento:
«Bdou-uou»
Arancio



CANGURO
Richiamo:
«Cuu-ii»
Rosso e Grigio



CASTORO
Schiocco ottenuto
battendo le mani
Blu e Giallo



CAVALLO
Nitrito:
«Hii-ii-i»
Nero e Bianco



CERVO
Bramito:
«Beou»
Violetto e Nero

che non sia la sua. Il Capo Pattuglia chiama sempre la sua Pattuglia con colpi di fischietto e lanciando il richiamo.

Segni di Pista

I segni di pista scout sono fatti a terra, vicino e lungo il lato destro della strada. Non devono mai esser fatti dove - possono riuscire di danno o disdoro ad una proprietà privata.

Quando uno Scout fa i segni sul terreno perché altri li leggano, disegna anche la testa del proprio animale di Pattuglia.

Così se vuole indicare che una certa strada non deve essere seguita, traccia attraverso di essa il segno che significa «da non

COSA FANNO GLI ESPLORATORI

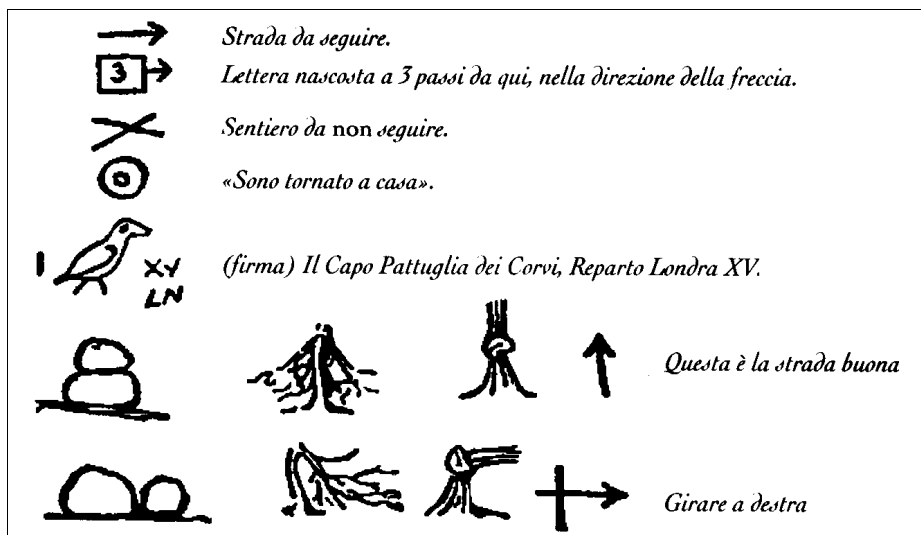
VITA ALL'APERTO - SCIENZA DEI BOSCHI - CAVALLERIA -
SALVATAGGI - RESISTENZA - AMORE VERSO LA PATRIA -
L'ASSASSINO DI ELDSON

Vita all'aperto

Le cose che seguono sono quelle che dovete conoscere per divenire buoni Esploratori.

Il campo è la parte gioiosa della vita di uno scout. Vivere fuori, all'aperto, tra montagne ed alberi, tra uccelli ed animali, tra mare e fiumi, in una parola vivere in mezzo alla natura di Dio, con la propria casetta di tela, cucinando da sé ed esplorando: tutto questo reca tanta gioia e salute, quanta mai ne potete trovare tra i muri ed il fumo della città.

Anche l'hike è una splendida avventura, quando ci si spinge innanzi ogni giorno ad esplorare nuovi luoghi. Vi fortifica e vi



Strada da seguire.

Lettera nascosta a 3 passi da qui, nella direzione della freccia.

Sentiero da non seguire.

«Sono tornato a casa».

(firma) Il Capo Pattuglia dei Corvi, Reparto Londra XV.

Questa è la strada buona

Girare a destra

seguire» e disegna la testa del suo animale di Pattuglia per indicare quale Pattuglia ha scoperto che quella strada non era la buona, ed aggiunge il suo numero per indicare lo Scout che ha fatto la scoperta, così:



Di notte si possono lasciare segni fatti con bastoni attorno ai quali si legherà un po' d'erba oppure con sassi, in modo da poterli sentire con la mano.

indurisce in modo tale che poi non temerete più né vento né pioggia, né caldo né freddo.

Li prenderete come verranno, provando quel senso di forma fisica che vi metterà in grado di affrontare ogni fastidioso inconveniente con un sorriso, ben certi di vincere alla fine.

Ma, naturalmente, per godere appieno del campo come dell'hike dovrete conoscere il giusto modo di farli.

Dovrete sapere piantare una tenda o costruirvi una capanna; preparare ed accendere un fuoco; cucinarvi il cibo; legare assieme tronchi e bastoni per fare un ponte o una zattera; trovare il cammino in una regione sconosciuta, di notte come di giorno; e molte altre cose.

Sono molto pochi coloro che apprendono queste cose vivendo in luoghi civilizzati, dato che tutti hanno comode case e soffici letti in cui dormire. C'è chi prepara loro il pranzo e quando hanno bisogno di una indicazione stradale si rivolgono ad un agente.

Ma quando questa gente desidera andare in campagna, esplorando, si trova completamente perduta.

Prendete anche il vostro idolo sportivo preferito e portatelo a contatto della natura, a fianco ad un tipo allenato al campeggio, e state a vedere chi riuscirà a bastare a se stesso. I suoi grandi records sportivi non gli serviranno gran che nell'ambiente naturale. Sarà soltanto un «piede tenero».

Scienza dei boschi

La scienza dei boschi è la conoscenza degli animali e della natura.

S'imparano a conoscere le diverse specie di animali, seguendo le loro tracce ed avvicinandosi a loro, strisciando in modo da poterli osservare allo stato libero e studiare le loro abitudini.

Tutto il valore sportivo della caccia agli animali è nell'arte di avvicinarli senza essere visti, non nell'ucciderli. Nessun Esploratore uccide un animale di propria volontà per il semplice piacere di uccidere, ma soltanto quando ha necessità di cibo, o nel caso di un animale pericoloso. L'osservare continuamente gli animali allo stato libero li fa troppo amare per poterli uccidere.

La scienza dei boschi comprende, oltre l'abilità nello scoprire le impronte ed altri piccoli segni, la capacità di leggere il loro significato, come ad esempio l'andatura che teneva l'animale

La Corte d'Onore decide i programmi di lavoro, i campi, le nomine, le ricompense, ed altre questioni inerenti alla direzione del Reparto. I membri della Corte sono tenuti al segreto. Soltanto quelle decisioni che riguardano l'intero Reparto, cioè gare, nomine e così via, saranno rese pubbliche.

Nomi e simboli di pattuglia

Ogni Reparto prende il nome dalla località in cui sorge. Ogni Pattuglia del Reparto prende il nome da un animale o un uccello. È una buona idea quella di scegliere soltanto animali ed uccelli reperibili nella zona. Così il Reparto Londra 33 potrà avere cinque Pattuglie i cui rispettivi nomi siano: i «Chiurli», i «Bulldogs», le «Civette», i «Pipistrelli», e i «Gatti».

Ogni Capo Pattuglia ha legata al suo bastone un guidone che reca da ambo i lati l'animale di Pattuglia.

Ogni Scout nella Pattuglia ha un suo numero. Il Capo Pattuglia è il numero 1 ed il Vice il n. 2. Gli altri Scouts hanno i numeri successivi e consecutivi. Gli Scouts lavorano generalmente a coppie, i numeri 3 e 4 insieme, il 5 e 6 insieme e così il 7 e l'8.



**ECCO IL GUIDONE
DELLA PATTUGLIA
«LUPI» DEL REPARTO
LONDRA 1°**

Motto di pattuglia

Ogni Pattuglia si sceglie un motto suo proprio, che generalmente si ricollega in qualche modo all'animale di Pattuglia. Per esempio le Aquile potrebbero prendere, a loro ispirazione, le parole «Sollevati in alto», oppure i Castori potrebbero dire «Lavora sodo», e i Cani «Fedeli sino alla morte», e così via.

Richiamo di pattuglia

Ogni Scout della Pattuglia deve essere capace di lanciare il richiamo del suo animale di Pattuglia, così ogni appartenente ai «Bulldogs» deve saper imitare il ringhio del bulldog. Questo è il segnale con il quale gli Scouts di una Pattuglia possono mettersi in contatto l'uno con l'altro mentre sono nascosti, oppure di notte. A nessuno Scout è permesso di lanciare il richiamo di una Pattuglia

deve *guidarla*, e cioè deve essere almeno altrettanto capace quanto qualsiasi dei suoi Scouts di compiere i diversi lavori che essi debbono fare. Non deve mai chiedere a qualcuno di fare una cosa che egli stesso non sappia fare. E non deve mai prendersela con nessuno di essi; dovrà invece riuscire ad ottenere da ognuno

UNA PAROLA AL CAPI PATTUGLIA

Io desidero che voi Capi Pattuglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Pattuglia interamente da voi, perché vi è possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne tipi in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovrete provare a renderli tutti abbastanza buoni.

Il mezzo più efficace per riuscirci è il vostro esempio personale, perché quello che fate voi, i vostri Scouts lo faranno anche loro.

Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo, che il Capo Reparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e distintivi di Classe, ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.

Ma ricordatevi che voi dovete *guidarli*, non *spingerli*.

entusiasmo e lavoro volenteroso, incoraggiando i loro sforzi.

In ogni settore occorrono giovani sui quali si possa contare perché si assumano responsabilità e compiti da capi. Così il Capo Pattuglia che ha avuto successo con la sua Pattuglia ha ogni probabilità di avere successo nella vita quando dovrà affrontarla. La maggior parte del lavoro in Pattuglia consiste in giochi ed attività scout, per mezzo dei quali acquistare l'esperienza dello Scout.

Il consiglio dei capi pattuglia

Il Consiglio dei Capi Pattuglia e la Corte d'Onore sono una parte importante del sistema delle Pattuglie, quasi un comitato permanente che manda avanti gli affari del Reparto. La Corte d'Onore è formata dal Capo Reparto e dai Capi Pattuglia, o, in caso di un piccolo Reparto, dai Capi e Vice Capi Pattuglia. In molte Corti d'Onore il Capo Reparto prende parte alle riunioni ma non vota. I Capi Pattuglia, radunati in Corte d'Onore, in molti casi hanno mandato avanti il Reparto in assenza del Capo Reparto.

se era spaventato o tranquillo, e così via. Essa, inoltre, mette in grado il cacciatore di trovare la strada nella giungla o nel deserto. Gli insegna quali siano i migliori frutti selvatici e radici per cibarsene, o quali rappresentino il cibo preferito di determinati animali, e che perciò, verosimilmente, hanno il potere di attirarli.

Allo stesso modo in luoghi abitati, si potranno leggere le tracce di uomini, cavalli, biciclette, automobili e ricostruire da esse ciò che è accaduto. Imparerete a comprendere, da piccoli indizi come un uccello che si levi improvvisamente in volo che c'è qualcuno che si muove nelle vicinanze anche se non potete vederlo.

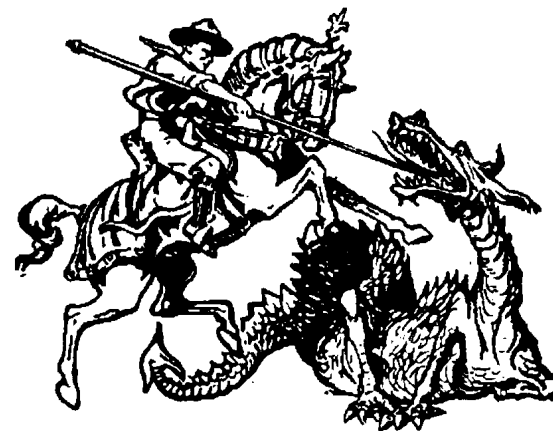
Osservando il contegno o gli abiti delle persone, e ricollegando questi a quello, potrete a volte intuire che si preparano a compiere qualche cosa di brutto. Od anche sarete in grado di accorgervi quando esse si trovano in difficoltà ed hanno bisogno di simpatia o aiuto, e così potrete compiere quello che è uno dei principali doveri dello Scout, cioè di aiutare con ogni e qualsiasi mezzo coloro che sono in difficoltà.

Ricordatevi che un Esploratore considera un'onta per sé, quando si accompagna a qualcuno, che altri riesca a vedere qualsiasi cosa, grande o piccola, lontana o vicina, alta o bassa, prima che egli stesso l'abbia notata.

Cavalleria

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

I cavalieri consideravano il proprio onore come il più sacro bene.



PROPRIO COME IL SAN
GIORGIO DEI TEMPI
ANTICHI GLI SCOUTS DI
OGGI LOTTANO CONTRO
TUTTO CIÒ CHE È MALE E
SUDICIUME.

Non avrebbero mai compiuto un'azione disonorante, come dire una menzogna o rubare. Sarebbero piuttosto morti. Erano sempre pronti a combattere e a farsi uccidere per difendere il loro re, la loro religione o il loro onore.

Ogni cavaliere aveva un piccolo seguito composto da uno scudiero e da alcuni uomini d'arme, proprio come il nostro Capo Pattuglia ha il suo secondo (o Vice) e quattro o cinque Scouts.

IL CODICE DEI CAVALIERI

La pattuglia del cavaliere era solidale con lui nel bello come nel brutto tempo, e tutti condividevano l'ideale del capo, cioè:

Il loro onore era sacro.

Erano leali verso Iddio, il Re e la Patria.

Erano specialmente cortesi e gentili verso tutte le donne, i bambini e le persone deboli.

Erano pronti ad aiutare chiunque.

Erano prodighi di aiuto in denaro o cibo a chi ne avesse bisogno, e risparmiavano denaro a questo scopo.

Si esercitavano nell'uso delle armi per poter difendere la religione e il loro Paese dai nemici.

Si mantenevano sempre forti, attivi ed in buona salute, per poter adempiere bene a tutti questi doveri.

Voi Scouts, non potrete fare di meglio che seguire l'esempio dei cavalieri.

Un punto importantissimo per loro era quello di compiere ogni giorno una Buona Azione verso qualcuno, e questa è anche una delle nostre norme.

Quando vi alzate al mattino ricordatevi che avete una Buona Azione da compiere a vantaggio di qualcuno durante la giornata. Fatevi un nodo al fazzoletto per ricordarvene.

Se mai vi capitasse di aver dimenticato un giorno la Buona Azione, il giorno successivo ne dovrete fare due. Pensate che nella Promessa scout vi siete impegnati al vostro onore a compierla. Guardatevi bene, però, dal pensare che gli Scouts debbano fare una sola Buona Azione al giorno. Una è loro dovere, ma se saranno cinquanta, tanto meglio.

Una Buona Azione, può anche essere minima. E una Buona Azione anche il mettere un soldino nella cassetta dei poveri, o aiutare una vecchia

PATTUGLIE

SISTEMA DELLE PATTUGLIE - IL CAPO PATTUGLIA - IL CONSIGLIO DEI CAPI PATTUGLIA - NOMI E SIMBOLI DI PATTUGLIA - MOTTO DI PATTUGLIA - RICHIAMO DI PATTUGLIA - SEGNI DI PISTA - ANIMALI DI PATTUGLIA

Ogni Reparto scout si compone di due o più Pattuglie da sei ad otto ragazzi.

Lo scopo principale del sistema delle Pattuglie è quello di dare una vera responsabilità al maggior numero possibile di ragazzi. Il sistema porta ogni ragazzo ad accorgersi che ha una responsabilità personale per il bene della sua Pattuglia. Porta ogni Pattuglia ad accorgersi che ha una responsabilità precisa per il bene del Reparto. Attraverso il sistema delle Pattuglie gli Scouts imparano che essi hanno un peso considerevole nella determinazione delle attività del Reparto.

Il capo pattuglia

Ogni Pattuglia ha un ragazzo come Capo. Questi viene chiamato Capo Pattuglia. Il Capo Reparto si aspetta molto dal Capo Pattuglia e gli lascia mano libera nello svolgimento del lavoro della Pattuglia. Il Capo Pattuglia sceglie un altro ragazzo che lo secondi nella guida di essa. Questo ragazzo viene chiamato Secondo (o vice Capo Pattuglia.). Il Capo Pattuglia ha la responsabilità dell'efficienza e dello stile della sua Pattuglia. Gli Scouts della Pattuglia obbediscono ai suoi ordini, non per paura di punizioni, come spesso avviene nella disciplina militare, ma perché essi formano con lui una squadra che gioca assieme ed è solidale col proprio Capo per l'onore ed il successo della Pattuglia.

E il Capo Pattuglia, nel guidare la sua Pattuglia e nel darle una formazione, ci guadagna pratica ed esperienza per essere uno che sa assumersi una responsabilità.

Oltre a dare una formazione alla Pattuglia, il Capo Pattuglia



**COME SCOUTS SIETE
IMPEGNATI A
COMPIERE ALMENO
UNA BUONA AZIONE
OGNI GIORNO.**



dell'equipaggiamento dello Scout. Personalmente l'ho trovato d'inestimabile aiuto attraversando montagne o zone cosparse di macigni, e particolarmente nel lavoro notturno in boschi o macchie. Intagliandovi sopra i vari segni rappresentanti le prove superate e le imprese compiute, il bastone diventa anche, a poco a poco, un documento oltre che un prezioso compagno dello Scout.

Il bastone scout

Il bastone scout è un bastone robusto alto pressappoco fino al naso, marcato con centimetri e decimetri per le misurazioni.

Il bastone è utile per una quantità di cose: per fare una barella, tenere indietro la folla, saltare un fosso, misurare la profondità di un fiume, per tenersi collegati al resto della Pattuglia, al buio. Può servire per aiutare un altro Esploratore a scalare un muro alto se lo tenete orizzontalmente con le mani, in modo da formare uno scalino; quello poi, da sopra, potrà dare una mano a voi.

Parecchi bastoni potranno servire per costruire un ponte leggero, una capanna, un'asta per la bandiera.

Ci sono ancora molti altri usi del bastone. In pratica, vi accorgete presto che se non avete con voi il bastone, ne sentirete sempre il bisogno.

Se ne avete la possibilità, tagliatevi da voi il bastone. Ricordatevi, però, di chiedere prima il permesso.

**IL BASTONE SCOUT È
UTILE IN UN GRAN
NUMERO DI ATTIVITÀ
ALL'APERTO**



donna ad attraversare una strada, o far posto a sedere a qualcuno, o dare da bere ad un cavallo assetato, o togliere una buccia di banana dal marciapiede. Ma una deve essere compiuta ogni giorno, ed ha valore soltanto se non avrete accettato in cambio una ricompensa.

Salvataggi

L'uomo che salva la vita d'un suo fratello, come può capitare in improvvisi incidenti spaventosi, quali ne avvengono nelle grandi città, miniere, stabilimenti, durante la vita d'ogni giorno, è un eroe non meno del soldato che si getta nel fitto di una mischia per salvare un compagno nel bel mezzo dell'eccitamento di una battaglia.

Migliaia di Esploratori hanno meritato medaglie al valore per salvataggi, e spero che molti altri faranno altrettanto. È cosa certa che a molti di voi, un giorno o l'altro, si offrirà l'occasione di salvare una vita. Ma per questo dovete essere preparati. Occorre che sappiate cosa fare al momento in cui accade l'incidente e lo poniate in atto sul momento. Non è sufficiente leggere qualche cosa in un libro e credere di sapere cosa fare. Occorre esercitarsi, ed anzi esercitarsi spesso, a fare ciò che occorrerebbe in caso di necessità, come, per esempio, coprirvi la bocca ed il naso con un fazzoletto bagnato per poter respirare nonostante il fumo; strappare un lenzuolo in strisce per formare una corda e salvarsi da un incendio; aprire un chiusino per fare entrare l'aria in una fognatura piena di gas; sollevare e trasportare una persona svenuta; salvare e rianimare una persona apparentemente asfissata e così via.

Quando avrete imparato tutte queste cose avrete fiducia in voi stessi, e quando accadrà l'incidente, e tutti avranno perduto la testa, non sapendo cosa fare, voi potrete farvi avanti con calma e fare ciò che deve esser fatto.

Resistenza

Per adempiere a tutti i doveri ed a tutto il lavoro di uno Scout, occorre essere forti, pieni di salute ed attivi.

Ogni ragazzo può diventarlo con un po' di attenzione.

Naturalmente ciò implica un bell'allenamento, come giochi, corsa, marcia, ciclismo ecc.

Uno Scout dovrebbe dormire molto all'aperto. Un ragazzo abituato a dormire con la finestra chiusa prenderà quasi certamente un raffreddore la prima volta che proverà a dormire fuori. Il segreto è



GLI SCOUTS SI ALLENANO A DIVENIRE RESISTENTI. COME GLI ESPLORATORI, PORTANO IL CARICO SULLE SPALLE E «GUIDANO DA SÉ» LA PROPRIA CANOA.

di dormire sempre con la finestra aperta, d'estate e d'inverno, e non prenderete mai raffreddori. Personalmente non riesco a dormire con la finestra chiusa e le persiane abbassate, e quando mi trovo in campagna preferisco dormire fuori della casa.

Pochi esercizi ginnastici ogni mattina ed ogni sera costituiscono un ottimo mezzo per tenervi in forma: non tanto per formare vistosi muscoli, quanto per muovere gli organi interni e stimolare vistosi muscoli, quanto per muovere gli organi interni e stimolare la circolazione del sangue in ogni parte del corpo.

Ogni vero Scout fa regolarmente il bagno tutti i giorni. Se non ha la possibilità di farlo, almeno si fa ogni giorno una buona frizione con un asciugamano ruvido bagnato.

Gli Scouts respirano col naso e non con la bocca. In questo modo evitano di avere sete; non rimangono tanto facilmente senza fiato; non ingurgitano ogni sorta di germi di malattie, che sono nell'aria, ed infine non russano di notte.

Esercizi respiratori profondi sono di grande valore per sviluppare i polmoni e per immettere aria fresca (ossigeno) nel sangue, purché si eseguano all'aria aperta e non si esageri. Per queste respirazioni profonde, l'aria deve essere aspirata lentamente e profondamente col naso, e non con la bocca, fino a che le costole siano distese al massimo. Poi, dopo qualche secondo, deve essere espirata dalla bocca senza sforzo, lentamente e con regolarità. Ma la miglior respirazione profonda, dopo tutto, è quella che si verifica naturalmente dopo una bella corsa.

Amore verso la Patria

La mia e la vostra Patria non sono sorte dal nulla. Sono state create da uomini e donne con notevole duro lavoro e dure battaglie, spesso con il sacrificio delle loro vite, cioè con il loro patriottismo pienamente sentito.

In tutto quello che fate, pensate prima di ogni altra cosa alla vostra Patria. Non impiegate tutto il vostro tempo ed il vostro denaro soltanto per divertirvi, ma pensate prima a come potete rendervi utili per il bene comune. Quando avrete fatto questo,

tenerlo pulito e ordinato. È fissato alla gola da un nodo, o *woggle* che è uno speciale anello fatto di corda, metallo, osso o di qualsiasi altro materiale vi piaccia. Il fazzoletto protegge il collo dalle scottature del sole, e serve a molti usi, come per bendaggi o per improvvisare una corda.

Il *camiciotto scout* (o maglione) è un indumento largo e comodo e nulla potrebbe essere più confortevole quando si siano rimboccate le maniche. Tutti gli Scouts le portano rimboccate, perché dà loro maggiore libertà, ma anche come un segno indicante che essi sono pronti a mettere in pratica il loro motto. Si tirano giù le maniche soltanto quando fa molto freddo o quando le braccia rischierebbero di soffrire bruciature solari. In periodi freddi si possono aggiungere al camiciotto indumenti più caldi sopra, o meglio, sotto.

I *calzoni corti* sono essenziali per il lavoro duro e per arrampicarsi, per gli *hikes* e per i campi. Sono meno costosi e più igienici dei calzoni alla zuava o lunghi. Danno libertà e ventilazione alle gambe. Altro vantaggio è che quando il terreno è umido, si può girare senza calzettoni e nessun indumento si inumidirà.

I *calzettoni* sono tenuti su da legacci.

Personalmente ritengo che le scarpe basse siano più indicate di quelle alte, perché permettono una migliore aerazione del piede e diminuiscono perciò i pericoli di raffreddori causati da calzettoni umidi, che ammorbidiscono il piede quando si calzano scarpe alte strettamente allacciate.

Come indossare l'uniforme

L'equipaggiamento scout, con la sua uniformità, costituisce ormai un legame di fraternità fra i ragazzi in tutte le parti del mondo.

L'indossare correttamente l'uniforme e l'eleganza di portamento di ogni Scout individualmente fa di lui un vantaggio per il Movimento. Egli mostra così di essere fiero di sé e del suo Reparto.

Al contrario, uno Scout sciamannone e vestito trascuratamente avvilisce l'intero Movimento agli occhi del pubblico. Un tipo simile si dà subito a conoscere per uno che non ha afferrato il vero spirito scout e che non è fiero di appartenere alla nostra grande fraternità.

Il bastone scout è un utile complemento

In marcia sul sentiero degli esploratori

Quando avrete fatto la Promessa, potrete andare avanti verso il gradino successivo e diventare Esploratore di seconda Classe. Dovrete imparare per questo le prime nozioni su molti interessanti argomenti. Il distintivo della seconda Classe è il solo cartiglio recante il motto scout.

Nessun Esploratore si contenterà di rimanere di seconda Classe più a lungo del necessario e prima possibile cercherà di passare in prima Classe. Ciò comporterà un duro lavoro che comprenderà segnalazioni, lettura di carte, hike, pronto soccorso, e molte altre cose. Il distintivo di prima Classe è costituito dalla punta di freccia e dal cartiglio insieme.

Potrete anche guadagnarvi dei distintivi di specialità per vostre abilità particolari scelte liberamente.

Uniforme scout

L'uniforme scout è molto simile a quella che indossavano i miei uomini quando comandavo la Polizia sudafricana. Essi conoscevano ciò che era comodo, utile e adatto a proteggere dai capricci del tempo. Perciò gli Scouts hanno press'a poco la loro uniforme.

Con qualche insignificante modificazione l'uniforme scout ha incontrato il gusto degli Esploratori di tutto il mondo ed è stata universalmente adottata. Naturalmente in climi speciali deve essere modificata a seconda delle stagioni, ma nel complesso i Paesi dai climi temperati hanno uniformi molto simili.

Per cominciare dall'alto, il *cappello kaki a larga falda* è una buona protezione contro il sole e la pioggia. E tenuto fermo da un laccio legato avanti al cappello sopra la falda e che scende sotto di questa dietro la nuca. Questo laccio potrà essere utile a parecchie cose al campo. Il cappello ha quattro fosse sulla cupola.

Viene quindi il *fazzoletto*, che è piegato a triangolo, e portato con la punta dietro il collo.

Ogni Reparto ha il proprio colore di fazzoletto, e poiché l'onore del Reparto è legato al fazzoletto, fate molta attenzione a



L'UNIFORME SCOUT, ADOTTATA IN TUTTO IL MONDO, È MOLTO SIMILE A QUELLA CHE INDOSSAVANO GLI UOMINI DELLA POLIZIA SUDAFRICANA A CAVALLO.

potrete onestamente e giustamente divertirvi a modo vostro.

Forse non riuscite a capire come un semplice ragazzo ancora così giovane possa essere utile alla Patria, ma diventando Scout e mettendo in pratica la Legge ogni ragazzo può rendersi utile.

«La mia Patria prima di me stesso» sia il vostro motto. Probabilmente, se v'interrogate lealmente, troverete che fino ad oggi avete fatto proprio l'opposto. Spero, se è così, che capovolgiare le cose fin da questo momento e rimaniate poi sempre nel giusto. Non contentatevi, come facevano gli antichi Romani, e qualche nazione oggi, di pagare altra gente che giochi nelle vostre squadre di calcio o combatta per voi le vostre battaglie. Fate voi stessi qualche cosa per aiutare a tenere alta la vostra bandiera. Se prenderete lo Scoutismo con questo spirito, avrete fatto questo qualche cosa.

Non diventate Scouts soltanto perché è un simpatico divertimento, ma perché diventandolo vi preparate ad essere buoni cittadini, non soltanto della vostra Patria, ma del mondo intero.

Avrete allora in voi il più vero spirito di patriottismo, che ogni ragazzo deve avere in sé, se vale qualche cosa.

L'assassino di Eldson

(Questo racconto, che è vero nelle sue linee generali illustra generalmente i doveri di uno Scout)

Molti anni fa, ebbe luogo nell'Inghilterra settentrionale un brutale delitto. L'assassino fu preso, recluso e giustiziato principalmente per le doti scout di un pastorello.

SCIENZA DEI BOSCHI

Il ragazzo - Robert Hindmarsh - era stato sugli alti pascoli ad accudire alle sue pecore, e stava tornando verso casa attraversando una zona selvaggia e remota delle montagne, quando passò dinanzi a un vagabondo che mangiava seduto a terra con le gambe stese in avanti.

OSSERVAZIONE

Il ragazzo, passando, osservò l'aspetto del vagabondo e particolarmente i chiodi speciali che questi aveva nelle suole delle scarpe.

DISSIMULAZIONE

Non si fermò a guardarlo fisso, ma afferrò quel dettaglio d'un

**ROBERT HINDMARSH, IL
RAGAZZO, NOTÒ
L'ASPETTO DEL
VAGABONDO SENZA
ATTIRARE MOLTO
L'ATTENZIONE
DELL'UOMO.**



solo sguardo e proseguì senza molto attirare l'attenzione dell'uomo, che lo considerò come un ragazzo qualunque.

DEDUZIONE

Quando il ragazzo giunse vicino a casa sua, ad otto o dieci chilometri di lì, incontrò una folla radunata intorno ad un villino. La vecchia signora che vi abitava (Margaret Crozier) era stata trovata uccisa. Si facevano molte, diverse supposizioni circa l'autore del delitto, ed i sospetti sembravano che gravassero principalmente su un piccolo gruppetto di tre o quattro vagabondi che si aggiravano nella contrada rubando e minacciando di morte chiunque avesse denunciato i loro misfatti. Il ragazzo udì tutte queste cose. Quindi egli notò alcune impronte caratteristiche sul piccolo giardino del villino. I segni dei chiodi coincidevano con quelli che egli aveva visto nelle scarpe dell'uomo al pascoli e naturalmente dedusse che quell'uomo non poteva essere estraneo al delitto.

CAVALLERIA

Il fatto che l'uccisa fosse stata una povera vecchia signora indifesa suscitò lo spirito cavalleresco del ragazzo contro l'uccisore, chiunque questi potesse essere.

CORAGGIO E AUTODISCIPLINA

Così, per quanto sapesse che gli amici dell'assassino avrebbero potuto ucciderlo se avesse fornito indicazioni, mise da

conservano la forma di salutarsi l'un l'altro alzando la mano al cappello, o anche togliendoselo. I parassiti non hanno il diritto di salutare e pertanto dovrebbero scivolare via, come generalmente fanno, senza badare alla presenza degli uomini liberi e di coloro che si guadagnano il pane.

Salutare significa semplicemente che siete una brava persona e non volete fare del male agli altri. Non c'è alcuna nota degradante in questo.

Se uno sconosciuto vi fa il saluto scout, dovrete immediatamente rispondere facendoglielo a vostra volta e stringendogli la mano *sinistra* (la stretta di mano scout). Se egli dopo di ciò vi mostra il suo distintivo o vi prova la sua qualità di Esploratore, dovrete trattarlo come un fratello scout ed aiutarlo.

Investitura scout

Ecco un suggerimento per il cerimoniale da seguire quando un Novizio deve ricevere l'investitura scout:

Il Reparto assume una formazione a ferro di cavallo, con il Capo Reparto ed i suoi Aiuti al centro del lato aperto.

Il Novizio con il suo Capo Pattuglia sono internamente alla curva del semicerchio, di fronte al Capo Reparto. Uno degli Aiuti tiene il bastone ed il cappello del Novizio. Quando riceve dal Capo Reparto l'ordine di venire avanti, il Capo Pattuglia porta il Novizio al centro. Il Capo Reparto domanda allora: «Sai cosa sia il tuo onore?» Il Novizio risponde: «Sì, significa che posso essere creduto perché veritiero ed onesto» (o altre parole dello stesso significato).

«Conosci la Legge scout? «Sì».

«Posso contare che, sul tuo onore, farai del tuo meglio per vivere secondo la Promessa scout?».

Il Novizio fa il segno scout, ed altrettanto fa tutto il Reparto, mentre egli pronuncia la Promessa scout.

Capo Reparto: «Confido, sul tuo onore, che manterrai questa Promessa. Ora sei uno Scout nella grande Fraternità scout del mondo».

L'Aiuto gli mette il cappello e gli consegna il bastone. Il Capo Reparto gli stringe la mano sinistra. Il nuovo Scout fa dietro front e saluta il Reparto. Il Reparto risponde al saluto.

Il Capo Reparto dà l'ordine: «Alla tua Pattuglia».

Il Reparto porta i bastoni alla spalla ed il nuovo Scout accompagnato dal Capo Pattuglia, torna alla sua Pattuglia.

l'alzabandiera; mentre viene suonato l'inno nazionale; la bandiera nazionale spiegata; le bandiere scout, quando ufficialmente portate; e tutti i funerali. In queste occasioni, se gli Scouts sono inquadrati, ubbidiscono, per quanto riguarda il saluto ed il mettersi sull'attenti agli ordini della persona responsabile. Se uno Scout si trova isolato, saluterà di propria iniziativa. In tutti i casi i Capi sono tenuti a salutare se hanno il cappello in testa.

Il saluto con la mano è usato se lo Scout non porta il bastone, ed è sempre fatto con la mano destra. Il saluto quando si porta il bastone è fatto portando di scatto l'avambraccio sinistro contro il corpo in posizione orizzontale, le dita piegate nel segno scout ed appena sfioranti il bastone.

Se in uniforme, uno Scout saluta, sia che porti il cappello o no, con una sola eccezione, cioè durante le cerimonie religiose, nelle quali tutti gli Scouts debbono stare sull'attenti, invece di salutare.

Il significato del saluto

Un tale mi disse una volta che «egli valeva quanto qualsiasi altro, e che non avrebbe mai alzato un dito per salutare i cosiddetti "superiori". Non voleva essere uno schiavo e non si sarebbe inchinato a nessuno, no, certamente! ... » e così via su questo tono.

Questo è uno spirito da villanzone, Piuttosto comune tra persone che non hanno ricevuto un'educazione scout.

Io non mi misi a discutere con lui, ma avrei potuto dirgli che aveva un'idea sbagliata circa il saluto.



Il saluto è un simbolo tra uomini di una certa levatura. È un privilegio il poter salutare chiunque.

Nel tempi antichi agli uomini liberi era consentito di portare armi, e quando

qualcuno incontrava un altro, alzava la mano destra per mostrare che non impugnava armi e che si incontravano come amici. Lo stesso avveniva quando una persona armata incontrava una donna o una persona indifesa.

Gli schiavi ed i servi non potevano portare armi, e così dovevano sgusciare di fianco agli uomini liberi, senza fare alcun segno. Oggi la gente non porta armi. Ma coloro che sarebbero autorizzati a farlo, come i cavalieri, scudieri e uomini d'arme, cioè coloro che vivono delle loro proprietà o del loro lavoro, ancora

parte ogni paura. Si recò immediatamente alla polizia e la mise al corrente delle impronte nel giardino, e di dove avrebbero potuto trovare chi le aveva lasciate, se andavano immediatamente.

SALUTE E FORZA

L'uomo su, al pascoli, era arrivato tanto lontano dal luogo del delitto, senza essere visto, tranne dal ragazzo, che si reputava al sicuro e mai pensava che il ragazzo fosse capace di fare tutta la strada fino al luogo del delitto e quindi ritornare indietro, come fece, con la polizia. E pertanto non prese alcuna precauzione.

Ma il ragazzo era un montanaro forte e pieno di salute, e fece il viaggio rapidamente e bene, e così trovarono l'uomo e lo catturarono senza difficoltà.

L'uomo si chiamava Willie Winter.

Fu processato, riconosciuto colpevole ed impiccato a Newcastle. Il suo corpo fu quindi trasportato ed appeso ad una forca vicino al luogo del delitto, secondo l'uso del tempo. Due degli altri vagabondi che erano suoi complici furono acciuffati e trovati in possesso di alcuni oggetti rubati e furono anch'essi giustiziati a Newcastle.

GENTILEZZA D'ANIMO

Ma quando il ragazzo vide il corpo dell'assassino appeso alla forca fu sopraffatto dal rimorso di aver causato la morte di un suo simile.

VITE SALVATE

Invece il magistrato lo mandò a chiamare e si congratulò con lui per il gran bene che aveva fatto ai suoi compaesani, salvando probabilmente altre vite e liberando il mondo da un così pericoloso criminale.

DOVERE

Gli disse: «Hai fatto il tuo dovere, sebbene questo ti abbia causato personalmente un certo rischio e molti fastidi. Pure ciò non ti deve importare. Era tuo dovere aiutare la polizia perché fosse fatta giustizia, e si deve sempre compiere il proprio dovere senza tener conto di quanto ci costi, anche se dovessimo sacrificare la vita».

ESEMPIO

Così il ragazzo compì ogni parte del dovere di uno Scout. Applicò la scienza dei boschi, l'osservazione senza essere notato,

**UNO SCOUT PORGE
LA SINISTRA AD UN
ALTRO SCOUT, NELLA
STRETTA SCOUT**

la deduzione, la cavalleria, il senso del dovere, la resistenza, la bontà d'animo.

Certamente egli non pensò che l'atto da lui compiuto di sua propria e completa iniziativa sarebbe stato portato ad esempio, dopo tanti anni, a voialtri ragazzi per insegnarvi a compiere il vostro dovere.

Allo stesso modo dovrete pensare che i vostri atti possono essere osservati da qualcuno ed essere anch'essi presi ad esempio.

Cercate, dunque, di compiere secondo giustizia il vostro dovere in ogni circostanza.



IL CAPO REPARTO
INDICA AL RAGAZZO
IL MODO PER
DIVENIRE SCOUT E LO
AIUTA LUNGO IL
SENTIERO
DELL'ESPLORATORE.

Distintivo scout

Il distintivo scout è la punta di freccia in forma di giglio che indica il Nord nelle carte o nelle bussole. È il distintivo dello Scout perché indica la giusta via e punta verso l'alto. Mostra la via per compiere il vostro dovere e per aiutare gli altri. Le sue tre punte vi ricordano i tre punti della Promessa scout.

Questa punta di freccia è diventata il distintivo degli Scouts in quasi tutti i Paesi del mondo. Per poter distinguere una nazionalità dall'altra, l'emblema proprio del singolo Paese è spesso caricato sul distintivo scout. E così, per esempio, negli Stati Uniti d'America, dove l'aquila e lo scudo nazionale americano sono sovrapposti al distintivo della fratellanza scout internazionale.

Sotto la punta di freccia vi è un cartiglio sul quale è il motto scout, «Sii preparato». Lo svolazzo è svolto in alto alle due estremità, come la bocca di uno Scout, perché questi compie il proprio dovere spontaneamente e con un sorriso.

In basso allo svolazzo vi è una cordicella con il nodo. Questo nodo è lì a ricordarvi della buona azione quotidiana verso qualcuno.



LE TRE PUNTE DEL
DISTINTIVO SCOUT E
LE TRE DITA DEL
SEGNO SCOUT,
RICORDANO ALLO
SCOUT I TRE
ARTICOLI DELLA
PROMESSA.

Segno scout e saluto scout

Il *segno scout* si fa alzando la mano destra all'altezza della spalla, palma in avanti, pollice piegato sull'unghia del mignolo, e le altre dita distese e dirette verso l'alto. Le tre dita ricordano all'Esploratore le tre parti della Promessa scout. Il segno scout è fatto mentre si pronuncia la Promessa, o per salutare. Quando la mano, tenuta in tal modo, viene sollevata fino alla tesa del cappello si ha il *saluto scout*.

Quando salutare

Tutti coloro che indossano il distintivo scout si salutano l'un l'altro una volta al giorno. Il primo che vede l'altro Scout saluta per primo, senza riguardo al grado.

Gli Scouts saluteranno sempre, come segno di rispetto:

avere denaro per darlo ad altri quando ne abbiamo bisogno.

10. L'Esploratore è pulito nel pensiero, nella parola e nell'azione.

Vale a dire che disprezza i ragazzini sciocchi che dicono sconcezze e non si lascia tentare a dirle o pensarle lui, o a fare alcunché di sporco.

L'Esploratore è puro di pensiero e virile.

Promessa scout

All'atto dell'investitura scout, pronuncerete la Promessa scout i davanti a tutto il Reparto.

La Promessa scout è la seguente:

“Sul mio onore prometto di fare del mio meglio per fare il mio dovere verso Dio e verso il Re, per aiutare gli altri in ogni momento per ubbidire alla Legge scout”.

E una Promessa assai difficile da mantenere; ma è una cosa molto seria, e nessun ragazzo è uno Scout se non fa del suo meglio per mantenere la sua Promessa.

Vedete quindi che lo Scoutismo non è solo un divertimento, ma richiede anche molto da ciascuno di voi. So di poter fare affidamento su di voi che farete tutto ciò che vi sarà possibile per mantenere la vostra Promessa scout.

Il motto scout

Il motto scout è *Sii preparato*, ciò significa che vi terrete sempre pronti, in spirito e corpo, a compiere il vostro *dovere*.

Siate preparati nello spirito, avendo costretto voi stessi alla disciplinata obbedienza a qualsiasi ordine ed anche per aver riflettuto in anticipo su ogni incidente o situazione che possa presentarsi, in modo da sapere la giusta cosa da fare al momento opportuno ed essere decisi a compierla.

Siate preparati nel corpo, per esservi resi attivi, forti e capaci di fare la giusta cosa nel momento opportuno, e farla.

PER DIVENIRE SCOUT

PROVE DA «PIEDE TENERO» - LEGGE SCOUT - PROMESSA SCOUT - IL MOTTO SCOUT - DISTINTIVO SCOUT - SEGNO SCOUT E SALUTO SCOUT - QUANDO SALUTARE - IL SIGNIFICATO DEL SALUTO - INVESTITURA SCOUT - IN MARCIA SUL SENTIERO DELL'ESPLORATORE - UNIFORME SCOUT - COME INDOSSARE L'UNIFORME - IL BASTONE SCOUT

Per divenire Scout dovreste unirvi ad una pattuglia o ad un Reparto di Scouts nelle vicinanze, con il permesso dei vostri genitori.

Ma prima di divenire Scout, dovreste aver superato le prove di «piede tenero». Sono prove semplici e che hanno lo scopo di vedere quanto valete e se avete ferma intenzione di continuare. Non è nulla di difficile e troverete in questo libro ciò che vi occorre di conoscere. Quando avrete dimostrato al vostro Capo Reparto, l'adulto che ha la responsabilità del vostro Reparto, che sapete fare tutto ciò che è richiesto e sapete farlo bene, riceverete l'investitura scout e potrete portare il distintivo della Promessa.

Legge scout

La Legge scout contiene le regole di vita che seguono tutti gli Scouts del mondo e che voi promettete di osservare all'atto di entrare nella loro famiglia. Studiatela attentamente per comprendere il significato di ogni articolo



LEGGE SCOUT AGESCI**LA GUIDA E LO SCOUT:**

- 1. PONGONO IL LORO ONORE NEL MERITARE FIDUCIA**
- 2. SONO LEALI**
- 3. SI RENDONO UTILI E AIUTANO GLI ALTRI**
- 4. SONO AMICI DI TUTTI E FRATELLI DI OGNI ALTRA GUIDA E SCOUT**
- 5. SONO CORTESI**
- 6. AMANO E RISPETTANO LA NATURA**
- 7. SANNO OBBEDIRE**
- 8. SORRIDONO E CANTANO ANCHE NELLE DIFFICOLTÀ**
- 9. SONO LABORIOSI ED ECONOMI**
- 10. SONO PURI DI PENSIERI, PAROLE ED AZIONI.**

PROMESSA SCOUT**CON L'AUTO DI DIO PROMETTO SUL MIO ONORE DI FARE DEL MIO MEGLIO:**

- **PER COMPIERE IL MIO DOVERE VERSO DIO E VERSO IL MIO PAESE**
- **PER AIUTARE GLI ALTRI IN OGNI CIRCOSTANZA**
- **PER OSSERVARE LA LEGGE SCOUT.**

1. L'onore di un Esploratore è di essere creduto.

Se un Esploratore dice: “È così, sul mio onore”, ciò significa che è davvero così, proprio come se avesse fatto il più solenne dei giuramenti.

Nello stesso modo, se un Capo dice a un Esploratore: “Mi affido al tuo onore perché tu faccia la tal cosa”, l'Esploratore è tenuto a eseguire l'ordine al meglio delle sue possibilità, e a fare in modo che nulla gli impedisca di eseguirlo.

Se un Esploratore dovesse mancare al suo onore dicendo una bugia o non eseguendo con precisione un ordine affidato al suo onore, gli si potrebbe chiedere di restituire il distintivo e di non portarlo più. Potrebbe anche essere invitato a dimettersi.

2. L'Esploratore è fedele: al Re, alla Patria, ai suoi Capi ai suoi genitori, ai suoi datori di lavoro e ai suoi dipendenti

Deve rimanere con loro malgrado ogni difficoltà contro chiunque sia loro nemico o contro chi anche sparli di loro.

3. Il dovere di un Esploratore è di essere utile e aiutare gli altri

E deve fare il proprio dovere prima di qualunque altra cosa, anche se per compierlo dovesse rinunciare al proprio piacere o comodità o sicurezza. Quando è incerto tra due cose da fare deve porsi la domanda: “Qual è il mio dovere?”. Vale a dire: “Che cosa è meglio per gli altri?” e quello deve fare. Deve essere preparato in qualsiasi momento a salvare una vita o ad aiutare persone infortunate. E deve sforzarsi del suo meglio per fare almeno una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno.

4. L'Esploratore è amico di tutti e fratello di ogni altro Esploratore, quale che sia il Paese, la classe sociale o la confessione religiosa cui l'altro appartiene.

Così, se un Esploratore incontra un altro Esploratore, anche se non lo conosce, deve rivolgergli la parola, e aiutarlo in ogni modo possibile o a svolgere il compito che egli sta facendo o dandogli cibo o, per quanto possibile, qualunque cosa di cui possa aver bisogno. Un Esploratore non deve mai essere uno *snob*. Snob sono coloro che disprezzano chi è più povero di loro, o che sono poveri e si risentono della ricchezza altrui. Un Esploratore accetta gli altri come sono e cerca di vederne i lati migliori.

Kim era chiamato dagli indiani “il piccolo amico di tutto il mondo”, e questo è il nome che ciascun Esploratore dovrebbe guadagnarsi.

5. L'Esploratore è cortese.

Vale a dire che è educato con tutti, ma specialmente con le donne e i bambini, i vecchi, gli infermi, gli invalidi ecc. E non deve accettare alcuna ricompensa per i servizi o le cortesie da lui resi.

6. L'Esploratore è un amico per gli animali

Dovrebbe, per quanto possibile, risparmiare loro sofferenze, e non dovrebbe uccidere alcun animale senza necessità, poiché anch'esso è una creatura di Dio. È consentito uccidere un animale per cibo o quando si tratti di un animale nocivo.

7. L'Esploratore ubbidisce agli ordini dei suoi genitori, del Capo Pattuglia o del Capo Reparto senza replicare.

Anche se riceve un ordine che non gli piace deve fare come fanno i soldati o i marinai, e come farebbe per il suo capitano in una squadra di calcio: deve eseguirlo lo stesso perché è il suo dovere; e dopo che lo ha fatto può andare a esporre le sue ragioni contro di esso. Ma prima deve eseguire l'ordine: questa è disciplina.

8. L'Esploratore sorride e fischieta in tutte le difficoltà.

Quando riceve un ordine dovrebbe eseguirlo allegramente e prontamente, non lentamente e di malavoglia.

Gli Esploratori non brontolano mai per i disagi, né borbottano gli uni contro gli altri, né si lagnano quando sono eliminati, ma continuano a sorridere e fischiare.

Quando un treno vi scappa sotto il naso o qualcuno vi pesta il callo favorito (per quanto un Esploratore non dovrebbe avere calli) e in qualunque circostanza irritante dovrete sforzarvi di sorridere immediatamente, e quindi fischiare un motivo, e tutto andrà a posto.

La punizione per chi imprechi o dica parolacce consiste in una tazza d'acqua fredda rovesciata, per ciascuna mancanza, nella manica del colpevole dagli altri Esploratori. Era questo il castigo inventato trecento anni fa da un vecchio esploratore inglese, il capitano John Smith.

9. L'Esploratore è economo.

Vale a dire che risparmia ogni centesimo che può e lo mette in banca, così da poter avere del denaro per mantenersi quando si trovi senza lavoro e così non essere a carico di nessuno; o da poter

Part II. FORTNIGHTLY. Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS BY B-P

(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 «assediata» 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

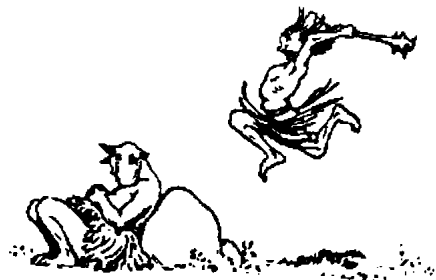
appuntata ad una spalla e dovrà raggiungere la meta avendola ancora intatta.

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.

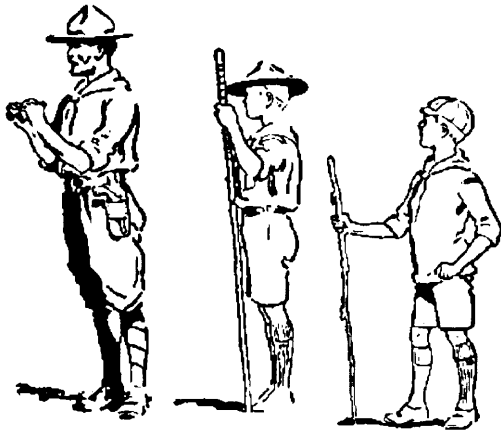
Così per tutto un mese il ragazzo doveva nascondersi nella giungla e vivere come gli era possibile.

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 attraversare 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 SÉGUIRE
G	N	U	LETTERE DA SÉGUIRE

**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.

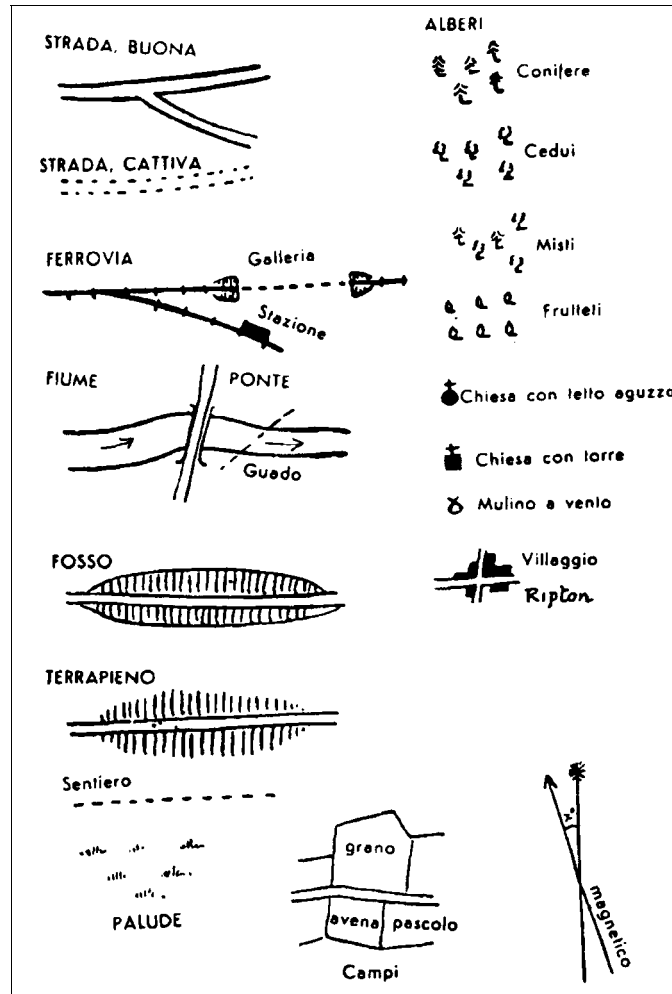
Su queste carte i boschi, fiumi, laghi, strade, fabbricati e così via sono indicati con segni convenzionali.

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 del 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.

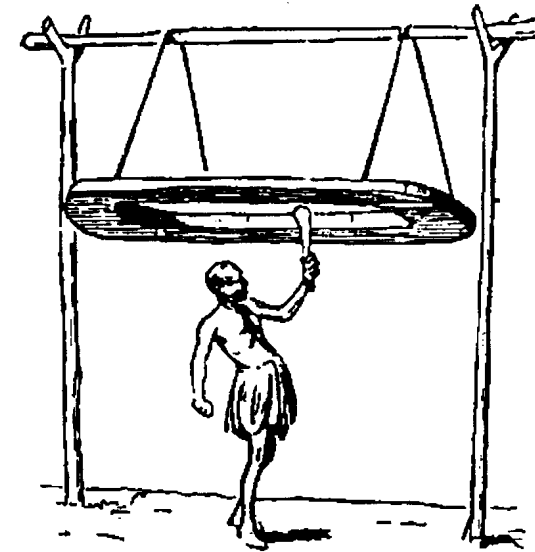
QUESTI SONO ALCUNI
SEGNI
CONVENZIONALI CHE
TROVERETE SULLE
CARTE
TOPOGRAFICHE.



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.

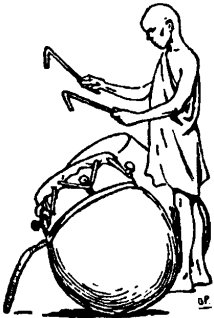
Chi trasmette deve collocarsi sempre di fronte alla stazione

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 perdete 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, avvolta 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, siolgeva 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.

SEGNALI E COMANDI

MESSAGGI NASCOSTI - SEGNALAZIONI - SEGNALI COL FUOCO - SEGNALI ACUSTICI - SEGNALAZIONI CON SISTEMA MORSE E SEMAFORICO - COMANDI E SEGNALI - SEGNALI COL FISCHIO - SEGNALI CON LA MANO

Gli Scouts debbono essere abili nel trasferire segreta. mente notizie da un posto all'altro, e nel farsi segnalazioni l'un l'altro.

Prima dell'assedio di Mafeking, di cui vi ho narrato nella mia prima chiacchierata, ricevetti un messaggio segreto da uno sconosciuto amico nel Transvaal, che mi recava informazioni sui piani del nemico, il numero dei suoi uomini, cavalli e cannoni. Queste notizie mi pervennero in una minuscola lettera arrotolata a forma e dimensioni di una pillola, infilata in un piccolo foro di un rozzo bastone da passeggio, foro tamponato con un po' di cera. Il bastone fu consegnato ad un indigeno che aveva semplicemente l'ordine di venire a Mafeking e di darmi il bastone come regalo. Naturalmente quando il negro mi portò il bastone e mi disse che

un bianco me lo mandava, io immaginai che dovesse avere qualche cosa di speciale, e ben presto trovai la lettera nascosta.

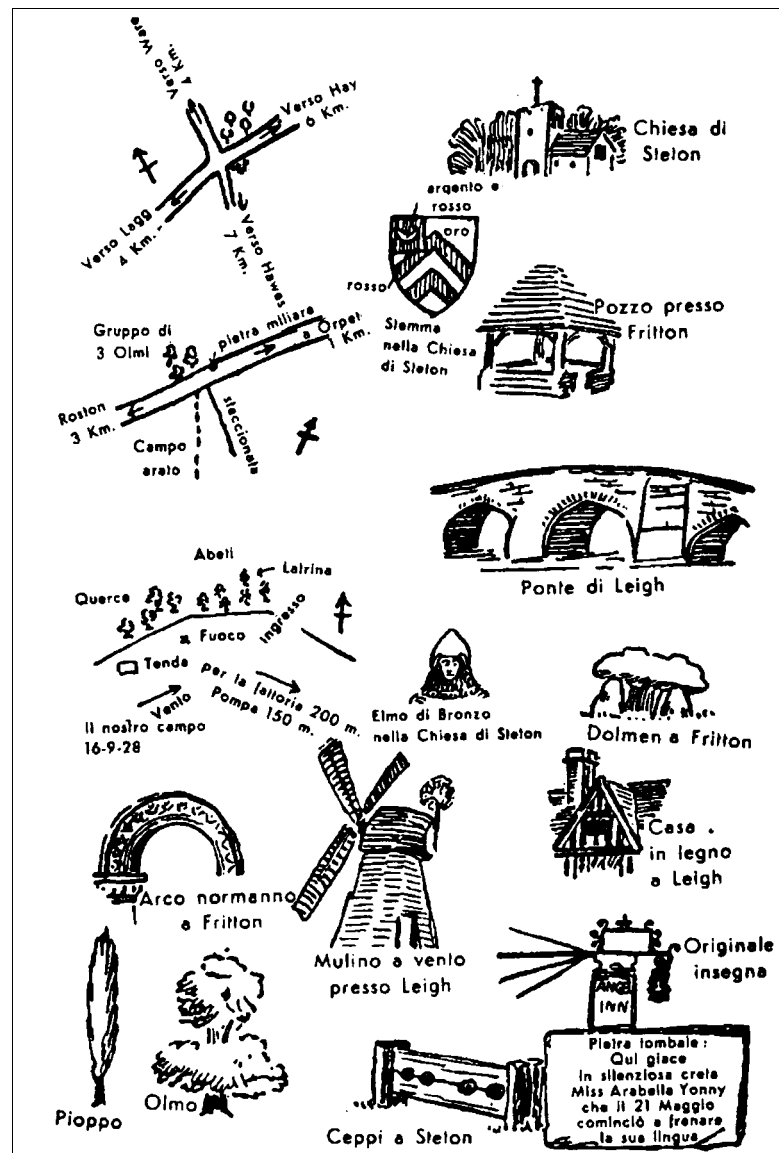
Una volta ricevetti una lettera segreta da un altro amico. L'aveva scritta in indostano, ma usando la scrittura inglese. Qualsiasi altro,



numero 7.

Mentre attraversa un terreno aperto dove può essere avvistata da nemici o da animali, la Pattuglia deve fare in modo di traversarlo quanto più rapidamente possibile, marciando al passo scout, corsa e marcia alternate per brevi tratti di cinquanta passi

UNO SCOUT IN
GAMBA HA FATTO
QUESTI DISEGNI SUL
SUO QUADERNO DI
CACCIA.



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

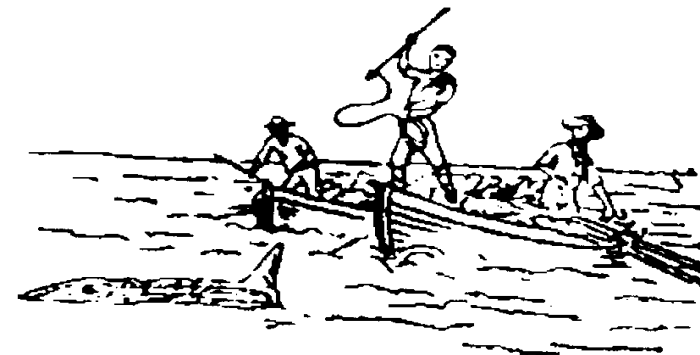
distano fra di loro un miglio.

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 Scautismo 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 scautismo, 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 dovreste 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.

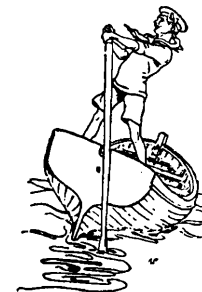
Passammo Bath e Bristol, remando, mettendoci alla vela, spingendoci avanti con un palo, facendoci rimorchiare, a seconda che le circostanze imponevano, finché raggiungemmo le possenti acque della Severn.

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.

CONCENTRarsi 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 metterglisi 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.

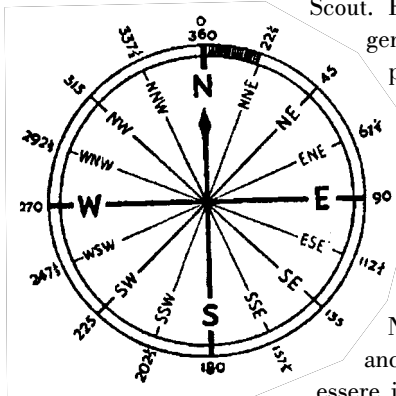
Uso della bussola

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.

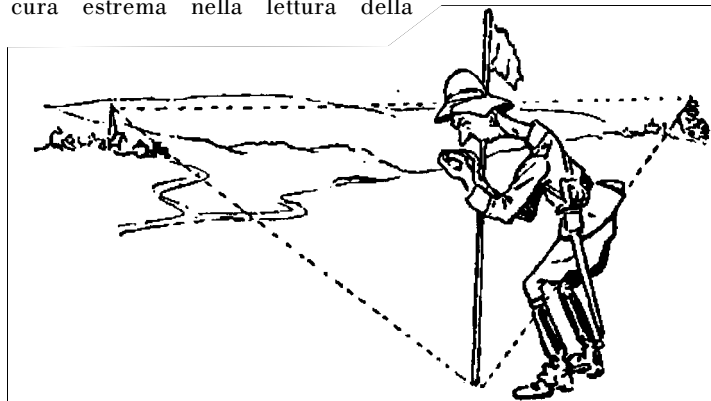
COME LA BUSSOLA MI AIUTÒ NELLA CARRIERA

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 scontenti, 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.

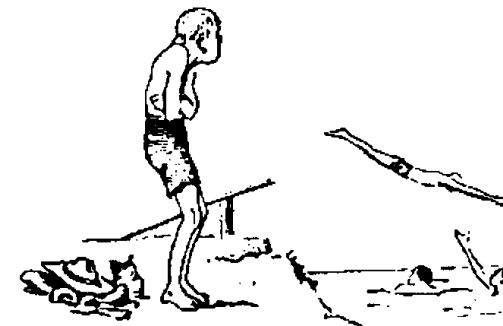
È sempre un grande divertimento fare il bagno, ma tanto più se il bagno comprende una buona nuotata. Che figura da sciocco fa quel poverino che è costretto a diguazzare vicino alla riva, senza potersi unire ai suoi compagni che nuotano al largo o in mezzo al fiume!

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».

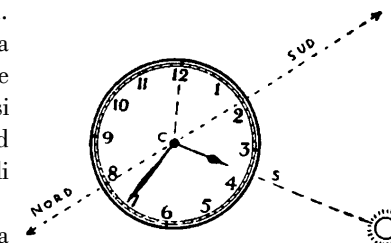
NORD CON IL SOLE

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.

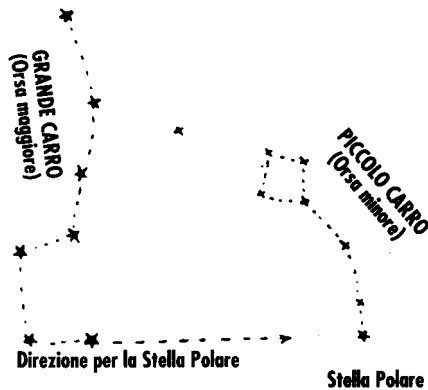
Alle sei del mattino (ora solare) il sole è ad Est. Alle nove a Sud-Est. A mezzogiorno a Sud. Alle tre del pomeriggio a Sud-Ovest, ed alle sei di sera a Ovest. In inverno il sole tramonta prima delle 18, ma non avrà raggiunto l'Ovest quando tramonta. Questo si applica grosso modo a tutto l'emisfero settentrionale.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

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**

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.

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

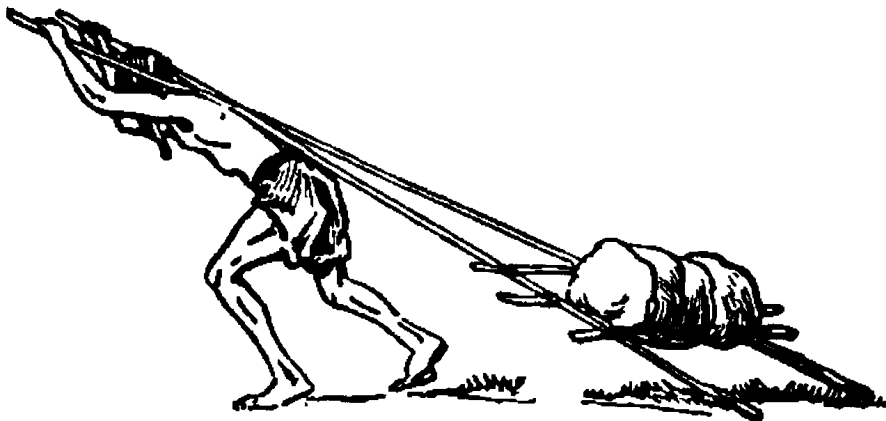
in avvicinamento debbono allora immediatamente fermarsi e rimanere immobili. L'arbitro viene fino alla sentinella i domanda da quale direzione veniva il rumore sentito. Se ha ragione, vince la sentinella. Se uno degli attaccanti riuscirà a strisciare fino a 15 metri dalla sentinella senza essere scoperto, 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.

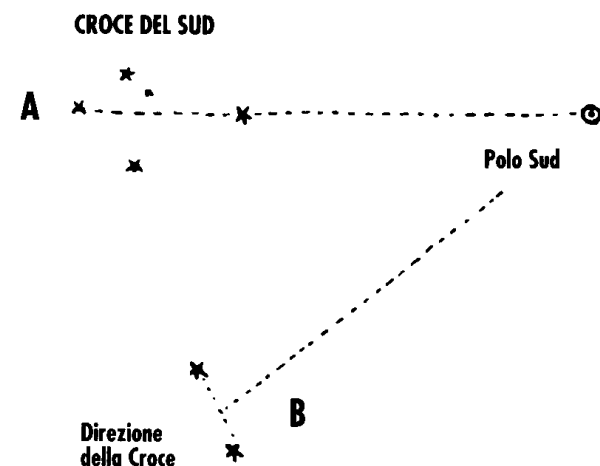
Ciò che è importante a proposito di Orione è che riferendovi a lui sarete sempre in grado di sapere da quale parte si trovi il Nord ossia la Stella Polare. E Orione può essere osservato da entrambi gli emisferi.

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 «lepre» 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
IMPACCARRE 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.**

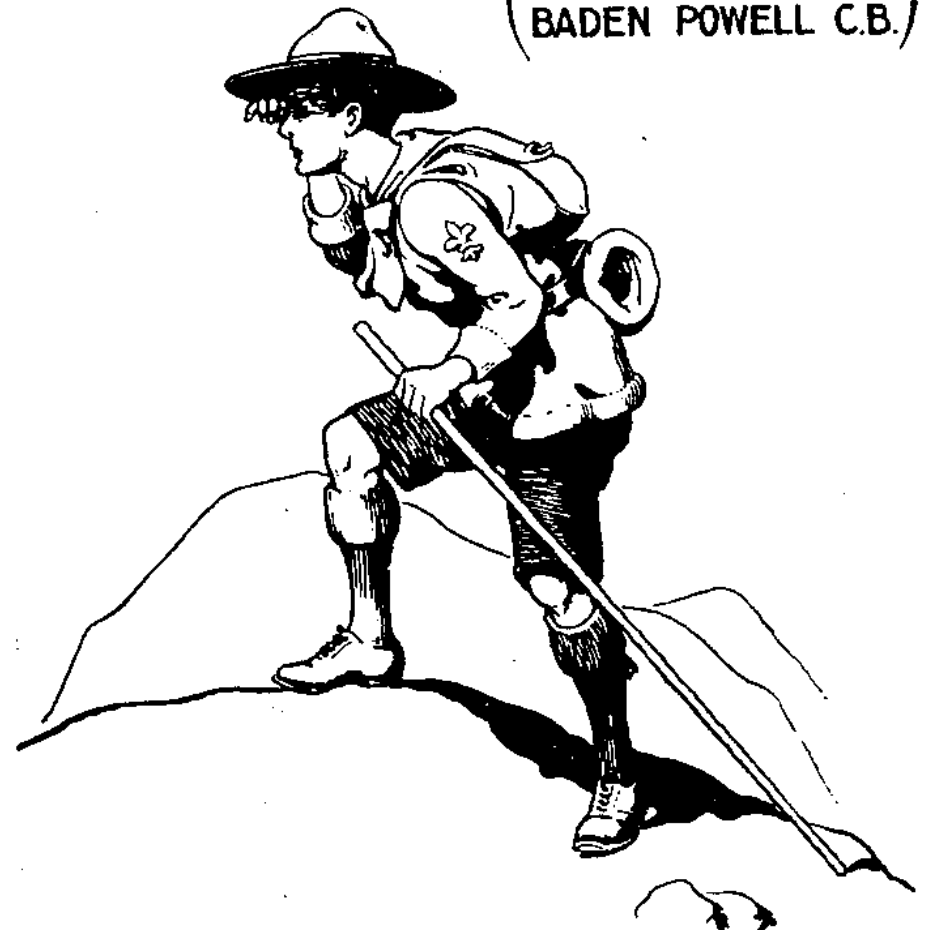


Scoutismo per ragazzi

Part III. FORTNIGHTLY. Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS BY B-P

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



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



Capitolo 3

LA VITA AL CAMPO

8^a chiacchierata
 Pionieristica
 9^a chiacchierata
 Il campo
 10^a chiacchierata
 La cucina al campo



FORNO DA PANE

Se si vuole del vero pane bisogna fabbricare una specie di forno, usando una vecchia pentola di terraglia o una scatola di latta; mettetela nel fuoco e ammucciandovi sopra una buona quantità di brace. Oppure fate un forno di argilla, accendeteci un fuoco dentro e poi, quando è ben rovente spazzatene via fuoco e cenere mettendovi dentro la pasta da pane. Tenete ben chiusa l'apertura del forno finché il pane non è cotto.

Pulizia

Gli Scouts esperti dedicano una cura tutta speciale nel mantenere la cucina particolarmente pulita. Stanno attenti a pulire a fondo pentole, piatti, forchette, coltelli, perché sanno che se, lasciano in giro oggetti sporchi o resti di cibo, le mosche accorrono.

Le mosche sono pericolose, perché portano sulle zampe i germi delle malattie; e se si posano sui vostri cibi, ci lasciano un veleno che voi mangiate e poi vi stupite di ammalarvi!

Per questo dovrete stare attenti a tenere pulitissima la cucina del campo in modo che le mosche non ci vengano. Tutte le risciacquature e i rimasugli debbono venire o bruciati o gettati in una buca scavata appositamente dove poterli seppellire, e mai lasciarli in giro.

I Capi Pattuglia hanno la responsabilità di accertarsi che tutto questo venga sempre fatto.

Ricordatevi: «Lo Scout è pulito».

ESERCITAZIONI DI
PATTUGLIA

Gli Scouts dovrebbero già saper cucinare prima di andare al campo: insegnate loro le cose più importanti, come cuocere le patate e la minestra, la carne e la verdura. Ci si può esercitare in queste cose durante l'inverno.

- Esercitarsi nell'impastare il pane e nel cuocere *twists* e schiacciate.
- Preparare una cassetta di cottura ed usarla.
- Prepararsi ciascuno i propri sacchetti

di tela per le razioni.

- Far gareggiare le Pattuglie nel preparare i menu, studiare i quantitativi, fare le porzioni ecc.
- Portare in un'uscita le razioni crude, accendere il fuoco e cuocersi ciascuno il proprio pasto.
- Provare i diversi tipi di focolare, finché arrivate a quello che giudicate più adatto alla vostra cucina di Pattuglia; quindi cercare di fabbricarvi qualcuno degli arnesi per cucina indicati nel disegno precedente.

Come fare il pane

Per fare il pane o le focacce il sistema usuale è quello di mescolare alla farina un pizzico o due di sale e di lievito in polvere, poi farne un mucchio e scavarlo in mezzo in modo da formare una buca dove mettere l'acqua. Mischiate e impastate il tutto fino a formare una massa di pasta da pane; toccatela sempre con le mani spolverizzare di farina asciutta per impedire che la pasta vi si attacchi alle dita e poggiatela a forma di grosso panino oppure di parecchi panini piccoli.

Metteteli quindi sulla brace sopra una graticola, oppure spazzate da un lato parte del focolare e mettete la pasta sul suolo caldo che è restato così allo scoperto: ammucchiateci tutt'intorno della cenere calda e lasciate cuocere.

In questo modo si possono cuocere solamente pagnotte piccole.

FOCACCE IN PADELLA

Un altro sistema ottimo è di fare una pasta abbastanza dura con questi ingredienti: una tazza da tè di farina, un pizzico di sale, un cucchiaino da tavola di zucchero ed un cucchiaino da tè di lievito in polvere.

Preparate una padella caldissima e ungetela bene; metteteci dentro la pasta e ponetela vicino al fuoco. In pochi minuti la pasta gonfierà e indurirà. Allora appoggiate la padella di taglio, in modo che stia quasi verticale con un lato rivolto al fuoco; cuocerà così un lato della focaccia; poi capovolgetela e cuocete l'altro lato.

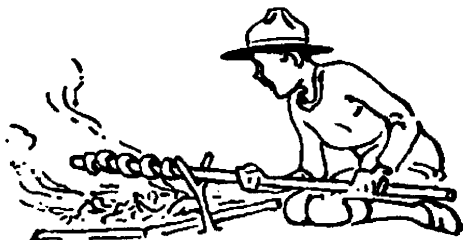
Potete accertarvi che sia ben cotta infilandoci dentro uno stecchino: se viene fuori senza pasta attaccata la vostra pagnotta è cotta anche dentro.

«TWIST»

Un altro sistema ancora, consiste nel tagliare un grosso bastone, appuntarne l'estremità più sottile, scortecciarlo e scaldarlo al fuoco.

Preparate poi una lunga striscia di pasta lievitata larga circa 5 cm e spessa 1 cm e mezzo e avvolgetela a spirale intorno al bastone; piantate questo accanto al fuoco e lasciate che la pasta si arrostita girando ogni tanto il bastone perché cuocia tutt'attorno.

**SI PUÒ FARE IL PANE
ANCHE SENZA
FORNO. ARROTOLATE
LA PASTA ATTORNO
AD UN BASTONE E
CUOCETELA SOPRA
UNA BRACE
ARDENTE.**



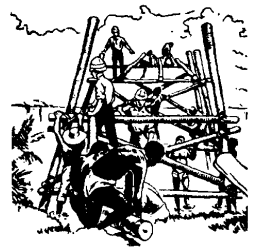
PIONIERISTICA

**SALVATAGGI PER MEZZO DI NODI - NODI UTILI -
COSTRUZIONE DI CAPANNE - L'ASCIA - COSTRUZIONI DI
PONTI - MISURE PERSONALI - VALUTAZIONE DELLE
DISTANZE - VALUTAZIONE DI ALTEZZE - PESI E
QUANTITÀ**

I pionieri sono uomini che marciano all'avanguardia nella giungla come altrove, per aprire una via a quelli che vengono dietro a loro.

Quando ero in servizio sulla costa occidentale dell'Africa, ebbi il comando di un numeroso reparto di esploratori indigeni, e naturalmente, al pari di tutti gli altri esploratori, cercammo di renderci utili in tutti i modi al grosso dell'esercito, che ci seguiva a una certa distanza. Noi, non solamente cercavamo il nemico e spiavamo le sue mosse, ma facevamo anche il possibile per migliorare la strada che il nostro esercito doveva percorrere, dato che essa era semplicemente una stretta pista attraverso fitte giungle e paludi. Diventammo quindi pionieri, oltre che esploratori, e durante la nostra marcia costruimmo, per mezzo di pali legati assieme, quasi duecento ponti su diversi corsi d'acqua.

Ma quando misi per la prima volta i miei esploratori alle prese con questo importante lavoro, mi avvidi che su mille uomini, moltissimi non sapevano servirsi dell'ascia per abbattere gli alberi e nessuno - ad eccezione di una compagnia di circa sessanta uomini - sapeva fare dei nodi, sia pure malfatti.



Salvataggi per mezzo di nodi

Proprio poco tempo prima del mio arrivo in Canada, parecchi anni or sono, era accaduta una terribile disgrazia alle cascate del Niagara.

Era pieno inverno: tre persone - un uomo con sua moglie, e un ragazzo di diciassette anni - stavano attraversando un ponte che il ghiaccio aveva formato sul fiume impetuoso a valle delle cascate, quando improvvisamente esso cominciò a scricchiolare e

a rompersi. L'uomo e la donna si vennero a trovare su di una stessa lastra di ghiaccio, mentre il ragazzo veniva trascinato via sopra un'altra.

Tutt'intorno a loro, l'acqua era disseminata di questi blocchi di ghiaccio galleggianti, che cozzavano e si frangevano l'uno contro l'altro. I tre erano in balia della corrente, che se anche in quel luogo era abbastanza lenta, pur tuttavia, gradatamente ed inesorabilmente li trasportava a valle, verso le terribili rapide, un miglio più oltre.

Dalla riva, la gente vedeva la loro pericolosa situazione, ma delle migliaia di persone che si erano andate radunando non una sembrava capace di fare qualcosa per aiutarli. Nuotare era impossibile, e così pure il salvataggio a mezzo di una barca.

I disgraziati furono così trasportati per un'ora intera; poi la corrente li trascinò sotto due ponti, che attraversavano il fiume proprio prima delle rapide.

Dai ponti, alti quasi cinquanta metri sopra il pelo dell'acqua, erano state calate alcune funi, in modo che si trovassero a pendere sul passaggio dei tre pericolanti. Quando si trovarono a quel punto, il ragazzo riuscì ad afferrare una corda, e subito delle mani volenterose cominciarono a tirarlo su: ma quando era già circa a mezz'altezza, il poveretto non poté tenersi più a lungo. Ricadde nell'acqua gelata e non fu mai più rivisto.

Anche l'uomo che stava sull'altro lastrone, riuscì ad afferrare una corda e cercò di legarla attorno alla vita di sua moglie, perché almeno lei potesse venir salvata; ma la corrente li trascinava lontano, le sue mani erano intirizzite: non riuscì a legare la fune, ed essa gli sfuggì dalle dita. E pochi secondi dopo, ambedue trovarono la fine delle loro sofferenze, risucchiati sott'acqua dalle rapide turbinose.

CHE COSA AVRESTE FATTO VOI?

L'esperienza del senno di poi è facile; ma questo disastro merita una riflessione: che cosa avreste fatto se vi foste trovati là?

Uno dei nostri Capi Reparto canadesi mi raccontò di essersi trovato in treno, poco dopo questa disgrazia, mentre alcuni compagni di viaggio ne parlavano. Essi non sapevano che egli si occupava di Esploratori, e uno di loro disse: «Bene, io credo che se ci fossero stati là degli Scouts, essi avrebbero trovato qualche modo di salvare quella povera gente».

Spesso si pensa: «A che serve imparare una cosa tanto semplice come fare dei nodi?». Ebbene, ecco un caso in cui

zuppa più o meno densa. Fate bollire fino a che sia cotta, senza però smettere mai di rimestare.

Non fate come ho fatto io una volta, quando ero ancora un «piede tenero». Era il mio turno in cucina e pensai di variare il pranzo dando ai miei fratelli una minestra di piselli. Avevo un po' di farina di piselli e così mescolai con acqua e la feci bollire, e quindi la servii pomposamente. Ma non ci avevo messo né condimento né estratto di carne o altro. Non sapevo che fosse necessario o che uno se ne potesse accorrere. Ma essi se ne accorsero subito, chiamarono la mia bella zuppa una «ignobile farinata» e mi dissero che potevo mangiarmela tutta; e non solo mi dissero che potevo, ma mi obbligarono allegramente ad ingoiarla.

La cassetta di cottura

Non ho mai più commesso quell'errore.

La cassetta di cottura è forse il miglior sistema di fare la cucina al campo, perché così si ha solo da preparare e dare l'avvio, e la cassetta fa il resto. Potete quindi allontanarvi, partecipare ai giochi da campo con tutti gli altri e poi tornare e trovare che il pranzo si è cotto da sé. O almeno si è cotto se lo avevate avviato bene. Altrimenti, ebbene, non diventerete certo molto popolare nella Pattuglia!

Ecco quello che bisogna fare: procuratevi una cassetta di legno; foderatene i lati e il fondo con parecchi strati di carta di giornale e quindi riempitela di fieno o di altra carta di giornale, pigiando bene e lasciando in mezzo uno spazio per la pentola. Mettete molto fieno tanto sotto che attorno alla pentola, e preparate una specie di cuscino sempre di fieno pressato - oppure uno spesso strato di giornali piegati - da mettere sopra il tutto.

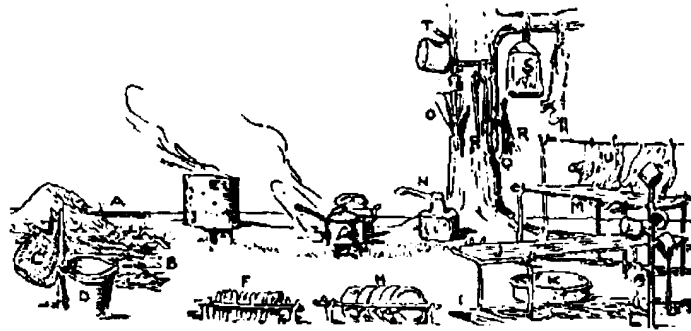
Preparate la pentola con dentro le vivande, e non appena bolle bene, mettetela subito nella cassetta di cottura. Imballate tutt'attorno e sopra con fieno o carta, mettetevi il cuscinetto a coprire e infine collocate al suo posto il coperchio della cassetta, con un peso sopra per tenerlo ben chiuso.

Per cuocere in questo modo la carne impiega 4 ~ 5 ore. La zuppa di avena invece dovrà bollire 5 minuti e restare poi nella cassetta di cottura tutta la notte. la troverete pronta per la prima colazione.

«Al campo bisogna saper cucinare bene: fagioli, focacce e pancetta affumicata».

per i recipienti ed il sostegno per appenderli al fuoco. Il disegno vi fa vedere uno dei tanti modi per cavarcela.

**ECCO PARECCHI
SUGGERIMENTI PER
MANTENERE IN
ORDINE LA VOSTRA
CUCINA DA CAMPO E
PER FACILITARE
MAGGIORMENTE IL
VOSTRO LAVORO DI
CUOCHI.**



- | | |
|--------------------------------|---------------------|
| A. Buca per rifiuti solidi | L. Porta tazze |
| B. Legna da ardere | M. Tavolo di cucina |
| C. Cestino per uova | N. Ciochetto |
| D. Acqua | O. Mantice |
| E. Inceneritore | P. Molle |
| F. Porta posate | Q. Padella |
| G. Fuoco di cucina | R. Scopetto |
| H. Porta piatti | S. Lardo |
| I. Buca per liquidi | T. Pentole |
| J. Tavolo inclinato per lavare | U. Grembiuli |
| K. Bacinella | |

Consigli per quando si cucina

Quando fate bollire una pentola d'acqua non incastrate mai il coperchio troppo fortemente, perché quando nell'interno si forma il vapore questo deve avere il modo di uscire.

Per accorgervi di quando l'acqua comincia a bollire, non occorre levare il coperchio e guardare: basta appoggiarci sopra la estremità di un bastoncino o di un coltello. Se l'acqua bolle sentirete vibrare il pentolino.

ZUPPA DI FIOCCHI DI AVENA

Versate nella pentola una tazza d'acqua a persona; aggiungete un pizzico di sale per ogni tazza e, quando l'acqua bolle versate a poco a poco i fiocchi di avena continuando sempre a mescolare con un bastone o un grosso cucchiaino. La quantità di fiocchi d'avena dipende dal gusti, a seconda se si preferisce la

saperli fare avrebbe potuto salvare tre vite.

Quando le corde vennero calate dal ponte, avrebbero dovuto avere all'estremità un cappio o due, perché le vittime se li passassero intorno al corpo o vi infilassero braccia o gambe.

Invece, non c'erano cappi preparati, e quei disgraziati, che non sapevano fare un nodo di bolina o un altro genere di cappio, non poterono salvarsi.

Nodi Utili

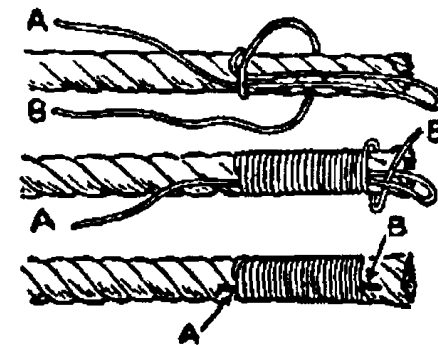
Tutti gli Scouts devono sapere fare i nodi. Fare un nodo sembra una cosa molto semplice; però, c'è il giusto modo di farlo e ci sono modi sbagliati, e gli Scouts devono conoscere la maniera giusta. Una vita può dipendere da un nodo ben fatto.

Il nodo ben fatto è quello che resisterà a ogni tensione, e che potrà venir disfatto facilmente quando lo si desidera. Un nodo cattivo è quello che si scioglie non appena si tira un po' forte, o che rimane serrato così stretto che non si riesce più a scioglierlo.

Il modo migliore per imparare i nodi consiste nel farveli insegnare da un compagno che li sappia fare. Dovrete però esercitarvi molto, altrimenti li dimenticherete presto; e usate pezzi di fune o corda, e non pezzi di spago o lacci da scarpe!

Alle pagine seguenti troverete illustrati i nodi utili, che tutti gli Scouts devono conoscere e sapere usare appropriatamente ogniqualvolta hanno da legare una funicella o una corda. Per impedire che l'estremità di una corda si sfilacci o si disfi, occorre eseguire una «fasciatura», cosa che si fa avvolgendovi intorno per parecchie volte uno spago sottile, e terminando in modo che i capi di questo restino presi sotto l'avvolgimento. Vi sono parecchi sistemi per farlo, e il disegno ve ne indica uno semplice e pratico.

In Africa Occidentale, noi non avevamo corde; così usavamo liane robuste, giunchi sottili e lunghi rami flessibili, che rendevamo anche più elastici e pieghevoli ponendone un'estremità sotto i piedi e torcendone l'altra fra le mani.

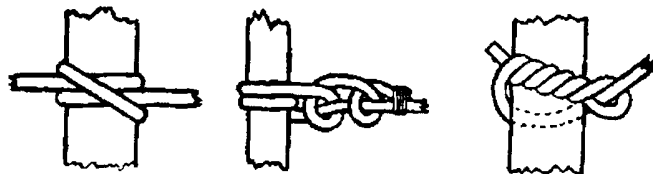


Per impedire che l'estremità di una corda si sfilacci, si può coprirla. Mettete lungo la corda uno spago formando un cappio; quindi avvolgete il capo lungo di questo spago attorno alla corda, fino a circa mezzo centimetro dall'estremità. Tirate bene perché i giri siano stretti e vicini l'uno all'altro. Poi infilate l'estremità B attraverso il cappio e tirate con fermezza l'estremità A: non date strappi, perché lo spago potrebbe spezzarsi. In tal modo l'estremità B viene trascinata sotto l'avvolgimento: tirate fino a che sia arrivata a metà circa del rivestimento, e poi tagliate le due estremità.

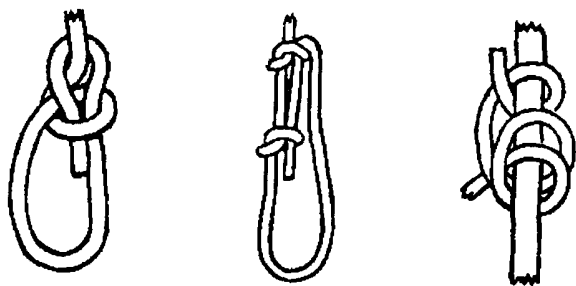


(Da sinistra a destra)

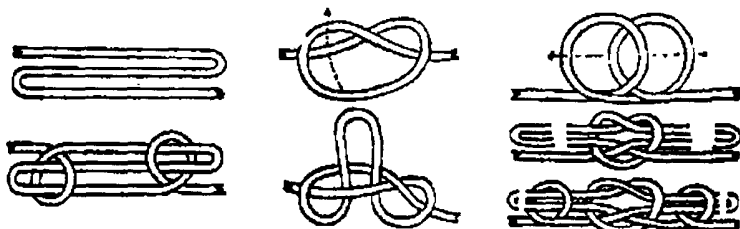
1. **NODO PIANO O DI TERZARUOLO**, per legare insieme corde, o bende.
2. **NODO DELLA RETE (O INCROCIATO, O DI SCOTTA)**, per unire due corde, sia dello stesso spessore, che di spessore diverso.
3. **NODO DEL PESCATORE**, per legare insieme due corde bagnate, o comunque scivolose.



1. **NODO PARLATO SEMPLICE O NODO DA BARCAIOLO**, per fissare corde a travi, nei lavori di pionieristica.
2. Per legare una fune a un palo, girare la fune attorno a questo, e fare **DUE MEZZI NODI**.
3. **NODO D'ANGUILLA**, per assicurare l'estremità di una fune a una trave o a un tronco.



1. **BOLINA**, forma un cappio che non scorre. È usata per salvataggi.
2. **NODO CON RITENUTA**, può essere allungato o accorciato secondo il bisogno.
3. **NODO PARLATO DOPPIO**, viene usato invece del nodo parlato semplice, per accorciare funi.



1. **NODO MARGHERITA**, serve per accorciare e tendere corde troppo lunghe o allentate.
2. **NODO DELLO STALLIERE**, serve a fare un nodo scorsoio a metà di una corda.
3. **NODO A SEGGIOLA**. Ha due cappi, e serve per calare delle persone.

rimestando perché colorisca senza bruciarsi in superficie. Aggiungete quindi dell'acqua pulita e ponete il recipiente sul fuoco, un po' in alto. Ricordatevi che l'acqua non deve bollire forte, ma sobbollire appena. In ultimo aggiungete delle verdure tagliate a pezzetti, come patate, carote e cipolle. L'acqua dovrebbe coprire appena il cibo, e non più. Cuocere finché sia tenero.

COME CUOCERE UCCELLI E PESCI

Uccelli e pesci possono venire cucinati alla stessa maniera. Gli uccelli si spennano più facilmente se sono appena stati uccisi, ma non c'è bisogno di spennarli se si cuociono nell'argilla, perché allora le penne rimangono prese nella terra quando questa si indurisce al fuoco, di modo che quando spezzate questo involucro l'uccello viene fuori cotto e senza penne come una noce dal guscio.

Un altro sistema consiste nel togliere le interiora dell'uccello, procurarsi un sasso press'a poco delle dimensioni della cavità rimasta vuota e arroventarlo. Poi infilate il sasso dentro l'uccello e mettete questo al fuoco, su una graticola o su uno spiedo di legno.

Il focolare

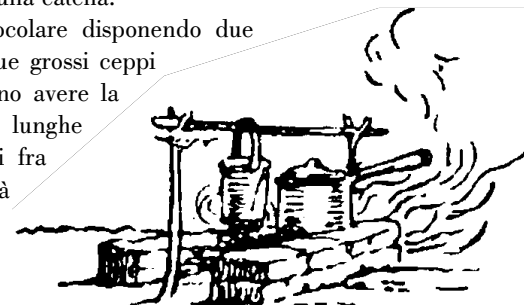
Di solito uno Scout ha sempre la propria gavetta o un pentolino o bricco in cui far bollire l'acqua, cuocere le verdure e stufare la carne.

Per cucinare nella gavetta potete sia collocarla sull'estremità dei ceppi di un «fuoco a stella» (da dove però può cadere se non ci si fa molta attenzione), sia, ed è la cosa migliore, posarla a terra fra la brace del fuoco stesso. Oppure si può preparare sopra il fuoco una specie di treppiedi per mezzo di tre grossi rami verdi che si legano fra loro ad una estremità, e poi si appende la gavetta fra i pali mediante un filo di ferro o una catena.

Anche meglio, preparate il focolare disponendo due file di zolle o di mattoni, oppure due grossi ceppi di legno o Pietre. Queste file devono avere la parte superiore appiattita. Saranno lunghe circa un metro e ottanta e distanti fra loro dieci centimetri ad una estremità e venti dall'altra, con l'estremità più larga aperta verso il vento.

Dovreste poi farvi gli uncini

SI PUÒ COSTRUIRE UN FOCOLARE MEDIANTE DUE FILE DI ZOLLE, O MATTONI, O CEPPI, O PIETRE. I RECIPIENTI POSSONO ESSERE APPESI O COLLOCATI DIRETTAMENTE SUGLI APPOGGI.



LA CUCINA AL CAMPO

COME CUCINARE LA CARNE - IL FOCOLARE - CONSIGLI
PER QUANDO SI CUCINA
- LA CASSETTA DI COTTURA - COME FARE IL PANE -
PULIZIA

Naturalmente, ogni Scout deve essere in grado di cucinarsi la carne e la verdura e di farsi il pane senza i normali utensili da cucina.

Come cucinare la carne

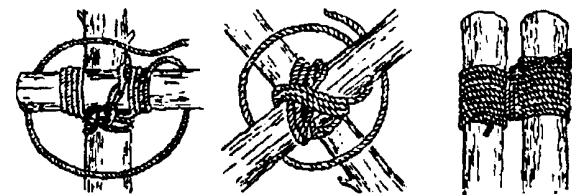
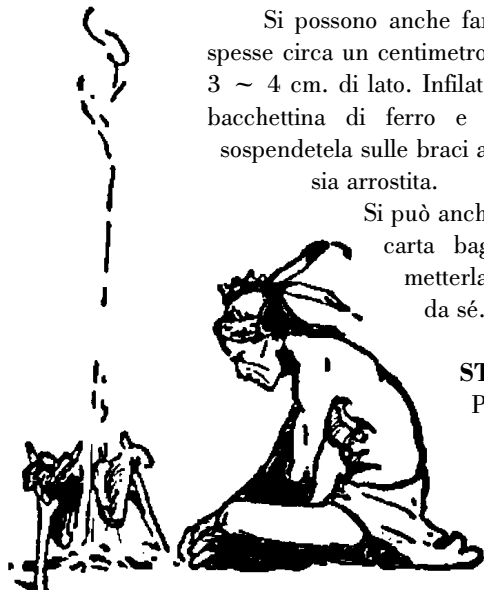
La carne si può far cuocere infilzandola su bacchette appuntite e collocandola presso il fuoco in maniera che si arrostita. Oppure usate a mo' di padella il coperchio di una vecchia scatola da biscotti: metteteci un po' di grasso per impedire che la carne si attacchi.

Si possono anche fare dei *kabobs*: tagliate la carne in fette spesse circa un centimetro e mezzo e fatela poi a pezzetti di circa 3 ~ 4 cm. di lato. Infilate questi pezzetti su di uno stecco o una bacchettina di ferro e piantate questa davanti al fuoco, o sospendetela sulle braci ardenti per alcuni minuti, finché la carne sia arrostita.

Si può anche avvolgere la carne in qualche foglio di carta bagnata, o in uno strato di argilla, e metterla fra le braci del fuoco dove si cuocerà da sé.

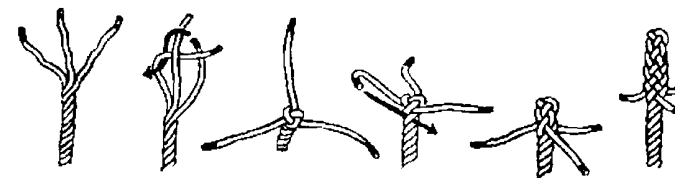
STUFATO ALLA CACCIATORA

Prendete della carne magra o della cacciagione e tagliatela in quadrate di 3 ~ 4 cm di lato; mischiate a parte della farina con un po' di sale e pepe e infarinate bene la carne; rosolatela poi in un tegame di grasso



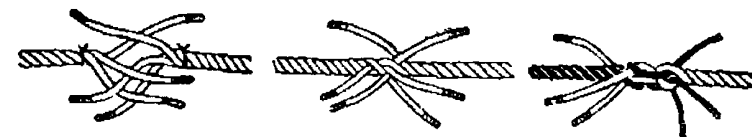
CONGIUNZIONI

1. **CONGIUNZIONE A SQUADRA.** Cominciare con un nodo parlato semplice, e quindi fare parecchi giri, ciascuno ad angolo retto col precedente. Terminare la congiunzione con un altro nodo parlato semplice.
2. **CONGIUNZIONE IN DIAGONALE.** Cominciare con un nodo a legno attorno a tutti e due i travi, e quindi girare parecchie volte la corda intorno a ogni diagonale. Tirare bene, e finire con un nodo parlato semplice.
3. **CONGIUNZIONE PARALLELA.** Fare un nodo parlato semplice intorno a un solo trave, poi girare la corda intorno a tutti e due i travi, tirare bene, e finire con un nodo parlato semplice, di nuovo attorno a un trave solo.

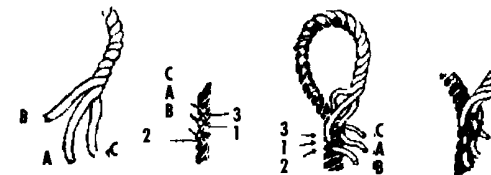


IMPIOMBATURE

1. **IMPIOMBATURA ROVESCIATA,** per preservare le corde dallo sfilacciamento. Sciogliere la corda, e tracciare i capi a corona; poi far girare i capi, passandoli sopra il capo vicino, e sotto quello che viene subito dopo, tenendoli ben contro la corda. Farlo per tre volte.



2. **IMPIOMBATURA CORTA,** per congiungere due corde. Svolgere le estremità delle corde, e poi unirle insieme intrecciando i capi (passare ogni capo sopra quello vicino e sotto quello che viene subito dopo, tirando bene). Quindi ripetere per i capi dell'altra corda.



3. **IMPIOMBATURA A OCCHIELLO:** forma un cappio permanente all'estremità della corda. Svolgere l'estremità della corda, e formare un anello di ampiezza sufficiente; poi infilare ogni capo intorno, sotto il capo che gli è vicino, e continuare come nell'impiombatura a rovescio. Farlo per tre volte.

Il salice e il nocciolo offrono rami adatti per legature: naturalmente, non potrete fare con essi qualunque genere di nodo, come si fa con le corde, ma ci si può sempre fare un nodo d'anguilla.

Costruzione di capanne

Per poter vivere comodamente al campo, lo Scout deve sapersi costruire un riparo per la notte, oppure nel caso che si debba trattenere nello stesso luogo per un certo periodo, una vera e propria capanna. Il tipo di riparo da costruire dipende naturalmente dalle regioni e dalla stagione.

Fate attenzione alla direzione da cui soffia generalmente il vento, e disponete quindi contro di essa la parte posteriore del riparo; il fuoco andrà acceso davanti al riparo. Se vi accampate in una località dove vi sono molti alberi e avete ottenuto il permesso di adoperarli, allora potrete scegliere fra parecchi tipi di ripari da costruire.

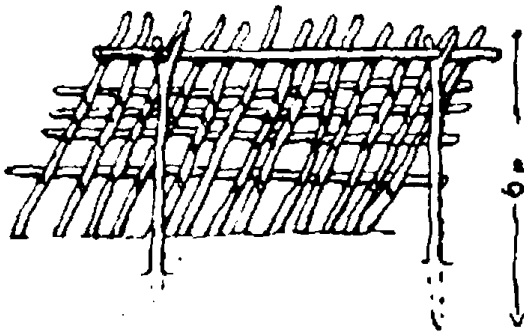
Il riparo da bivacco è la forma più semplice di capanna, consiste di due pali verticali, piantati solidamente nel terreno, e di un terzo orizzontale, fissato alle estremità superiori dei primi due; contro quest'ultimo vengono poi appoggiati numerosi altri pali, inclinati verso il lato da cui soffia il vento, e con sopra disposti alcuni rami trasversali. Essi dovranno sostenere i rametti, o le canne, le zolle, le frasche, o quella qualunque altra cosa destinata a formare il vostro materiale di copertura.

Se deve servire ad una persona sola, questo riparo può anche essere molto piccolo, circa un metro di altezza sul davanti, un metro di profondità, e m. 1,80 ~ 2 di larghezza. Converterà poi preparare il focolare a circa un metro e venti di distanza e così vi

potrete coricare rivolti verso il vostro fuoco.

Se invece il riparo è destinato a più persone, costruitelo con la parte superiore alta m. 1,50 ~ 1,80, e profondo circa 2 metri, in maniera che parecchie persone possano distendersi fianco a fianco, con i piedi rivolti verso il fuoco.

UNA TETTOIA DA BIVACCO È UNA CAPANNA SEMPLICISSIMA, CHE POTETE COSTRUIRE MOLTO RAPIDAMENTE.



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

La migliore esercitazione in fatto di campi consiste nel farne ogniquale sia possibile: per una sola notte, per uscite di fine settimana, e per periodi più lunghi. Andando al campo col Reparto è essenziale fissare alcune «regole permanenti» cui si possano fare aggiunte di volta in volta, secondo le necessità. I Capi Pattuglia saranno tenuti interamente responsabili della loro esatta esecuzione da parte degli Scouts.

Tali regole comprenderanno l'orario di campo e potranno prevedere che ogni Pattuglia si accampi separatamente dalle altre, mentre saranno stabiliti confronti fra le varie Pattuglie sulla pulizia e l'ordine delle tende e del terreno circostante.

Per lo più ogni Pattuglia ha le proprie tende raggruppate insieme e ben separate da quelle delle altre Pattuglie, ma tutte devono essere a portata di voce dalla tenda dei Capo Reparto che sta generalmente nel mezzo.

Al campo il bagno deve venire attentamente sorvegliato per impedire che i non nuotatori vadano in acque pericolose. Le norme seguenti debbono essere strettamente osservate:

1. Non è permesso a nessuno Scout di fare il bagno, se non sotto la personale sorveglianza dei Capo o di altra persona adulta responsabile da lui appositamente incaricata. La sicurezza del luogo dovrà essere stata accertata preventivamente e dovranno venire prese tutte le ragionevoli precauzioni, ivi compresa la predisposizione di una corda di salvataggio.
2. Durante il bagno dovranno rimanere in servizio due buoni nuotatori - preferibilmente nuotatori con brevetto in salvataggio - a bordo di un battello o sulla spiaggia, secondo che lo richiedano le circostanze, svestiti e pronti ad aiutare qualunque ragazzo si

trovi in pericolo. Essi non possono fare il bagno fino a che tutti gli altri non abbiano lasciato l'acqua.

Gli Scouts americani hanno adottato il cosiddetto «sistema delle coppie». Secondo questo sistema, si dividono gli Scouts in tante coppie, formate ognuna da due ragazzi che abbiano press'a poco la stessa abilità in fatto di nuoto: una volta in acqua ciascuno è responsabile della salvezza del proprio «gemello», naturalmente sotto la sorveglianza generale dei Capo responsabile per l'intero gruppo.

COME COSTRUIRE UN TELAIO DA CAMPO

Piantate una fila (fila n. 1) di 5 pioli ben confitti nel suolo e che ne sporgano per circa 75 cm. Di fronte, a circa 2 m. di distanza, drizzare un'altra Fila (fila n. 2) formata da 2 pioli e da una traversa orizzontale.

Attaccate una funicella, o spago forte, alla cima di ogni piolo della fila n. 1, tendetela fino alla traversa della fila n. 2 e fissatela solidamente. Poi riportate indietro la continuazione della cordicella fin sopra la fila n. 1 e guardate che la sopravvanti di almeno un metro e mezzo; infine legatene l'estremità ad una traversa volante. Badate che tutte le corde siano ugualmente tese ed alla stessa distanza.

Mentre uno Scout muove lentamente in su e in giù la traversa volante, un altro dispone strati di fascetti di felci o di paglia, mettendoli alternativamente sopra e sotto le funi legate: in questo modo i fascetti vengono fissati e tenuti insieme dal movimento alternato delle cordicelle fissate alla traversa mobile. Se muovete la sbarra dapprima leggermente verso destra, e poi verso sinistra, in modo che le cordicelle mobili vadano a cadere una volta da una parte e una volta dall'altra di quelle fisse, queste s'intrecceranno rendendo le legature e il tutto molto più solido.

Si può incaricare ogni Pattuglia a turno di provvedere al trattenimento della sera: le Pattuglie possono allora prepararsi prima per il fuoco da campo.

Pulizia del terreno da campo

Non dimenticatevi che lo stato in cui viene lasciato il terreno del campo, dopo che questo è finito, dice esattamente se la Pattuglia o il Reparto che lo hanno usato erano in gamba o no. Nessuno Scout che sia appena discreto lascerà mai il terreno del campo sudicio, spazzerà tutti i rifiuti e li seppellirà o li brucerà. Così i contadini non avranno il disturbo di dover ripulire il terreno dopo la vostra partenza, e saranno quindi tanto più disposti a lasciarvelo usare di nuovo.

Pagamento

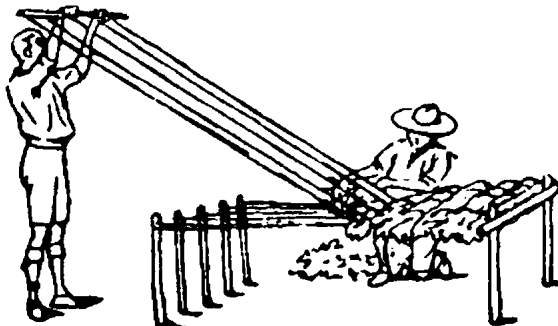
Per il Reparto o una Pattuglia o un campeggiatore isolato è un grande disonore lasciare il terreno del proprio campo sporco e disordinato.

Ricordatevi, levando il campo, di lasciare dietro di voi solamente due cose:

1. *Nulla.*
2. *I vostri ringraziamenti al proprietario del terreno.*

Un'altra cosa da ricordare è questa: quando usate il terreno di un contadino dovete pagarlo. Se non lo fate con denaro, potete farlo in altro modo; potete - e dovete compiere qualche lavoro che gli sia utile. Potete accomodare le staccionate e i cancelli, strappare le erbacce ecc.

Dovreste compiere sempre delle Buone Azioni sia in pro dei contadini che di tutti quelli che vivono vicino al vostro campo, in modo che essi siano contenti di avervi là.



CON UN TELAIO DA CAMPO È FACILE TESSERE COMODI MATERASSI DI GINESTRA, FELCI, ERICA, PAGLIA O ERBA.

COME RICOPRIRE LA VOSTRA CAPANNA

Quando siete arrivati al momento di ricoprire la vostra intelaiatura, dovete disporre il materiale di copertura cominciando dalla base, e in file un po' accavallate una sull'altra, così come sono disposte le tegole sopra i tetti. In questo modo la renderete impermeabile alla pioggia.

Come copertura, si potranno usare rami folti di sempreverdi, oppure erba, canne, zolle, scorza d'albero, o assicelle di legno (chiamate anche «embrici»), o anche ramoscelli di erica strettamente intrecciati. Quando si è finito, è generalmente opportuno mettere sulla copertura qualche ramo, o trave robusta, per tenerla ferma nel caso si levasse il vento.

ALTRI TIPI DI CAPANNA

Se volete costruirvi una capanna completa, potrete fare lo spiovente da tutte e due le parti del palo orizzontale, ma lo spiovente unico, col suo fuoco davanti, è in genere più che sufficiente.

Un altro sistema per costruire una capanna consiste nell'appoggiare un palo inclinato (che costituirà il trave principale della capanna) alla biforcazione di un alberello (tale biforcazione dovrà essere a circa un metro e mezzo da terra). L'altra estremità del palo verrà invece piantata al suolo, a un po' più di due metri dall'albero, e dal lato sopravvento. Poi disponete i bastoni laterali, e fate il tetto esattamente come è stato spiegato per la capanna precedente.

Quando non avete legname adatto potete fare come gli indigeni del Sud Africa, che ammucciono una quantità di sterpi, cespugli, erica ecc. in modo da formare un muretto semicircolare che ripari dal vento freddo. Accendete poi il fuoco davanti al lato aperto.

Gli Zulu costruiscono le loro capanne piantando dritti nel terreno un cerchio di rami lunghi e sottili; quindi ne incurvano verso il centro le estremità libere e le legano insieme. In ultimo intrecciano orizzontalmente altri rami flessibili, fino a ottenere una specie di gabbia circolare. La ricoprono poi con uno strato di paglia, oppure intrecciano la paglia fra i rami, e qualche volta lasciano una piccola apertura in cima, che serva da camino.

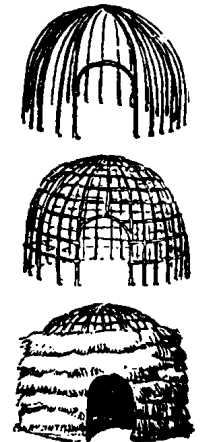
I Pellirosse invece costruiscono i loro tepee legando insieme parecchi pali, disposti a piramide, e coprendoli poi con stoffa o pelli cucite insieme.

Se la tenda o la capanna è troppo calda, ed esposta al sole,

1. UN PALO APPOGGIATO ALLA BIFORCAZIONE DI UN ALBERO PUÒ ESSERE IL PRINCIPIO DELLA VOSTRA CAPANNA.



2. LA CAPANNA ZULÙ VIENE INIZIATA DISPONENDO IN CERCHIO ALCUNI RAMI PIANTATI AL SUOLO; POI SI LEGANO LE ESTREMITÀ E SI FA COSÌ L'INTELAIAURA.



**QUESTO TIPO DI
RIPARO VIENE
CHIAMATO DAGLI
INDIGENI DELLA
SOMALIA UN «WAB»**

Scoutismo per ragazzi



metteteci sopra delle coperte, o parecchia paglia: d'estate, più fitto è il tetto, più fresca è la tenda.

Se invece la capanna è troppo fredda, fate più spesso la base dei muri, o costruite un muretto di zolle, alto circa 30 cm. tutt'intorno alla base della capanna stessa. Non dimenticate mai di scavare un fossatello attorno alla capanna, di modo che se anche durante la notte

dovesse piovare forte, l'interno non venga inondato.

Un uomo dei boschi deve saper usare bene la sua ascia. E per maneggiare bene l'ascia, occorre anzitutto sapere come si deve fare, e secondariamente avere molta pratica, perché altrimenti non si combinerà niente di buono.

Ricordatevi poi che solamente i cattivi lavoratori si lamentano dei loro arnesi; perciò, prima di mettervi a lavorare dovete essere sicuri di avere un buono strumento.

L'ascia

La vostra ascia dovrebbe essere un'ascia da boscaiolo, la cui testa pesi circa kg. 1,300. Badate che il manico sia ben dritto, e perfettamente allineato con la testa e con il taglio; per rendervene conto, guardate lungo il manico, tenendo l'ascia col taglio rivolto verso l'alto; se il taglio non è allineato col manico, i colpi andranno tutti fuori segno.

AFFILATURA DELL'ASCIA

Poi guardate che l'ascia sia ben affilata; davvero affilata, e non solamente con un taglio discreto. Un'ascia un po' smussata non è migliore per tagliare un albero di quanto lo sia uno smussatissimo temperino per temperare una matita. Imparerete dunque ad affilare bene l'ascia sulla mola finché siete in un Paese civilizzato, dove si trovano mole, e vi sono uomini capaci di farvi vedere come si fa.

Sono perfino restato seduto, completamente nudo, sotto un carro da trasporto, mentre i miei unici vestiti si asciugavano al fuoco!

Il sistema per far asciugare i vestiti consiste nel fare un fuoco di braci ardenti e poi costruirci sopra una specie di gabbia di bastoncini a forma di alveare. Appendete gli abiti tutt'intorno a questa gabbia e si asciugheranno prestissimo. Quando fa caldo è pericoloso rimanere con gli indumenti bagnati di sudore indosso. Sulla costa occidentale dell'Africa lo portavo sempre una camicia di ricambio appesa alla schiena con le maniche legate intorno al collo. Non appena facevo una sosta potevo levarmi la camicia bagnata e indossare quella asciutta, che era stata esposta al sole sulla mia schiena. Con questo sistema non mi ammalai mai, come invece accadde a quasi tutti gli altri.

**IL SISTEMA DEI
PELLIROSE E DEGLI
SCOUTS AMERICANI,
PER ACCENDERE IL
FUOCO MEDIANTE UN
ARCO ED UN FUSO.**



Buon ordine

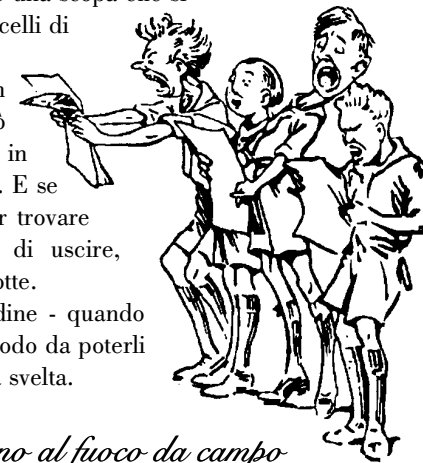
Il terreno del campo deve essere mantenuto sempre pulito e in ordine, non solamente (come già osservato) per tenere lontane le mosche, ma anche perché gli Scouts sono sempre puliti e ordinati per abitudine, siano o no al campo. Se non siete ordinati a casa, non sarete ordinati al campo; e se non siete ordinati al campo vuol dire che siete solo «piedi teneri» e non Scouts.

Per mantenere pulito il campo è bene avere una scopa che si può fabbricare facilmente mediante alcuni ramoscelli di betulla legati stretti attorno a un bastone.

Uno Scout è ordinato anche nella tenda, in accantonamento, o nella sua stanza, perché può venire chiamato improvvisamente e dover uscire in fretta per un allarme o per un motivo imprevisto. E se egli non sa esattamente dove metter le mani per trovare le sue cose, impiegherà molto tempo prima di uscire, soprattutto se la chiamata avviene a metà della notte.

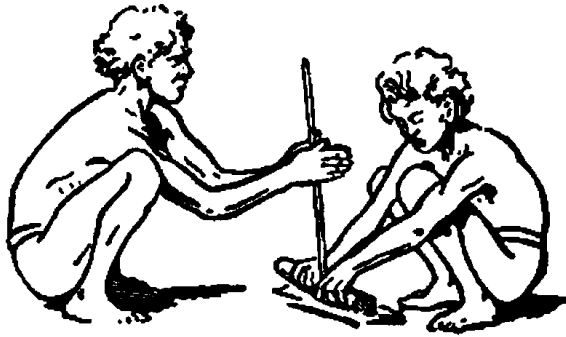
Così anche a casa vostra prendete l'abitudine - quando andate a letto - di piegare i vestiti e disporli in modo da poterli trovare immediatamente al buio ed indossarli alla svelta.

**IL FUOCO DA CAMPO
È UNA DELLE ORE PIÙ
FELICI DEL CAMPO.
NEL PROGRAMMA SI
SUSSEGUONO CANTI,
RECITE E MIMICHE.**



Attorno al fuoco da campo

Attorno al fuoco da campo si possono eseguire canzoni, declamazioni e scenette e ogni Scout - che si ritenga attore o no - dovrebbe portare il suo contributo al programma.



I RAGAZZI AUSTRALIANI ACCENDONO IL FUOCO PRILLANDO UN BASTONCELLO DI LEGNO DURO CONTRO UN PEZZO DI LEGNO PIÙ TENERO.



GLI INDIGENI DEL BORNEO FANNO IL FUOCO SEGANDO UN CEPPLO CON UN GIUNCO FLESSIBILE.

e in questo modo accende il fuoco.

È molta la distanza che separa il Sud Africa dall'Australia, attraverso migliaia di miglia di oceano: ebbene, quando si arriva in Australia si trova che là gli indigeni hanno molte abitudini e molti accorgimenti eguali a quelli dei popoli del Sud Africa.

I Pellirosse dell'America del Nord hanno anch'essi il loro metodo di produrre il fuoco, metodo che è usato molto spesso dagli Scouts americani.

Il loro sistema è il seguente: il ragazzo prende una bacchetta di legno duro e la tiene dritta con una mano (il cui palmo è protetto da un'impugnatura di legno o di pietra) e intanto la fa girare rapidamente per mezzo di un arco, la cui corda è avvolta intorno alla bacchetta. La punta di questa girando viene scavandosi una fossetta in una tavola di legno tenero che il ragazzo tiene ferma col piede.

Sul fianco della tavoletta una piccola fenditura conduce fino al foro fatto dalla bacchetta e le scintille che partono dal legno cadono in questa piccola apertura e accendono l'esca che il ragazzo ha precedentemente preparato al di sotto.

Così, una volta che una persona ha imparato questo sistema di produrre il fuoco e sa quale specie di legno adoperare (perché non tutte le specie sono adatte) può andarsene tranquillamente nei boschi senza doversi portare dietro una scatola di fiammiferi; e in qualunque momento lo desidera può riscaldarsi o cuocersi il cibo accendendo un fuoco col *sistema dei boschi*.

Come far asciugare i vestiti

Mentre siete al campo vi capiterà qualche volta di bagnarvi: vedrete allora i «piedi teneri» restarsene con i vestiti bagnati indosso fino a che non si siano asciugati da sé. Ma nessun vecchio esploratore farebbe così, perché questo è proprio il modo di buscarsi un malanno.

Quando siete bagnati cogliete la prima occasione per togliervi di dosso gli abiti bagnati e farli asciugare, anche se non ne avete altri da indossare, come accadde a me molte volte.

In India, quando andavamo a «Infilzar porci» (cioè a caccia di cinghiali con la lancia), trovavamo che era assolutamente necessario mantenere le lance affilate come rasoi, e ogni volta che uccidevamo un cinghiale le affilavamo subito di nuovo, per averle pronte per il combattimento successivo. Naturalmente, non potevano portarci dietro una mola, ma portavamo una piccola lima sottile, con cui sapevamo rifare il filo alla nostra arma.

Molti uomini dei boschi portano con loro una lima del genere per mantenersi l'ascia sempre ben affilata: ecco un loro proverbio: «Presta ad un amico il tuo ultimo dollaro, ma non prestargli mai la tua ascia; a meno che tu non sappia che la sa maneggiare e che non ti rovinerà il filo».

PROTEZIONE DELL'ASCIA

Solamente uno sciocco può andare in giro colpendo con la sua ascia tutto ciò che incontra, tagliuzzando alberi e facendo a pezzi radici e rami al suolo. Perché in questo modo rovina alberi di valore, e nello stesso tempo smussa l'ascia e la sciupa ad ogni urto col terreno e con eventuali pietre. E quando lo sciocco ha le braccia stanche di solito getta via l'ascia, lasciandola in giro per terra, dove può fare inciampare e tagliare i piedi a chi si muove al buio.

Quando volete abbandonare l'ascia, conficcatela profondamente in un ceppo d'albero, e lasciatela lì infilata fino a che non vi serva di nuovo; oppure fatevi con un pezzo di legno una specie di astuccio per la lama, o mettetela nella sua guaina di cuoio.

USO DELL'ASCIA

Generalmente, quando il «piede tenero» usa l'ascia la cerca di mascherare la sua cattiva mira con l'estrema violenza dei colpi. Se uno, vecchio del mestiere, lo vede, sorride dentro di sé, e ripensa al male di schiena che si è fatto venire anche lui, la prima volta che ha usato un'ascia.

Non cercate di mettere forza nel colpo: state semplicemente attenti alla mira, perché il colpo vada a cadere esattamente dove volevate.

Il ritmo e il peso dell'ascia faranno il resto. E date i colpi di sbieco e non dritti a piombo.

Un uomo che sappia maneggiare bene l'ascia, la impugna indifferentemente con la mano destra o con la sinistra: è solo questione di pratica.



TOM IL «PIEDE TENERO» N.2 TOM ABBADE UN ALBERO

IL POVERO TOM HA DIMENTICATO DI AFFILARE LA SUA ASCIA, E COSÌ L'ALBERO RICEVE SOLTANTO UNA SERIE DI BASTONATE...

PER ABBATTERE UN ALBERO, PRATICATE DUE TACCHE, LA PIÙ BASSA DELLE QUALI DALLA PARTE DOVE VOLETE CHE L'ALBERO VADA A CADERE. L'ALBERO SI ABBATTERÀ IN QUELLA DIREZIONE.



ABBATTIMENTO DI ALBERI

Quando, per un qualche motivo utile, vi occorre abbattere un albero, dovete anzitutto chiedere il permesso.

Prima di cominciare ad abbattere il vostro albero, sbarazzatelo di tutti i rami che potrebbero interferire col movimento dell'ascia, e deviare così la mira; e togliete anche tutti i rovi e gli arbusti che potrebbero farvi inciampare al momento critico. Assicuratevi infine che gli eventuali spettatori stiano ben lontani da voi.

Il sistema migliore per abbattere un albero consiste nel tagliare via dapprima un grosso nucleo dalla parte in cui volete che l'albero vada a cadere, e poi nel tagliare dal lato opposto, per farlo cadere. Progettate il lavoro in modo che l'albero si abbatta in una direzione sgombra da altri alberi perché non abbia a restare trattenuto in aria dai loro rami.

Cominciate la vostra prima tacca incidendo due segni, il più alto dei quali disti dal più basso di un tratto press'a poco uguale al diametro dell'albero stesso. Quindi colpite alternativamente prima con un taglio orizzontale sul segno più basso, poi con uno di traverso, dall'alto in basso, sul segno superiore, in modo cioè da portare via il pezzo fra i due. E seguitate così, fino a quando non avete raggiunto il centro dell'albero.

Portatevi allora dal lato opposto del tronco, e tagliate un'altra tacca, badando che sia circa 7 od 8 cm al di sopra del livello del segno superiore del primo cuneo.

A questo punto, dovete tagliare via grossi pezzi, e non una quantità di piccole schegge, che indicherebbero a chiunque capitasse lì più tardi che in quel luogo ha lavorato un «piede tenero».

Quando poi l'albero cade, state attenti all'estremità tagliata: spesso, essa rimbalza indietro dal ceppo. Non restare direttamente dietro di essa: molti «piedi teneri» sono rimasti uccisi

soffiare un po' per ravvivare le braci.

Per fare un fuoco che riscaldi la tenda, nell'America del Nord usano questo sistema: conficcate nel suolo due pali robusti, lontani circa un metro l'uno dall'altro e tutti e due un po' inclinati all'indietro. Poi tagliate un alberello dal tronco di circa 15 cm. di diametro e dividetelo in pezzi lunghi m. 1,20 e disponete tre o anche più di questi ceppi - uno sull'altro - appoggiati ai pali diritti. Questo «riflettore» forma la parte posteriore del focolare. Si dispongono poi due ceppi più corti a mo' di alari e un terzo perpendicolare ad essi per servire da riparo sul davanti: nell'interno di questo «recinto» si prepara un fuoco a piramide, che vi darà un notevole calore. Naturalmente il tetto deve essere costruito in modo da fronteggiare il vento.



IL «FUOCO A RIFLETTORE» VIENE USATO NELL'AMERICA DEL NORD PER RISCALDARE LA TENDA, SOPRATTUTTO QUANDO CI SI ACCAMPA D'INVERNO

COME SPEGNERE IL FUOCO

Uno Scout sta molto attento al fuoco: quando ne ha acceso uno si accerta poi, prima di andarsene, che sia perfettamente spento. Il fuoco deve venire spento con acqua e terra, e pestato bene in modo che non rimanga nemmeno una scintilla, che più tardi potrebbe magari provocare un incendio. In ultimo, verranno rimesse a posto anche le zolle erbose che sono state tolte e messe da parte prima di preparare il fuoco, cosicché di questo non resti quasi traccia.

Per un fuoco da campo è utile avere un paio di molle: si possono costruire con una bacchetta di faggio o di altro legno duro, lunga circa un metro e venti e spessa circa due centimetri e mezzo. Assottigliatene la parte centrale per circa la metà dello spessore e scaldate poi questa per alcuni istanti nelle braci del fuoco; piegate la bacchetta fino a che le due estremità si tocchino, appiattite la parte interna di dette estremità, perché afferrino meglio ed ecco pronte le molle.



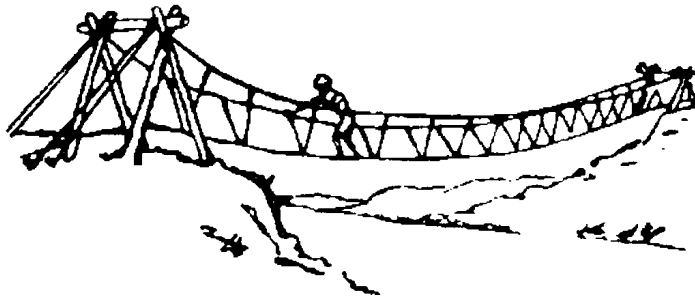
PER FARE LE MOLLE, ASSOTTIGLIATE PRIMA LA PARTE CENTRALE DEL BASTONCELLO.

COME ACCENDERE IL FUOCO SENZA FIAMMIFERI

Come fareste, se aveste bisogno di fuoco e non possedeste fiammiferi?

Il sistema che adotta il ragazzo Zulù per superare questa difficoltà consiste nel trovare un bastoncino ben duro e nel praticare con esso un buco in un pezzo di legno tenero. Facendolo girare rapidamente fra le mani, egli cerca di produrre delle faville che infiammino un po' d'erba secca o filamenti di scorza d'albero

NELLE MONTAGNE DELL'HIMALAYA GLI INDIGENI FABBRICANO PONTI CON TRE CORDE.



Sopra, ammucciate a mo' di piramide ramoscelli sottili, ancora schegge e legna secca spaccata in pezzi piuttosto piccoli; dovrete appoggiarli all'esca, uno vicino all'altro. Costituiscono il materiale di accensione.

Si può preparare facilmente un buon materiale di accensione tagliando in un ramo parecchie schegge o trucioli, così come è indicato nella figura. Se mettete alcuni di questi rami, con i trucioli rivolti verso il basso, vedrete che prenderanno fuoco rapidamente e fiammeggeranno bene.

Sopra il materiale di accensione si aggiungono poi alcuni rami più grossi, per fare il fuoco vero e proprio.

**DEI TRUCIOLI
TAGLIATI NEL LEGNO
SECCO AVVIANO
OTTIMAMENTE IL
FUOCO.**



COME ACCENDERE IL FUOCO

A tutto questo darete fuoco mettendo il fiammifero sotto la base dell'esca.

Quando il legno ha preso bene, aggiungete via via dei rami più grossi e in maggior numero, e finalmente i ceppi.

Un «piede tenero», dopo aver acceso il fuoco spegne il Fiammifero e lo getta via. Un uomo dei boschi invece lo rompe a metà prima di gettarlo via. Perché? Perché se il Fiammifero non è veramente spento e cova ancora, se ne accorge subito bruciandosi la mano.

ALCUNI TIPI DI FUOCO

Se volete un fuoco adatto per cucinare è molto pratico procurarsi un bel mucchio di braci ardenti: le otterrete facilmente bruciando tre grossi ceppi, disposti sul suolo a stella, come i raggi di una ruota, e con le estremità dentro il fuoco. Un fuoco fatto in questa maniera non rischia mai di spegnersi, perché via via che i ceppi bruciano, basta spingerli verso il centro del fuoco, dove produrranno sempre nuova brace. Questo tipo di fuoco dà poche fiamme e poco fumo.

Se, di notte, avete bisogno di un fuoco con fiamma sia per fare luce, sia per riscaldarvi, usate un fuoco a stella, con un lungo ceppo che vi arrivi fin vicino alla mano; così potrete spingerlo di tanto in tanto verso il centro, senza bisogno di dovervi alzare per riattizzarlo.

Per tenere il fuoco a «covare» fino al mattino ricopritelo con un mucchio di cenere. Al mattino sarà subito pronto: basterà



**IL «FUOCO A STELLA»
È COSTITUITO DA
CEPPI DISPOSTI
COME I RAGGI DI
UNA RUOTA.**

così. Quando il tronco scricchiola e l'albero comincia a cadere, avanzate in direzione della caduta, e contemporaneamente allontanatevi dall'estremità tagliata.

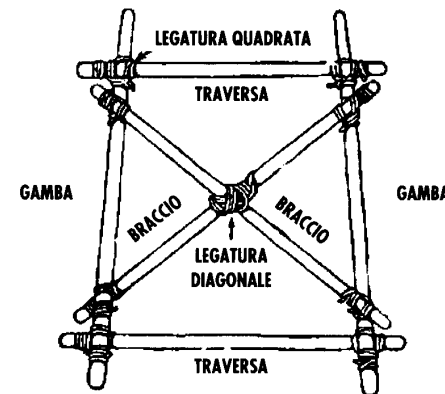
RIPULITURA E SEZIONATURA

Quando l'albero è a terra, deve venire ripulito: bisogna cioè tagliare via tutti i rami, lasciando solo il tronco pulito. Questa operazione va fatta procedendo dalla base verso la cima dell'albero. Attaccate ogni ramo dal basso, quanto più vicino al tronco è possibile. Il tronco viene allora tagliato a misura: cominciate a tagliare da un lato, verso il centro, facendo un'intaccatura profonda quanto la metà del diametro dell'albero, quindi voltate il tronco e fate dall'altra parte un'intaccatura simile, fino a che le due non si congiungano.

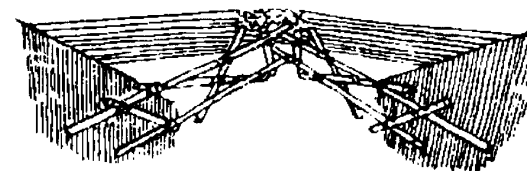
Costruzione di ponti

Come vi ho detto sopra, nell'Ashanti, svolgendo la loro attività di pionieri, i miei esploratori dovettero costruire quasi duecento ponti. E dovettero costruirli soltanto con quel materiale che poterono trovare in sito.

Ci sono molti modi per costruire un ponte: i ponti dei pionieri vengono fatti, generalmente, con pali legati insieme.



**SI PUÒ COSTRUIRE
UN SEMPLICE PONTE
PER MEZZO DI DUE
CAVALLETTI: IL
DISEGNO INDICA LA
DISPOSIZIONE DELLE
PARTI;
SONO TUTTE
LEGATURE QUADRE
TRANNE QUELLA
CENTRALE CHE È
DIAGONALE**



In India, nelle montagne dell'Himalaya, gli indigeni costruiscono i ponti per mezzo di tre corde tese attraverso il fiume e collegate insieme ogni pochi metri da bastoni messi a V, in maniera che si cammina sopra una delle corde, e le altre due servono da mancorrenti. È un tipo di ponte piuttosto curioso da attraversare, così oscillante com'è; ma ci si passa, e si costruisce facilmente.

Il modo più semplice per fare un ponte su un torrente stretto e profondo consiste nell'abbattere un albero - o due alberi che si trovino l'uno accanto all'altro - lungo la riva, in maniera che vadano a cadere sull'altra sponda.

Con un'ascia da bottaio spianate la parte superiore e sistemate un parapetto, ed ecco un ottimo ponte.

Per attraversare un fiume, si possono anche usare delle zattere: costruite la vostra zattera lungo la riva (addirittura nell'acqua, se il fiume è poco profondo, o altrimenti sulla sponda). E quando la zattera è finita, tenete ferma la parte a valle, spingete l'altra parte lontano dalla riva, e lasciate che la corrente la metta giù nella posizione giusta.

Misure Personali

Ogni pioniere dovrebbe conoscere le sue precise misure personali, secondo il seguente specchietto (in cui sono indicate le misure medie di un uomo normale).

Passo: un passo è di circa 75 cm; 133 passi equivalgono quindi a circa cento metri. Quando però si cammina rapidamente, il passo è un poco più corto di quello normale.

Camminando in fretta, si percorre un chilometro in 10 minuti, e quasi 6 km all'ora.

Ultima falange dell'indice o larghezza del pollice	cm 2,5
Dal pollice all'indice, distesi	cm 20
Dal pollice al mignolo, distesi	cm 22,5
Dal polso al gomito (che equivale alla lunghezza del piede)	cm 25
Dal gomito alla punta dell'indice («cubito»)	cm 42,5
Da metà ginocchio a terra	cm 45
La distanza dalla punta delle dita di una mano alla punta delle dita dell'altra (stando a braccia distese) equivale pressappoco alla statura.	
Il polso batte circa 75 volte al minuto: ogni pulsazione equivale dunque a poco meno di un secondo.	

e spegnere in qualunque momento incendi di boschi che siano scoppiati incidentalmente: è una Buona Azione verso il proprietario del terreno e verso gli abitanti che possono avere bestiame e raccolti in pericolo.



PREPARAZIONE DEL FUOCO

Non si può imparare ad accendere il fuoco per sentito dire: il solo modo è di prestare attenzione alle istruzioni che vi si danno e poi fare pratica, preparando ed accendendo un fuoco da voi.

In un libro intitolato *I due piccoli selvaggi* vengono date istruzioni per preparare un fuoco, con alcuni versi che suonano press'a poco così:

«Dapprima un riccio di scorza di betulla secco più che possibile; poi ramoscelli morti di legno dolce spiccati appositamente dall'albero; infine nodi di pino che faranno presto bollir la pentola: sarà questo un fuoco da farti credere di star seduto davanti al focolare domestico». Ricordatevi che l'errore comune dei principianti è di cercare di fare un fuoco troppo grosso. Non vedrete mai comportarsi così un uomo dei boschi: per il suo fuoco egli usa meno legna possibile.

Per prima cosa raccogliere la legna da ardere. La legna verde appena tagliata non è buona, e nemmeno la legna morta che è restata a lungo a terra: chiedete invece il permesso di staccare direttamente dagli alberi alcuni rami secchi.

Per preparare il fuoco - soprattutto se il terreno è bagnato - disponete a piatto per terra alcuni rametti, e su questo «pavimento» collocate l'esca - cioè trucioli, schegge, o qualunque altro materiale che facilmente prenda fuoco a contatto del vostro fiammifero.

**CON UN FUOCO
COSTRUITO N
QUESTO MODO, VI
BASTERÀ UN SOLO
FIAMMIFERO**



**TOM
IL «PIEDE TENERO» N.6
TOM PREPARA IL
FUOCO**

**SUL MODO DI
PREPARARE IL FUOCO,
TOM PUÒ DAR LEZIONI
A TUTTI, MA IL SUO
PICCOLO FALÒ RIFIUTA
DI ACCENDERSI...**

COME ACCOSCIARSI

Vale la pena di sapere come sedersi sul terreno bagnato. Bisogna «accosciarsi» invece di sedersi.

In India gli indigeni si accoscano sui calcagni ma, se non lo si è fatto sin da bambini, lo si troverà piuttosto stancante. Riesce più facile se ci si mette sotto i calcagni un sasso inclinato, o un pezzo di legno.

Nel Sud Africa i Boeri ed altri uomini che si accampano si accoscano su un solo tallone. In principio, stanca un poco.

**I VECCHI
CAMPEGGIATORI
HANNO IL LORO MODO
DI ACCOSCIARSI, PER
TENERSI SOLLEVATI
DAL TERRENO.**



Fuochi da campo

Gli Indiani furono sempre molto abili a preparare e accendere fuochi. Ne avevano di quattro specie: il Fuoco del Consiglio, dentro il tepee, era più che altro una cosa formale, un simbolo; il Fuoco dell'Amicizia, alquanto più grande di quello del Consiglio, a cui poteva venire a scaldarsi ogni membro del villaggio; il Fuoco da Segnali, fatto in modo da mandare segnalazioni fumogene; e finalmente il Fuoco per Cucina, che era un piccolissimo fuoco di braci ardenti. Gli Scouts usano gli stessi tipi di fuochi.

PREPARAZIONE DEL TERRENO

Prima di accendere il fuoco, ricordatevi di fare sempre quello che fa qualunque uomo dei boschi, e cioè di togliere intorno al posto scelto tutta l'erba, le foglie secche, le felci ecc. per impedire che il fuoco si propaghi a questi ed ai cespugli circostanti. Molti incendi di boschi, anche gravi, sono stati causati proprio da giovani «piedi teneri», con gli enormi falò che essi scioccamente chiamavano «fuochi da campo». Dove c'è pericolo di incendio di erba, tenete pronti rami o vecchi sacchi con cui poterlo battere e soffocare.

Gli Scouts dovrebbero stare sempre all'erta per individuare

Valutazione delle distanze

Ogni Scout dovrebbe essere capace di valutare le distanze comprese fra i due o tre centimetri e fin quasi al due chilometri.

Se vi ricordate bene le vostre misure personali, queste vi aiuteranno molto a misurare le cose; ma vi sarà anche utile incidere delle tacche sul vostro bastone scout, che indichino esattamente le misure 1 cm., 25 cm, e 1 m. Queste misure le prenderete con un metro per sarti, prima di usare il bastone.

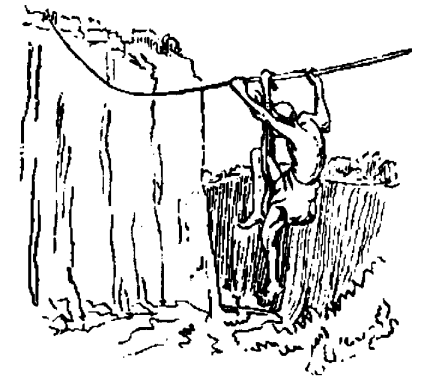
La valutazione della distanza percorsa si fa generalmente in base al tempo impiegato a percorrerlo, ed alla velocità di marcia. Per fare un esempio, supponiamo che camminate alla velocità di 6 km all'ora: se siete in cammino da un'ora e mezza, sapete di aver percorso circa 9 chilometri.

Si può anche valutare una distanza per mezzo del suono: se vedete un cannone far fuoco e contate quanti secondi intercorrono fra il momento della vampata e quello in cui vi giunge il rumore dell'esplosione, potrete dire facilmente quanto sia distante quel cannone. (Nell'aria, il suono si trasmette alla velocità di circa 340 metri al secondo).

Controllate con vostre osservazioni quanto segue:

A 50 m si possono ancora distinguere chiaramente la bocca e gli occhi di una persona; verso i 100 metri, gli occhi appaiono simili a punti. Verso i 200 m si possono ancora distinguere i bottoni e i particolari delle uniformi. 1 volt si possono distinguere invece fin verso i 300 m; a 350 m, si vede ancora il movimento delle gambe, e a 450 il colore delle uniformi.

Per distanze superiori, cercate di individuare un punto che stia a metà fra voi



**ALCUNI «PONTI» DEL
KASHMIR, IN INDIA,
CONSISTONO DI UNA
SOLA CORDA.**



**TOM
IL «PIEDE TENERO» N.3
TOM COSTRUISCE UN
PONTE**

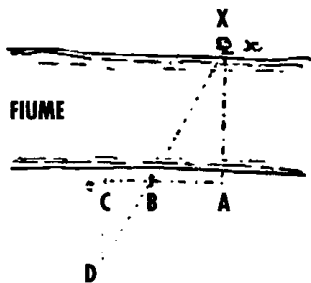
**COME BEN SAPETE,
SONO I NODI CHE
DANNO SOLIDITÀ AD
UN PONTE. MA LA
DEBOLE LEGATURA DI
TOM ROVINÒ LO
SPETTACOLO SUL PIÙ
BELLO.**

e l'oggetto, valutate quindi la distanza di questo punto intermedio, e raddoppiatela. Un altro metodo consiste invece nello stimare la distanza massima che può avere l'oggetto e quella minima, e nel fare poi la media delle due.

Gli oggetti sembrano più vicini di quanto non siano realmente, quando la luce è forte e batte sull'oggetto in questione: quando si guarda al di là di una distesa di acqua e di neve; e quando si guarda in alto, o in basso.

Sembrano invece più lontani quando sono in ombra, o al di là di una valle, quando sono dello stesso colore dello sfondo; quando l'osservatore è sdraiato o in ginocchio, e quando c'è foschia determinata dal caldo.

MEDIANTE DUE TRIANGOLI DISPOSTI COME INDICATO IN FIGURA, SI PUÒ MISURARE CON MOLTA PRECISIONE LA LARGHEZZA DI UN FIUME.



DISTANZE ATTRAVERSO UN FIUME

Il metodo migliore per valutare la distanza di un fiume consiste nel riferirsi a un oggetto X (per es. un albero o una roccia) posto sulla riva opposta a quella dove vi trovate nel punto A (v. disegno). Partite quindi ad angolo retto con la linea AX e camminate, per es., per 75 metri: arrivati a cinquanta metri, fermatevi e, prima di proseguire, segname il punto con un bastoncino o una pietra (B). Arrivati a C, 25 metri oltre B, voltatevi ancora ad angolo retto, e camminate contando i passi, con le spalle al fiume, fino a che non vedete il bastoncino B e l'albero X perfettamente allineati. Chiamato questo punto D, il numero dei passi che avete fatto a partire da C (CD), vi darà la metà della distanza fra A e X. (La distanza fra A e C può essere presa a piacere: basta che AB sia doppio di BC).

Valutazione di altezze

Uno Scout deve anche saper valutare le altezze, da pochi centimetri fino al mille metri e oltre. Dovrebbe saper stimare l'altezza di una siepe, la profondità di un fossato, o l'altezza di un argine, quella di una casa, di un albero, una torre, una collina o una montagna ecc. E facile riuscirci, quando ci si è gradualmente impraticati, ma è però molto difficile insegnarlo in un libro.

Per trovare l'altezza di un oggetto, come un albero o una casa, camminate partendo dalla base dell'oggetto per nove passi, o metri, o qualunque altra unità di misura, e piantate un bastone nel punto in cui siete arrivati, pregando un compagno di sostenerlo. Poi, camminate ancora per un'altra unità della misura

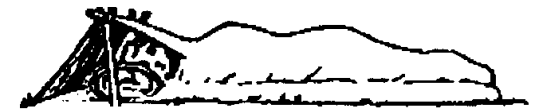
faccia di notte il suo buon sonno ristoratore si stanca subito, e non può compiere il lavoro della giornata come uno che invece dorma confortevolmente. Così il mio miglior consiglio è: fatevi un buon materasso di paglia, e che sia ben spesso.

COME FARE UN MATERASSO

Per fare un materasso, fabbricatevi un telaio da campo, e intrecciatelo con erica, felci, paglia o erba: fatelo lungo circa un metro e ottanta e largo da 80 a 90 cm. Con lo stesso telaio potrete anche fabbricare le stuoie di paglia con cui fare tende, ripari o muri.

Un altro buon sistema per procurarsi un comodo letto consiste nel fare un grosso sacco di canapa, o tela robusta per arrotolarci dentro il vostro equipaggiamento e giunti al campo potrete imbottirlo di paglia, foglie, felci ecc. e usarlo come un bel materasso morbido.

QUESTO TIPO DI SACCO-LETTO RENDE POSSIBILE ACCAMPARSI SENZA TENDA.

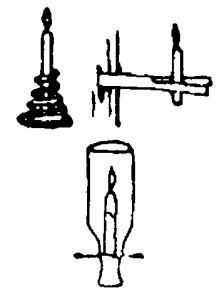


Piccole comodità da campo

Per la propria comodità al campo, è anche utile un cuscino: per questo vi basterà possedere una robusta federa delle dimensioni di 60 cm per 30 che potrete anche farvi da voi. Durante il giorno vi servirà da sacco per il vestiario e di notte da cuscino, con dentro i vestiti ben piegati e arrotolati per riempitivo.

Si possono fare dei candelieri da campo piegando un pezzo di filo metallico in maniera da formare una piccola spirale a molla; oppure usando un bastoncino spaccato infilato nella parete, o anche fissando la candela diritta in un pezzo di argilla, o in un buco praticato in una grossa patata. Per fare una protezione di vetro alla candela si può tagliare via il fondo ad una bottiglia e poi fissarla capovolta nel terreno con la candela infilata nel collo.

Per tagliare il fondo della bottiglia, metteteci dentro dell'acqua fino all'altezza di 3-4 cm e poi collocatela fra le ceneri e le braci del fuoco, sino a che si scalda e si spezza al livello del liquido. Oppure passate intorno alla bottiglia un pezzo di spago e tiratelo rapidamente avanti e indietro fino a produrre una linea calda lungo la quale la bottiglia si spezzerà nettamente non appena le darete un colpo o la immergerete in acqua fredda. Ma ricordatevi che tagliare vetro al campo può essere pericoloso.



ECCO COME SI POSSONO FARE DEI CANDELIERI DA CAMPO.

3. Non danneggiare recinzioni, raccolti o alberi. Prima di prendere legna da ardere di cui avreste bisogno, chiedetela. E fate attenzione a non prendere la legna morta che serve a chiudere le aperture delle siepi.

Un campo è un luogo spazioso. Tuttavia in esso non c'è posto per un certo tipo di ragazzo, e cioè per quello che non vuole addossarsi la sua parte di lavoro in tutte le svariate faccende che bisogna compiere. Non c'è posto per l'infingardo o per il brontolone. In verità non c'è proprio posto per tipi simili fra gli Scouts ma ancor meno al campo.

I fannulloni al campo

Ogni ragazzo deve contribuire, e contribuire allegramente, a rendere il campo comodo per tutti: in questo modo si sviluppa il cameratismo.

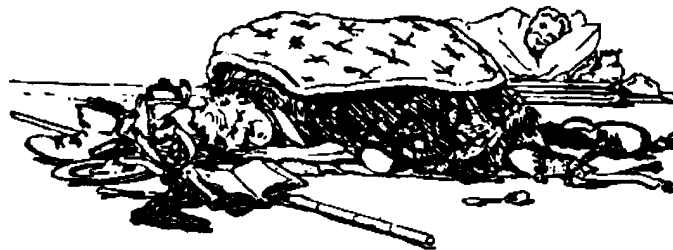
Vi sono molti modi per preparare un comodo letto da campo, ma mettete sempre un telo impermeabile steso al suolo, fra il vostro corpo e il terreno. E bene prepararsi un alto strato di paglia o di erba tagliata, o felci sul quale mettersi a dormire.

Letti da campo

Credo che non scoprirete mai fino a che punto un corpo umano sia pieno di spigoli, fino al giorno in cui sarete costretti a dormire su un pezzo di duro terreno, senza esservi potuti procurare paglia od erba.

Naturalmente, ogni Scout sa che lo spigolo peggiore che possiede è la punta dell'anca; perciò, se vi trovate a dover dormire su un terreno duro, ricordatevi che il segreto della comodità sta nello scavare una piccola buca, grande press'a poco quanto una tazza, dove possa riposare il vostro femore. Sarà proprio questo piccolo accorgimento che vi farà dormire bene.

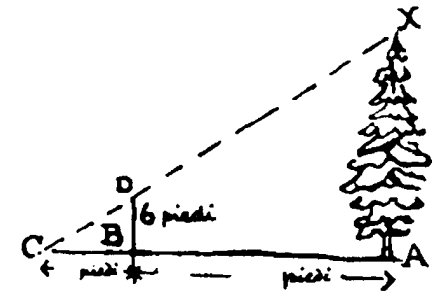
Il riposo notturno è molto importante: un ragazzo che non si



TOM
IL «PIEDE TENERO» N.5
TOM DORME
ALL'APERTO

GLI ERA STATO DETTO:
«DORMI SOPRA MOLTE
COPERTE». MA TOM
CREDEVA DI SAPERNE
DI PIÙ, E COSÌ SI
PRESE UN
RAFFREDDORE.

scelta, e mettetevi con gli occhi a livello del suolo, nel punto preciso dove vi siete fermati; guardate ora verso l'albero, e fate spostare la mano dell'altro esploratore su e giù lungo il bastone, fino a che il vostro occhio, la sua mano, e la cima dell'albero non siano ben allineati. Misurate allora la distanza, in decimetri, fra il suolo e la mano dell'esploratore; lo stesso numero che esprime questa distanza in decimetri vi darà l'altezza, in metri, dell'oggetto. Potrete usare qualsiasi unità di misura vi sembri opportuna, purché ne misuriate prima nove, e poi una, e vi ricordiate che i centimetri del bastone equivalgono a metri nell'oggetto che volete misurare.



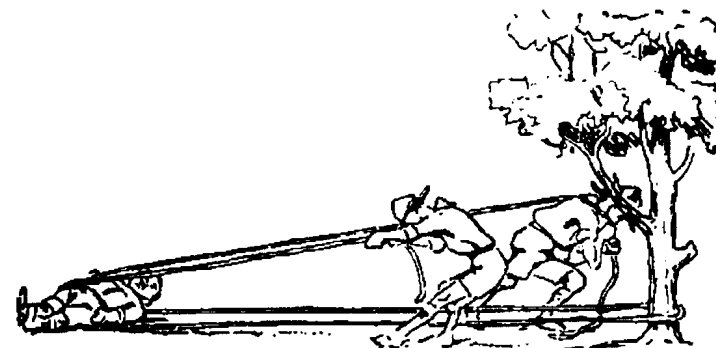
**COME DETERMINARE
L'ALTEZZA DI UN
ALBERO PER MEZZO DI
UN BASTONE SCOUT,
CHE AVRETE MARCATO
IN CENTIMETRI.**

Pesi e quantità

Si dovrebbe anche saper valutare i pesi: il peso di una lettera, di un pesce o di una patata, o di un sacco di crusca; e anche il peso di un uomo in base all'aspetto fisico. Ma anche tutto questo non si può impararlo che con la pratica.

Imparate anche a stimare le quantità; a valutare con una occhiata quante persone vi siano in un dato gruppo, o in un autobus, o in una folla fitta; quante pecore in un gregge, quante palline in un vassoio, e così via.

Potete esercitarvi da soli continuamente, in città come in campagna.



**UNA DOPPIA CORDA
COSTITUISCE UN
SISTEMA PRATICO
PER SMUOVERE UN
GROSSO CETTO O UN
QUALUNQUE ALTRO
OGGETTO PESANTE.**

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Organizzate esercitazioni di nodi con gare di velocità fra coppie di Scouts; i perdenti vengono a loro volta accoppiati per gare successive, e così di seguito, finché non resta che il più lento. Con questo sistema (che è utile anche per esercitarsi in altri generi di attività scout), i meno abili fanno più pratica, e lo spirito di emulazione agisce, nella gara per evitare di essere il peggiore, con la stessa intensità con cui agirebbe per far ottenere la vittoria e guadagnare un premio. Divertenti sono le gare di nodi al buio: dopo aver nominato il nodo da eseguire, il Capo Pattuglia spegne per qualche secondo la luce. Oppure si gareggia con gli occhi bendati.

GIOCO

Corsa di esplorazione

L'arbitro dispone tre ragazzi, o tre gruppi, ognuno dei quali differenziato quanto più possibile nell'abbigliamento dagli altri e recante oggetti diversi (per esempio bastoncini, fagotti, carte ecc.) a distanze comprese fra i 300 e i 1000 metri dal punto di partenza. Se vi sono altre persone nei paraggi si può dire a questi gruppi di mettere un ginocchio a terra, o di prendere un'altra qualunque posizione che li distingua

dai passanti. L'arbitro dispone poi un percorso circolare passante per tre punti, lungo circa 400 metri e comprendente se possibile qualche salto in lungo, che i concorrenti dovranno percorrere il più rapidamente possibile. Al via, i concorrenti partono e corrono al punto numero 1: qui, l'arbitro dà loro con la bussola, la direzione del gruppo che devono individuare. Avvistatolo, ogni concorrente deve scrivere un rapporto, indicando:

1. Quante persone vi sono nel gruppo.
2. Come sono vestite o come sono distinguibili.
3. La loro posizione rispetto ai punti di riferimento vicini ad essi.
4. La valutazione della distanza del gruppo dal punto da cui egli lo osserva.

Quindi il concorrente corre al punto successivo e ripete la prova per un altro gruppo, e così di seguito; e finalmente corre col suo rapporto al traguardo. Punti - Punteggio complessivo: 5 punti per ogni descrizione esatta e completa di un gruppo, cioè 15 punti per tutta la corsa. Detrarre un punto per ogni dieci secondi di ritardo rispetto al primo ragazzo che ha portato il suo rapporto al traguardo; e poi punti o mezzi punti per i vari errori, od omissioni, nei rapporti.

che

non sa nuotare, e compiere salvataggi in acqua. Ma facendo il bagno, si può andare incontro a pericoli ai quali ogni Scout con un po' di criterio dovrà essere preparato.

Anzitutto vi è il pericolo dei crampi. Se entrate in acqua prima che sia trascorsa un'ora e mezza dall'ultimo pasto, e cioè prima che il cibo sia stato completamente digerito, è molto probabile che vi prenda un crampo. Il crampo vi fa contorcere con spasimo fortissimo, tanto che non riuscite più a muovere né braccia né gambe e andate a fondo. Potreste annegare, e sarebbe colpa vostra.

Quando si fa il bagno dovrebbero quindi esserci sempre di guardia due buoni nuotatori, i quali non partecipano al bagno ma stanno pronti ed in costume da bagno in modo da potersi tuffare immediatamente ed aiutare chiunque si trovasse in difficoltà. Essi non devono fare il bagno finché tutti gli altri non hanno lasciato l'acqua; inoltre deve essere sempre disponibile una corda da salvataggio. Ogni estate molte vite umane vanno perdute per la sconsideratezza di tanti ragazzi che, quando fanno il bagno, non pensano a queste cose. Per questo, dovrebbe essere permesso di bagnarsi solo in luoghi sicuri e sotto una stretta sorveglianza.

SI PUÒ PREDISPORRE UN QUADRO PER AFFIGGERVI LE «REGOLE PERMANENTI» E L'«ORARIO DEL CAMPO». NOTARE NELLO SFONDO LA STANZA DA PRANZO DI PATTUGLIA.



SI PUÒ COSTRUIRE UNA CAPANNA DI PATTUGLIA, METTENDO ALCUNI LUNGI RAMI, E RICOPRENDO POI L'INTELAIATURA PER MEZZO DI ZOLLE



Sconfinamento abusivo su terreni privati

Prima di penetrare in un terreno abbiate cura di domandare il permesso ai proprietari. Non avete il diritto di andare in alcun posto, fuori dalle strade, senza aver prima ottenuto il permesso; ma molti proprietari ve lo daranno purché vi presentiate a dire chi siete e che cosa volete fare.

Quando passate per le loro terre, ricordatevi soprattutto di:

1. Lasciare tutti i cancelli come li trovate.
2. Disturbare il meno possibile gli animali, siano essi domestici o no.

farlo, significa non soltanto rendere il luogo insalubre, ma anche distogliere fattori e proprietari dal permettere agli Scouts di usare i loro terreni per accamparsi. Perciò non dimenticatevene, Scouts!

Orario di campo

Eccovi, come suggerimento, due orari tipo giornalieri:

- 7,00:** Sveglia, pulizia arieggiare letti ecc.
8,00: Bandiera al vento; preghiere.
8,15: Prima colazione.
10,00: Ispezione.
10,15-12,00: Attività scout.
13,00: Pranzo.
13,30-14,30: Un'ora di riposo.
14,30-17,00: Grande gioco.
17,00: Merenda.
17,30-20,00: Ricreazione e giochi nel campo.
20,00: Cena leggera (caffelatte o cioccolata, pane ecc.).
20,30-21,30: Fuoco da campo.
22,00: Silenzio.
- 7,00:** Sveglia, pulizia arieggiare i letti ecc.
8,00: Alzabandiera; preghiere (alcuni possono preferire di svolgere queste cerimonie dopo l'ispezione).
8,15: Prima colazione.
9,45: Ispezione.
10,00: Attività di tecniche scout. Bagno.
13,00: Pranzo leggero.
13,30-14,30: Riposo (obbligatorio).
14,30-17,30: Giochi scout nei dintorni. Bagno.
18,30: Cena, seguita da tempo libero.
20,30-21,30: Fuoco da campo (oppure: ore 21,00-23,00: gioco notturno).
21,30: Rientro in tenda.
22,00: Silenzio.
22,00: Silenzio.

Bagni e nuoto

Al campo, il bagno sarà una delle vostre gioie, e uno dei vostri doveri. Una gioia perché è un vero divertimento; un dovere perché nessuno Scout può considerarsi completamente tale fino a

IL CAMPO

COMODITÀ AL CAMPO - IL TERRENO - CAMPI MOBILI LE
TENDE - L'EQUIPAGGIAMENTO DA CAMPO - I CIBI
DISPOSIZIONE DEL CAMPO - ORARIO DI CAMPO - BAGNI E
NUOTO - SCONFINAMENTO ABUSIVO SU TERRENI
PRIVATI - I FANNULLONI AL CAMPO - LETTI DA CAMPO -
PICCOLE COMODITÀ DA CAMPO - FUOCHI DA CAMPO -
COME FAR ASCIUGARE I VESTITI - BUON ORDINE -
ATTORNO AL FUOCO DA CAMPO - PULIZIA DEL TERRENO
DEL CAMPO - PAGAMENTO

C'è chi parla di «vita dura» al campo. Bene, un «piede tenero» può trovarla dura e disagiata; ma non è certo una «vita dura» per uno Scout anziano, che sa come cavarsela e procurarsi le sue comodità. Se non ha una tenda non si siede per terra a tremare di freddo e brontolare, ma si mette al lavoro per costruirsi un riparo od una capanna. Sceglie un punto adatto, dove non ci sia la possibilità di rimanere inondati alla prima pioggia o temporale. Poi accende un fuoco e si prepara un buon materasso di felci o paglia. Un vecchio Scout è sempre pieno di risorse e sa trovare una via di uscita in qualunque difficoltà o contrarietà.

Il terreno

Quando andate a fare un campo, dovete anzitutto decidere la zona dove volete andare e poi che genere di campo dovrà essere.

Più la località prescelta sarà vicino alle vostre case e meno spenderete per il viaggio.

Secondo me, il posto migliore per un campo è dentro un bosco, o almeno vicinissimo, purché naturalmente abbiate il permesso di usare la legna da ardere e per costruire capanne. Così, se sapete di un proprietario nelle vostre vicinanze che possa lasciarvi usufruire di un angolo del suo bosco, questa sarà per voi la soluzione migliore. Però nei boschi il terreno può essere facilmente umido e, se il tempo è piovoso, gli alberi continueranno

a sgocciolare anche dopo finito di piovere: fateci dunque attenzione. Se sapete costruire capanne che sopportino bene la pioggia, non avrete bisogno di tende.

Anche lungo il mare potrete trovare buoni terreni da campo purché il luogo sia tale che vi si trovino barche disponibili e vi si possano fare bagni. Talvolta vi sarà anche possibile ottenere l'uso di una rimessa da barche nella quale prendere alloggio.

Non dimenticate che avrete sempre bisogno di acqua potabile e di legna da ardere.

Oppure potete andare in montagna, nelle brughiere, o lungo un fiume, ed ottenere il permesso di piantare là il vostro campo.

Nello scegliere il punto per attendervi, pensate però sempre a come diventerà quel posto se il tempo si facesse piovoso, o ventoso. Mettetevi quindi nel punto più asciutto e più riparato, e non troppo lontano dall'acqua potabile: ricordatevi che una sorgente di acqua buona è d'importanza fondamentale, ed assicuratevi sempre di bere acqua veramente potabile.

Campi mobili

Invece di organizzare un campo fisso, molti Scouts preferiscono un campo mobile.

Naturalmente, andare vagando attraverso una regione nuova è molto più divertente; ma per poter fare un campo mobile piacevole è indispensabile il bel tempo.

Organizzando un campo di questo tipo, bisogna anzitutto decidere l'itinerario sulla carta topografica e stabilire in precedenza dove ci si fermerà ogni notte.

Vi accorgete inoltre che non avrete piacere di percorrere più di una decina di chilometri al giorno.

Potreste avvertire la necessità di costruirvi una carretta per trasportare tende, coperte, teli impermeabili ecc. Al termine della vostra marcia giornaliera, chiederete ad un contadino il permesso di piantare le tende sul suo terreno o - specialmente se il tempo fosse piovoso - di pernottare nel suo granaio.

Le tende

Prima di decidere che tipo di tenda vi occorre, dovete sapere se farete un campo fisso, o mobile.

Per un campo fisso, da cui non abbiate intenzione di muovervi io preferisco il tipo rialzato o con pareti laterali: è

rifiuti che non si possono bruciare. Le scatole di latta dovrebbero venire martellate e appiattite, e solo allora gettate nella fossa dei rifiuti.

Bruciate tutto quello che potete, altrimenti la vostra buca sarà subito piena. I rifiuti dovrebbero essere ricoperti con uno strato di terra o cenere tutte le sere.

NOTA PER I GENITORI

Il campo è nello scoutismo il grande momento di attrattiva per il ragazzo e l'occasione per insegnargli la fiducia in se stesso e lo spirito di risorsa, oltretutto per avvantaggiare la sua salute.

Alcuni genitori che non hanno mai avuto essi stessi un'esperienza di vita di campo considerano questa con sospetto, come cosa suscettibile di essere troppo rude e rischiosa per i loro ragazzi.

Ma quando se li vedono tornare esternamente pieni di salute e di gioia e moralmente migliori per aver acquisito doti di serio impegno oltretutto spirito di comunità, allora i genitori non possono fare a meno di apprezzare il bene che deriva da quella vita all'aria aperta.

Spero perciò sinceramente che nessun ostacolo mai venga frapposto al fatto che i ragazzi possano prendere una loro vacanza secondo le linee qui suggerite.

LE LATRINE

Un altro punto molto importante per la buona salute degli Scouts è quello di scavare una trincea che serva da latrina. Quando si arriva sul terreno del campo, la costruzione della latrina è la primissima cosa a cui si deve mettere mano e tutti gli Scouts devono tenerlo bene a mente.

Prima ancora di piantare le tende o di accendere il fuoco, si scavi dunque la latrina e le si alzino attorno dei ripari. La trincea deve avere almeno 60 cm di profondità, 1 m di lunghezza e 35 di larghezza, in modo che ci si possa accosciare sopra con un piede per parte. Dopo l'uso bisogna gettarci dentro ogni volta una bella palata di terra e l'intera trincea verrà poi accuratamente riempita di terra dopo pochi giorni di uso.

Dovrebbe anche esserci un orinatoio, fatto scavando una buca, e riempiendola fino a metà di pietre, in modo da permettere il drenaggio.

Gli Scouts non trascurano di scavare queste latrine anche per un bivacco di una sola notte. All'occorrenza, trovandosi fuori del campo, lo Scout si scaverà sempre una piccola fossa profonda 15-25 cm che riempirà di nuovo di terra dopo l'uso. Trascurare di



**TOM
IL «PIEDE TENERO» N.4
TOM VA AL CAMPO**

**ARRIVANDO AL CAMPO
PIENO DI MILLE
SPERANZE, SCOPRE
CHE LE TENDE SONO
SOSTENUTE DA
CORDE...**

assolutamente limpida e pulita la parte alta, per servirsene come acqua potabile: più a valle, si potrà invece disporre un luogo per fare il bagno, per lavare ecc.

Gli Scouts si preoccupano sempre al massimo grado di mantenere la loro provvista di acqua potabile perfettamente pura, perché altrimenti potrebbero verificarsi malattie fra di loro.

Qualunque acqua contiene sempre un gran numero di germi, troppo piccoli per poter essere veduti senza l'aiuto di un microscopio. Alcuni di essi sono pericolosi, altri no; ma voi non potete

sapere se nella vostra acqua vi siano quelli pericolosi; perciò se siete in dubbio circa la vostra acqua, è più sicuro uccidere tutti i germi facendola bollire. Lasciatela poi raffreddare, prima di berla. E ricordate che non si deve togliere dal fuoco appena leva il bollire; ma bisogna lasciarla bollire in pieno per un quarto d'ora, perché i germi sono ospiti molto tenaci ed è necessaria una bollitura prolungata perché muoiano tutti.

LA CUCINA

Il fuoco per la cucina deve venire preparato sottovento rispetto al campo, per evitare che il fumo e le scintille vengano trasportati dal vento fin dentro le tende. I vari tipi di fuoco per cucina sono descritti alla 10ª chiacchierata.

Gli Scouts anziani fanno sempre molta attenzione a mantenere la cucina particolarmente pulita, dato che, se si lasciano in giro i rifiuti, le mosche vi si radunano e con molta probabilità possono infettare il cibo, portando malattie fra gli Scouts.

Perciò tenete costantemente pulitissimi tanto la cucina da campo come il terreno intorno ad essa.

Per ottenere questo scopo avrete bisogno di una buca per rifiuti liquidi ed una per rifiuti solidi. Queste buche dovranno avere le dimensioni di circa un quarto di metro quadrato di superficie ed almeno 60 cm di profondità. L'apertura di quella per i rifiuti liquidi va coperta con uno strato di paglia o di erba, attraverso la quale si getterà nella fossa stessa tutta l'acqua unta e sporca: la copertura serve a trattenere il grasso dell'acqua e gli impedisce di rapprendersi sul fondo, impermeabilizzandolo. La paglia o l'erba di questo coperchio dovranno venire bruciate e rinnovate ogni giorno.

Dentro la buca dei rifiuti solidi si mettono invece tutti quei

il tipo usato dagli esploratori, ineguagliabile tanto per le comodità che offre come per l'estetica del campo. Se questo tipo di tenda è corredato di doppio tetto, sarà assolutamente impermeabile anche se si tocca l'interno della tenda; e inoltre il doppio tetto manterrà la tenda fresca quando il sole arde, e calda quando il tempo è gelido.

Tende scout più piccole vanno anche molto bene per un campo, ma a condizione di averne almeno due, o anche più, per ogni Pattuglia.

Potete farvi da voi le vostre tende lavorando nei mesi invernali: e questa è forse la soluzione migliore, giacché così vi verranno a costare molto meno.

E se, dato che ci siete, ne fate una o due in più, potrete anche vendere con buon profitto.

Se il costo delle tende non vi permettesse di acquistarle, ricordate che si possono sempre noleggiare a poco prezzo tende per una settimana o anche più.



**LA TENDA A CAPANNA
È UNO DEI MODELLI
PREFERITI DAGLI
ESPLORATORI IN
MOLTE PARTI DEL
MONDO.**

L'equipaggiamento da campo

La seconda cosa a cui provvedere è l'equipaggiamento, cioè tutto quello di cui avrete bisogno in fatto di arnesi da cucina, attrezzi ecc.

Ecco una lista a grandi linee delle varie cose che sono utili in un campo fisso, ma che non saranno tutte necessarie per un bivacco o per un campo mobile.

PER LA TENDA

Secchio, lanterna e candele, fiammiferi, martello, catino, vanga, ascia, rotolo di cordino, guidone di Pattuglia e cinghie per appendere oggetti al palo della tenda.

PER LA CUCINA

Casseroia o pentola, padella, bricco, graticola, fiammiferi, secchio, coltello da macellaio, mestolo, strofinacci, sacchi per patate ecc.

PER OGNI SINGOLO SCOUT

Telo impermeabile, due coperte, cordicella o cinghia per legarle, materasso di paglia (da farsi al campo con impiego di paglia e fodera), sacchetti per le razioni.

È importante provvedere sacchi-letto o coperte in numero

sufficiente perché ogni Scout possa prepararsi il suo letto separato.

EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

Ogni Scout avrà bisogno di:

- uniforme scout completa, compreso il cappellone;
- pigiama o ricambio per la notte;
- maglione;
- impermeabile;
- scarpe di ricambio;
- costume da bagno;
- asciugamano;
- fazzoletti;
- necessario per cucire e rammendare;
- coltello, forchetta e cucchiaino;
- piatti, tazza o ciotola;
- sacco o zaino;
- sapone, pettine, spazzola, spazzolino da denti, il tutto in un

sacchetto riservato agli oggetti di toletta.

Un campeggiatore esperto porta sempre con sé, quando va al campo, tre o quattro sacchetti di tela per mettervi le provviste. Naturalmente, se li fa da sé prima di partire per il campo.

Non c'è bisogno che questi sacchetti siano più grandi di 15 cm. di profondità e di 7-8 cm. di larghezza, e dovrebbero avere una fettuccia infilata nell'orlo in alto, in modo da poterli chiudere bene.

E, se vi siete messi al lavoro, sappiate che è utile farsi anche alcuni sacchetti più grandi, in cui tenere, al campo, tutte le cianfrusaglie tipo spaghi, bottoni di riserva, ago, forbici ecc.

Io uso anche un sacchetto di tela per metterci dentro le scarpe quando preparo il sacco. Questo per impedire che si sporchino i vestiti fra cui sono imballate.

I cibi

Se adoperate carne fresca, fate attenzione che sia veramente fresca, e ricordatevi che uova, riso e cereali si mantengono più a lungo. La frutta è facile da cuocere ed è molto buona; il cioccolato poi è utilissimo sia al campo che in marcia.

Un buon tipo di pane da campo è quello che adoperano i Boeri e quasi tutti i cacciatori sudafricani e che chiamano *rusks*. I *rusks* sono facili da preparare: comperate da un fornaio una pagnotta raffermata - ve la darà a metà prezzo - tagliatela in fette

spesse, o in pezzi quadrati, e poi tostatele al forno, o abbrustolitele davanti ad un fuoco ben caldo, fino a che siano proprio secche: sostituiscono ottimamente il pane. Il pane fresco al campo diventa facilmente umido, e allora inacidisce, oppure diventa subito stantio.

Disposizione del campo

Nei campi scout le tende non vengono piantate in file regolari, come si fa nei campi militari, ma sono disseminate a gruppi per Pattuglia, posti a 50 o 100 metri l'uno dall'altro, in maniera da formare un gran cerchio intorno alla tenda del Capo Reparto. Quest'ultima sta generalmente al centro, assieme alla bandiera e al fuoco da campo.

MODO DI PIANTARE LA TENDA

Quando avete scelto il luogo preciso del campo, piantatevi la tenda, facendo attenzione che l'entrata sia sottovento.

Se dovesse piovere forte, scavate un fossatello profondo circa 7 ~ 8 cm. tutt'attorno alla tenda, per impedire che questa venga allagata: così l'acqua scorrerà via lungo questo fossetto, che naturalmente dovrà essere leggermente in pendenza. Scavate anche una piccola buca, grande circa quanto una tazza, vicino alla base dei pali, per poterli infilare subito in caso di pioggia: ciò allo scopo di allentare con un solo gesto tutte le corde, tenendo conto così del raccorciamento che esse subiscono quando si bagnano.

LA PROVVISTA D'ACQUA

Se vi è una sorgente o un ruscello, bisogna mantenere



**SE AVETE PIANTATO
BENE LA TENDA,
POTRETE RIDERVENE
DELLA PIOGGIA**

Scoutismo per ragazzi

Part IV. FORTNIGHTLY. Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS BY B-P

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



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



Capitolo 4

TRACCE

11^a chiacchierata

Osservazione di «indizi»

12^a chiacchierata

Come seguire le tracce

13^a chiacchierata

Interpretazione delle tracce o «deduzione»



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Conducete fuori gli Scouts, per raccogliere esemplari di foglie, fiori o frutti di diversi alberi, arbusti ecc., e per osservare la forma e le caratteristiche degli alberi, così d'inverno come d'estate. Fate una collezione di foglie. Chiedete agli Scouts di riprodurle e di scrivere a fianco di ciascuna il nome del relativo albero.

In campagna, fate osservare agli Scouts i cereali, in tutte le fasi del loro sviluppo, in modo che siano poi in grado di riconoscere a vista di quale specie di cereali si tratti.

Trovate tutte le piante selvatiche della vostra regione che possano servire all'alimentazione.

Fate una collezione di riproduzioni di foglie: procuratevi alcuni fogli di carta carbone, posateci sopra la foglia che intendete riprodurre, con il rilievo delle venature a contatto con il carbone; mettete sul tutto un pezzo di carta sottile e strofinate forte. Togliete quindi la carta, sollevate la foglia e posatela, sempre con le venature in basso, sulla carta che avete scelto per la «stampa». Metteteci di nuovo sopra un pezzo di carta, e strofinate. Questa vi darà un'impressione chiarissima della foglia.

Invogliate gli Scouts a fare una collezione di esemplari di fiori selvatici: per farli seccare bisogna pressarli fra due fogli di carta assorbente, messi dentro un libro piuttosto pesante.

Dove è possibile, incoraggiate la coltivazione di un orto: sia di un orto in comune per tutto il Reparto ovvero di un orto individuale, con un pezzetto di terra assegnato a ciascuno.

Gli Scouts dovrebbero studiare le varie fasi della crescita delle piante.

GIOCHI SULL'OSSERVAZIONE DELLE PIANTE

Che cos'è

Due Scouts partono per primi, col compito di lasciare una traccia servendosi dei normali segni di pista. In precedenza, si saranno accordati con gli altri per un segno particolare che significhi: «Che cos'è?» (per esempio, un cerchio con una linea che lo attraversi, e accanto un numero) Dopo una decina di minuti partono gli altri ragazzi della Pattuglia o del Reparto, tutti insieme, oppure uno per uno. Devono portare con sé carta e matita.

Il gioco consiste nell'annotare sul proprio taccuino i «che cos'è?» osservati, e scrivere la natura dell'oggetto più vicino al segno, come per esempio «quercia», «agrifoglio» ecc.

Si potranno poi attribuire dei punti, in base al numero dei segni osservati e delle risposte esatte al vari «Che cos'è».

Oltre ad essere molto interessante, questo gioco sviluppa lo spirito di osservazione, rinforza la memoria ed è un ottimo sistema per imparare la botanica.

Corsa alle piante

Il Capo Pattuglia invia in esplorazione i suoi Scouts, a piedi o in bicicletta, nella direzione da ciascuno prescelta con il compito di riportargli un esemplare di una data pianta da lui richiesta, come per esempio un ramo di tasso, una punta di agrifoglio un ramo di ippocastano dove si veda il «ferro di cavallo», una rosa canina, o qualcosa di simile. In questo modo, i ragazzi danno prova della loro conoscenza delle piante e della loro memoria nel rammentare dove hanno visto piante del genere richiesto, e anche della loro sveltezza nell'andare e tornare.

OSSERVAZIONE DI «INDIZI»

**PRENDER NOTA DI OGNI INDIZIO - PARTICOLARI SULLE
PERSONE - ESERCITARE L'OSSERVAZIONE - INDIZI
ATTORNO AD UN CADAVERE - PARTICOLARI IN APERTA
CAMPAGNA - COME USARE I PROPRI OCCHI - SCAUTISMO
DI NOTTE**

«Indizio» è la parola usata dagli Scouts per indicare qualunque piccolo particolare - come un'orma, ramoscelli spezzati, erba calpestata, rimasugli di cibo, una goccia di sangue, un capello ecc. - e qualsiasi altro piccolo segno che possa servire da guida per procurarsi le informazioni di cui sono alla ricerca.

La signora Walter Smithson, durante un suo viaggio nel Kashmir, seguiva con alcuni battitori le tracce di una pantera che aveva ucciso e portato via un giovane cervo maschio. La bestia aveva attraversato una larga lastra di roccia nuda, sulla quale naturalmente non potevano esserci impronte delle zampe. Un battitore andò immediatamente all'estremità più lontana della roccia dove questa finiva in un aguzzo ciglione. Poi si inumidì il dito, e lo passò proprio lungo la cresta, finché vi trovò attaccati alcuni peli del cervo. Questo fatto gli indicò il punto preciso da dove la pantera era discesa dalla roccia trascinandosi dietro la sua preda. Quel pochi peli costituivano ciò che gli Scouts chiamano un «indizio». Osservando appunto altri piccoli «indizi» quel medesimo battitore scovò anche degli orsi: una volta notò sulla corteccia di un albero uno sgraffio fresco, fatto evidentemente dall'unghia di un orso; e in un'altra occasione trovò un solo pelo nero attaccato alla corteccia di un albero, ciò gli provò che un orso si era strofinato lì contro.

Prendere nota di ogni indizio

Una delle cose più importanti che deve imparare uno Scout - sia egli esploratore militare o in servizio civile o anche semplice



È ABBASTANZA FACILE TRAVERSTIRSI, ANCHE CON MEZZI MOLTO SEMPLICI, A CONDIZIONE DI SAPERLO FARE. QUANTE COSE HA CAMBIATO QUESTO UOMO PER MUTARE IL SUO ASPETTO? OSSERVATE COME CIÒ CHE PRODUCE MAGGIOR DIFFERENZA È IL PORTAMENTO CAMBIATO.

cacciatore - è di non permettere che nulla sfugga alla sua attenzione. Deve notare le più piccole cose ed i minimi indizi e quindi ricavarne il loro esatto significato. Certo ci vuole molta pratica prima che un «piede tenero» prenda l'abitudine di osservare veramente ogni cosa e di non lasciare sfuggire niente ai suoi occhi: ma si può imparare quest'arte tanto in città come in aperta campagna.

Analogamente lo Scout deve notare ogni suono strano ed ogni odore particolare, e subito pensare che cosa questi stiano ad indicare. A meno che non impariate a prender nota di ogni indizio, avrete sempre pochissime osservazioni da mettere insieme, e così non sarete di nessuna utilità come esploratore.

Ricordate: uno Scout considera sempre come un grande disonore che un profano scopra una qualunque cosa prima di lui, e ciò sia che si tratti di una cosa molto distante, che di una che ci stia quasi sotto i piedi.

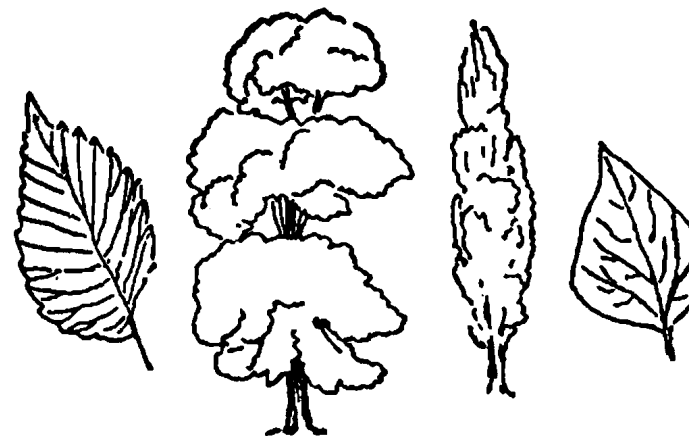
Se andate fuori con un esploratore veramente allenato, vi accorgerete che i suoi occhi sono costantemente in movimento e guardano da tutte le parti, lontano e vicino, notando ogni cosa che avviene.

Una volta, a Londra, camminavo per Hyde Park con uno di questi. Ad un tratto egli osservò: «Quel cavallo zoppica un poco». Non c'era nessun cavallo vicino a noi, ma mi accorsi che ne stava guardando uno assai lontano, oltre il laghetto del Serpentine. L'istante dopo raccoglieva uno strano bottone che giaceva sul sentiero. Dunque i suoi occhi osservavano tanto le cose molto lontane come le vicine.

«HA VISTO UN UOMO ... ?»

Per ritrovare la strada in una città sconosciuta uno Scout osserverà i principali edifici e le strade che attraversa, e noterà davanti a quali negozi passa e che cosa c'è nelle loro vetrine, ed inoltre quali veicoli lo sorpassano.

Ma più particolarmente ancora egli osserverà la gente: come sono i visi, i vestiti, le scarpe, il modo di camminare. Così che, se per esempio un poliziotto gli dovesse chiedere: «Ha visto passare per questa strada un uomo con le sopracciglia scure e sporgenti, vestito di un abito blu scuro?», egli possa dare immediatamente una risposta di questo genere: «Sì, zoppicava leggermente dal piede destro, portava scarpe di modello straniero ed aveva un pacco in mano. Ha voltato per Gold Street, la seconda traversa a



L'OLMO EUROPEO HA UNA FORMA INCONFONDIBILE, COSÌ PURE IL PIOPPO LOMBARDO.

Altre piante

Dovrete conoscere anche quali sono le piante utili, che possono servire da nutrimento. Supponiamo che siate lontani, soli, dentro la giungla, senza alcun cibo e senza conoscere niente di piante: potreste morire di inedia, oppure avvelenarvi, e ciò per non aver saputo quali frutti o radici sono commestibili, e quali velenosi.

PIANTE COMMESTIBILI

Vi sono molte bacche, noci, radici, cortecce e foglie che sono buone da mangiare: cercate quali di esse si trovano vicino al vostro campo e studiatevi di fare un pasto con quelle sole. Sono anche commestibili molti cereali, le radici e i bulbi di parecchie piante, e molte erbe. E così pure vengono usate come cibo certe specie di muschio e alcune alghe.

Inoltre, dovrete saper riconoscere i comuni fiori di campo e di bosco: alcuni di questi sono parenti dei fiori dei nostri giardini e hanno qualcosa della loro bellezza; altri appartengono ad erbe utili per dar sapore ai cibi o come medicinali.



IMPARATE A DISEGNARE LA FORMA DELLE FOGLIE E LA SAGOMA DEGLI ALBERI, COME PER ESEMPIO LA QUERCIA.

o le canne da zucchero, o gli alberi della gomma significherebbero ottimo e abbondante combustibile. Uno Scout dovrebbe quindi farsi un dovere di imparare i nomi e l'aspetto degli alberi della sua regione.

Dovrebbe procurarsi una foglia di ogni tipo di albero e confrontarla con quelle sugli alberi; inoltre

dovrebbe imparare a riconoscere ciascun albero dalla sua sagoma e dall'aspetto generale per poterli riconoscere a distanza, non solo d'estate ma anche d'inverno. Alcuni alberi hanno una forma tipica ed inconfondibile, come la quercia, l'olmo e il pioppo che vedete disegnati qui e nella pagina seguente. Cercate di scoprirne altri, come il pino, la betulla, il salice, e così via.

CUSTODE DEI BOSCHI

In qualità di Scouts, voi tutti siete i custodi dei boschi: uno Scout non rovina mai un albero, tagliuzzandolo col coltello o con l'ascia.

Ci vuole pochissimo tempo per abbattere un albero, ma occorrono molti e molti anni per farlo crescere: perciò uno Scout abbatte un albero solamente quando ci sono buone ragioni per farlo, e non semplicemente per il gusto di adoperare la propria ascia. Per ogni albero abbattuto se ne dovrebbero piantare due.

LEGNA DA ARDERE

Raramente è necessario di dover abbattere gli alberi anche per procurarsi legna per il fuoco, perché in genere c'è abbondanza di quella morta sparsa al suolo. Meglio, ci sono i rami secchi da tirare giù dagli alberi. La legna morta brucia molto più facilmente di quella verde.

Come regola generale, le essenze tenere - pino, abete e larice - costituiscono un'ottima esca e forniscono un fuoco rapido adatto a compiti di breve durata come far bollire l'acqua. Le essenze dure - quercia, faggio, acero ed altre - danno invece fuochi duraturi che producono molta brace, e quindi servono bene per cotture più lunghe, come arrostiti e stufati, e per il pane.

In America si dice che: «Un albero può fare un milione di fiammiferi, ma un solo fiammifero può distruggere un milione di alberi». Per questo uno Scout sta molto attento al fuoco, e quando ne ha dovuto accendere uno bada poi, prima di allontanarsi, che sia ben spento, ed eventualmente spegne con acqua le ultime scintille.

sinistra di qui, circa tre minuti fa».

Informazioni di questo genere sono state spesso della massima utilità per rintracciare un criminale.

Ricorderete la storia di Kim, dove è detto come gli fosse insegnata l'osservazione per mezzo di un gioco in cui doveva descrivere a memoria il contenuto di un vassoio pieno di piccoli oggetti che gli erano stati fatti vedere per un minuto e poi subito ricoperti.

Fate questo «gioco di Kim» perché costituisce un esercizio ottimo per uno Scout.

In Italia vi era una società segreta detta Camorra che usava addestrare i suoi giovani affiliati ad osservare rapidamente le cose e a ricordarle. Quando un camorrista camminava per le strade della città, ogni tanto si fermava improvvisamente e domandava al suo giovane allievo: «Come era vestita la donna che stava seduta sulla porta della quarta casa a destra, nell'ultima strada?», oppure: «Di che cosa parlavano i due uomini che erano all'angolo della terzultima strada?» o ancora «Dove aveva avuto in ordine di andare quella carrozza, e che numero aveva?» «Qual è l'altezza di quella casa e quale la larghezza della finestra del primo piano?», e così via. Oppure si concedeva al ragazzo un minuto di tempo per guardare in una vetrina e descrivere poi tutto quello che c'era dentro.

Uno Scout deve guardare anche a terra, specialmente lungo il bordo dei marciapiedi e contro le case. Ho trovato spesso oggetti, anche di valore, che erano caduti e poi erano stati calpestati da numerose persone e in ultimo, urtati dai piedi della gente, erano finiti da una parte senza esser affatto notati.

Naturalmente ogni Scout che viva in città dovrebbe conoscere dove si trovi la più vicina farmacia (in caso di disgrazia), il più vicino posto di polizia, il medico, l'ospedale, i pompieri, il telefono pubblico, l'ambulanza ecc.



OSSERVATE IL VISO DELLE PERSONE IN MANIERA DA POTERLE RICONOSCERE

Particolari sulle persone

Quando viaggiate in treno o in autobus osservate sempre tutte le più piccole particolarità dei vostri compagni di viaggio. Osservatene il viso, gli abiti, il modo di parlare ecc., in maniera poi da poter descrivere con buona precisione ciascuno di loro. E cercate di dedurre dalla loro apparenza e dal loro portamento se sono ricchi o poveri (cosa che potrete facilmente arguire dalle loro calzature), qual è la loro probabile occupazione e se sono felici,

**SAPETE DEFINIRE IL
LORO CARATTERE DAL
MODO CON CUI
PORTANO IL CAPPELLO?**



sofferenti o bisognosi di aiuto.

Ma facendo questo non dovete però lasciar loro vedere che li state osservando, perché ciò li metterebbe in guardia. Ricordatevi del pastorello di cui parlai alla 2ª chiacchierata, che notò le scarpe del vagabondo, ma non lo guardò, e così non si fece sospettare da lui.

L'osservazione attenta delle persone e l'abilità nel leggerne i caratteri e i pensieri sono di una utilità immensa negli affari e nel commercio, specialmente per un commesso o un venditore che deve persuadere la gente a comperare, o per scoprire eventuali truffatori.

Si dice che si può giudicare il carattere d'un uomo dal modo in cui porta il cappello. Se è inclinato da una parte si ritiene che chi lo porta abbia carattere gioviale, ma se è troppo inclinato è un fanfarone; se il cappello è molto all'indietro si tratta di un cattivo pagatore; se infine è portato ben orizzontalmente, si tratta di un uomo onesto, ma non molto brillante d'ingegno.

Anche il modo con cui un uomo o una donna cammina è spesso un indizio sicuro del suo carattere. Basta osservare l'ometto affaccendato e vanitoso che trotterella a passettini, con gran movimento di braccia; o i lunghi passi affrettati e ineguali dell'uomo nervoso, l'andatura lenta del fannullone, il passo uguale, rapido e silenzioso di uno Scout e così via.

Esercitare l'osservazione



Con un po' di esercizio potrete dire con sufficiente esattezza il carattere di un uomo osservando il vestito.

Di tutti i particolare del vestiario le calzature sono quasi sempre le più eloquenti.

Tempo fa passeggiavo per la campagna con una signora e proprio davanti a noi camminava una signorina sconosciuta.

«Chi sarà?» - domandò la mia compagna.

«Potrà saperlo - risposi - quando si sarà informata di chi è la domestica».

La ragazza era molto ben vestita, ma quando le avevo visto le scarpe avevo indovinato che il vestito era appartenuto a qualcun altro; le era stato regalato e se lo era adattato da sé; ma in quanto alle scarpe erano sicuramente le sue, e ci stava assolutamente a suo agio. Andò alla casa dove abitavamo noi, ma dalla parte della porta di servizio e venimmo a sapere che era una delle domestiche.

LE PIANTE

GLI ALBERI E LE LORO FOGLIE - ALTRE PIANTE

L'uomo dei boschi che vive nel fondo della foresta, lontano dalle abitazioni degli uomini, deve conoscere molte cose intorno agli alberi ed alle altre piante utili.

Uno Scout si trova spesso nella necessità di descrivere la regione che ha attraversato: se riferisce che è «molto boscosa», può essere di grande importanza, per chi legge il suo rapporto, il sapere da quali specie di alberi siano formati quei boschi. Se, per esempio, il bosco fosse di abeti o di larici, sapreste di poterne ricavare tronchi adatti alla costruzione di ponti; se fosse di palme da cacao, sapreste di poter raccogliere frutti da mangiare e «latte» per dissetarvi. I salici invece indicano la vicinanza d'acqua. I pini,



**ESERCITAZIONI
DI PATTUGLIA**

In campagna, mandate fuori gli Scouts, perché compiano osservazioni sulla natura, e riferiscano, per esempio, su questi punti:

- come si scava la sua tana un coniglio selvatico?

- quando un gruppo di conigli selvatici viene spaventato, i singoli conigli fuggono solamente perché gli altri fanno così, o si guardano prima attorno, per vedere qual è il pericolo davanti a cui fuggono?

- per procurarsi gli insetti, il picchio rompe col becco la scorza degli alberi, o li prende invece nelle cavità del tronco, o che altro fa per acchiapparli?

- quando una trota è disturbata da gente che passa sulla riva, nuota via lungo la corrente, o controcorrente?

Fugge per sempre, o ritorna poi in quello stesso luogo?

**IN CAMPAGNA
POTRETE PREPARARE
UN «CIRCOLO DI
RITROVO» PER GLI
UCCELLI, CON «SALA
DA PRANZO», VASCA
DI ACQUA FRESCA E
RAMI PER
APPOLLAIARSI.**



E così di seguito.

Se vivete in una grande città, portate gli Scouts al giardino zoologico, o al museo di storia naturale: in un giorno sarà sufficiente studiare una mezza dozzina di animali.

Cercate di sapere tutto quanto riguarda il vostro animale di Pattuglia. Imparate il suo grido; scoprite dove vive; quali sono le sue tracce; le sue abitudini ecc. Se non è un animale

indigeno, studiatelo in un museo, o allo zoo. Fate teere ad ogni Pattuglia un «libro» di osservazione sulla natura, e dopo un mese confrontate i risultati. Ogni Scout dovrà contribuire e al «libro» in qualche modo, con una piccola relazione di qualcosa che ha visto, o con uno schizzo di un uccello o di un animale. Oppure fatevi un libro su cui incollare ritagli - da giornali o riviste - fotografie, disegni, relazioni, sempre riguardanti la natura.

Incoraggiate l'uso della macchina fotografica. Anche la macchina più semplice e a buon mercato può servire per illustrare i luoghi in cui le varie specie di uccelli fanno il proprio nido. Si può dare da mangiare agli uccelli tanto in città quanto in campagna, soprattutto d'inverno, in città, un vassoio di mangime su un davanzale di finestra può attirare molti uccelli, di varie razze. D'estate, si deve provvedere anche a una vaschetta d'acqua.

Formate una biblioteca di Pattuglia con libri ben illustrati, per imparare a riconoscere gli animali, gli uccelli, i rettili, i pesci e gli insetti.

Cercate di procurare alle vostre Pattuglie un buon binocolo da campo, perché gli Scouts possono prender gusto ad osservare gli uccelli e gli animali. Iniziate gli Scouts anche all'uso della lente d'ingrandimento, e - possibilmente - dei microscopio: qualunque strumento nuovo attrae sempre i ragazzi, e il mondo nuovo che esso svela può affascinare molti Scouts.

Una volta potei essere di aiuto ad una signora che si trovava in penose circostanze. Lo avevo indovinato osservando, mentre camminavo dietro di lei, che, anche se era ben vestita, le suole delle sue scarpe erano però in condizioni disastrose. Non credo che abbia mai saputo come feci ad indovinare che aveva bisogno di aiuto.

Quando ci si trova con altra gente in un vagone ferroviario o in autobus è un esercizio divertente guardare solamente i piedi delle persone e indovinare - senza osservare niente di più in su - che genere di persone siano, se vecchie o giovani, benestanti o povere, grasse o magre e così via; e poi alzare gli occhi e controllare quanto ci si è avvicinati al vero.

Non molto tempo fa, parlavo con un detective a proposito di un signore col quale entrambi avevamo chiacchierato; nel cercare di descriverne il carattere, io precisai: «Bene, in ogni modo è certo un pescatore».

Il mio compagno non riusciva a capire il perché di tale mia affermazione, non essendo egli stesso un pescatore.

Io invece avevo osservato una quantità di piccoli ciuffetti di lana attaccati al polsino sinistro della sua giacca. Ora molti pescatori, quando staccano le loro mosche dalla lenza, hanno l'abitudine di appuntarle sul berretto per farle asciugare; altri invece le appuntano sulla manica. Quando sono asciutte le tirano via, operazione che sovente strappa uno o due fili della stoffa.

Ricordate come Sherlock Holmes incontrò e osservò uno straniero dall'aria piuttosto da benestante, vestito a nuovo, con una fascia da lutto alla manica, portamento militaresco, andatura da marinaio, viso abbronzato, le mani tatuate e che portava un giocattolo. Che cosa ne avreste dedotto voi? Ebbene Sherlock Holmes indovinò esattamente che era un sergente congedato da poco dalla Marina Reale, che sua moglie era morta e che aveva dei bambini piccoli a casa.

Indizi intorno ad un cadavere

Potrebbe accadere a qualcuno di voi di essere un giorno il primo a scoprire il cadavere di un uomo. In un caso simile si devono esaminare e annotare anche i più piccoli indizi visibili, tanto sul cadavere come attorno ad esso, prima che questo venga rimosso e il terreno calpestato o comunque alterato. Oltre ad osservare l'esatta posizione del corpo (che possibilmente dovrebbe essere fotografato nella posizione precisa in cui è stato trovato), si

dovrà esaminare molto attentamente il terreno circostante, senza però camminarci sopra più di quanto non sia strettamente indispensabile, per non cancellare eventuali impronte. Se riuscite anche a disegnare una piccola pianta del luogo, che mostri come giace il corpo e dove sono gli indizi rilevati, ciò potrà risultare in seguito di grande utilità. So di due casi in cui si era dapprima creduto che i cadaveri che erano stati trovati appartenessero a persone che si erano impiccate da sé. Ma un accurato esame del terreno circostante - in un caso alcuni ramoscelli strappati e l'erba tutta calpestata, e nell'altro un tappeto sgualcito - dimostrò che era stato commesso un assassinio e che i corpi erano stati impiccati dopo la morte per far credere ad un suicidio.

**TOM
IL «PIEDE TENERO» N.7
TOM IL CERCATORE DI
SENTIERI.**

**«NON RIESCO PROPRIO
A INDOVINARE DA CHE
PARTE VOLTARMI. NON
VEDO ALCUNA TRACCIA
NÉ DI AMICI, NÉ DI
NEMICI...»**

IMPRONTE DIGITALI

Le impronte digitali sono fra le prime cose che la polizia ricerca su tutti i possibili oggetti.

Se non corrispondono a quelle dell'uomo assassinato possono infatti essere quelle del suo assassino, che potrebbe allora venire identificato per mezzo del confronto con le sue dita.

Questo fu appunto il caso di un vecchio scienziato, che venne ritrovato morto nella sua camera da letto con una ferita alla fronte e un'altra alla tempia sinistra.

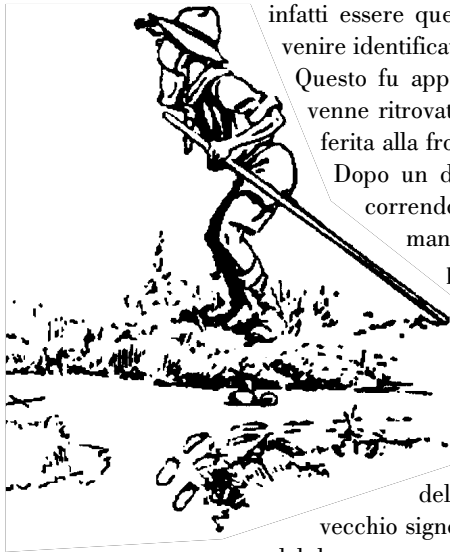
Dopo un delitto capita molto spesso che l'assassino, correndo via con le mani insanguinate, afferri la maniglia di una porta o una brocca d'acqua per lavarsi le mani.

Nel caso particolare, un giornale abbandonato sul tavolo portava l'impronta di tre dita insanguinate.

Venne sospettato il figlio del morto che fu arrestato dalla polizia.

Ma un accurato esame della stanza e delle impronte di quelle dita dimostrano che il

vecchio signore si era sentito male durante la notte. Era sceso dal letto per prendere una qualche medicina ma, giunto vicino al tavolo era stato colto da un nuovo attacco del male ed era caduto, battendo violentemente la testa contro l'angolo della tavola e producendosi una ferita alla tempia (che infatti corrispondeva a quello spigolo). Cercando di rialzarsi si era aggrappato al tavolo e così aveva lasciato le impronte sanguinose sul giornale che c'era sopra; poi era caduto di nuovo, producendosi il taglio alla fronte urtando contro il piede del letto.



educazione scolastica e universitaria, non possedevano.

Spero che se con loro ci fosse stato uno Scout, questo sarebbe stato abbastanza accorto da pensarci, o quanto meno avrebbe usato gli occhi e il cervello per notare le formiche ed il loro andirivieni e quindi indovinare perché entravano in quel buco del tronco.

OSSERVARE GLI INSETTI

Osservare gli insetti può sembrare una cosa poco interessante, ma il grande naturalista francese Henri Fabre, che era figlio di contadini, passò giorni e giorni a studiare la vita e le abitudini degli insetti, scoprendo così una quantità di cose curiose. Per questi suoi studi divenne famoso in tutto il mondo.

Alcuni insetti sono nostri amici, come il baco da seta e la coccinella, altri invece sono dei nemici: distruggono le verdure e rovinano i fiori. E voi tutti sapete che la zanzara diffonde la malaria e la febbre gialla; e non occorre che vi rammenti come la mosca comune possa portare i germi di molte malattie. Ecco perché tutti i cibi dovrebbero essere sempre tenuti accuratamente coperti, al campo come a casa, e perché non bisogna lasciare in giro rifiuti o immondizie.

posavano al suolo, noi stavamo pronti con sacchi vuoti, e come quelle tornavano a sollevarsi le abbattavamo. Poi le facevamo seccare, le pestavamo, e le mangiavamo. Le formiche invece possono sostituire il sale.

FORMICHE CHE SALVANO LA VITA

So anche di un altro caso in cui le formiche si sono rese utili - più che utili, anzi - perché salvarono la vita di parecchi uomini.

Questi uomini formavano una spedizione di scienziati che stava esplorando le regioni selvagge dell'Australia, per cercare e studiare piante rare, animali, rettili e insetti.

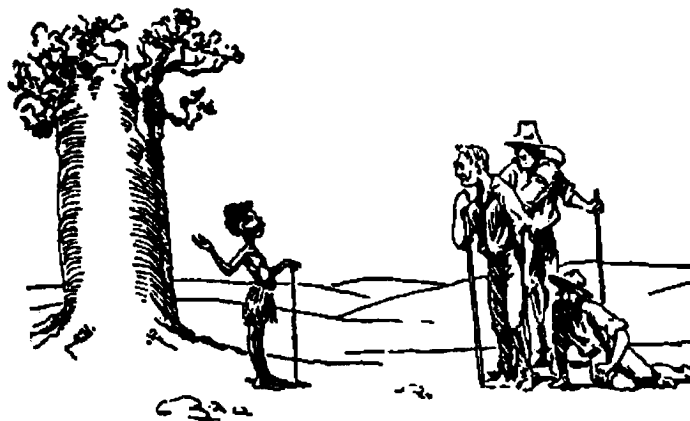
Mentre attraversavano un deserto, rimasero senza acqua: si trascinarono per ore e ore, pazzi per la sete e indeboliti per l'esaurimento. Sembrava proprio che, come tanti altri esploratori prima di loro, dovessero cadere a terra e morire. Fortunatamente, e con loro grande sollievo, comparve una ragazzina indigena: essi le fecero segno che stavano morendo di sete e le chiesero di andare a cercare dell'acqua.

Per tutta risposta, quella indicò una fila di formiche che saliva su per il tronco di un baobab. (Quest'albero ha un grossissimo tronco cavo, che forma quindi una specie di serbatoio dove può raccogliersi l'acqua piovana).

La ragazzina prese un lungo stelo vuoto di erba secca, e si arrampicò fino ad un piccolo foro del tronco, dentro al quale entravano le formiche. Infilò in questo buco un'estremità della sua paglia, si mise l'altra in bocca, e succhiò l'acqua.

Così un "selvaggio diavoleto" del deserto insegnò a quei sapientoni un'apprezzabile nozione che essi, malgrado tutta la loro

**FU UNA RAGAZZINA
INDIGENA CHE
VENNE IN AIUTO AGLI
SCIENZIATI MORENTI
DI SETE, QUANDO
ESSI ESPLORAVANO
LE REGIONI
SELVAGGE
DELL'AUSTRALIA.**



Le impronte furono confrontate con quelle del morto e furono trovate identiche. E poiché su 64.000 miliardi di uomini non se ne trovano due con lo stesso disegno sul polpastrelli, era evidente che non vi era stato alcun assassinio ed il figlio del morto venne rilasciato come innocente.

ALTRI INDIZI SPECIALI

In una città della Russia un banchiere fu trovato assassinato. Vicino al morto fu scoperto un bocchino coll'imboccatura d'ambra che - per la sua forma speciale - non poteva essere tenuto in bocca se non in una data posizione. Questa imboccatura portava le impronte di due denti e si poteva vedere che questi erano di lunghezza differente.

I denti dell'assassinato erano perfettamente regolari: era pertanto evidente che il bocchino non gli apparteneva. Ma suo nipote aveva i denti che corrispondevano al segni dell'imboccatura: fu arrestato e in seguito una nuova prova venne a confermare il sospetto e a dimostrare che era proprio lui l'assassino.

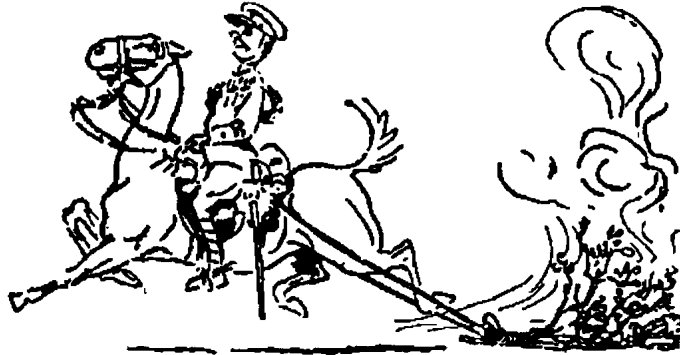
Una storia simile si trova anche nelle Memorie di Sherlock Holmes, nel racconto intitolato «The Resident Patient». In tale racconto si narra di un uomo che viene trovato impiccato e creduto suicida, fino a che interviene Sherlock Holmes a dimostrare - in base a vari indizi, come mozziconi di sigari morsi da denti differenti, orine ecc. - che in quella stanza, prima della morte della vittima, c'erano stati per un po' di tempo altri tre uomini e che erano stati questi ad impiccarlo.

Particolari in aperta campagna

Se vi trovate in campagna dovrete osservare le particolarità del paesaggio e cioè quei . dettagli che vi aiuteranno a trovare la via e vi impediranno di smarrirvi, come per esempio colline distanti e campanili, oppure oggetti vicini come edifici particolari, alberi, cancelli, rocce ecc.

Osservando tali punti di riferimento ricordatevi che potreste aver bisogno di servirvene un giorno, magari per spiegare a qualcun altro come trovare la strada; perciò dovrete osservarli attentamente per poterli descrivere inequivocabilmente e nell'ordine esatto in cui si trovano realmente. Dovrete anche osservare e ricordare ogni strada traversa ed ogni sentiero. Prendete inoltre nota anche dei segni meno appariscenti, come

NON SEMPRE MOLTA POLVERE SIGNIFICA MOLTA GENTE. ECCO UNO STRATAGEMMA CHE VENNE USATO PER ATTIRARE L'ATTENZIONE DEL NEMICO: RAMI 'ALBERO TRASCINATI LUNGO UNA STRADA POLVEROSA, PER FAR CREDERE AD UN MOVIMENTO DI CAVALLERIA.



uccelli che si levano in volo precipitosamente, il che dimostra che in quel punto c'è qualche persona o animale. La polvere che si solleva indica che gli animali o uomini o veicoli sono in movimento. Naturalmente anche in campagna bisogna osservare molto attentamente - proprio come in città - tutte le persone che si incontrano (come sono vestite, i lineamenti dei loro visi, il modo di camminare ecc.), e inoltre prender nota delle loro impronte facendone un rapido schizzo sul vostro taccuino, in modo da poterle riconoscere se le ritrovate di nuovo altrove, come fece il pastorello del racconto al principio di questo libro.

Osservate anche le piste degli animali o le impronte degli uccelli e quelle delle ruote dei veicoli, perché da esse potrete ricavare importanti informazioni.

Ma l'interpretazione di queste tracce ha una tale importanza che costituirà da sola il soggetto di un'altra chiacchierata.

Come usare i propri occhi

Nulla deve essere troppo piccolo per la vostra attenzione: un bottone, un fiammifero, la cenere di un sigaro, una piuma o una foglia possono avere la loro importanza.

Uno Scout non deve solo guardare davanti a sé, ma anche di fianco e di dietro: deve avere, come si dice, «gli occhi dietro la testa».

Spesso, guardando improvvisamente indietro, potrete scorgere un esploratore del nemico o un ladro, che non si sarebbero certamente lasciati cogliere se avessero pensato che vi sareste voltati.

C'è una storia molto interessante, scritta da Fenimore

penti per mezzo di un lungo bastone con una piccola forcella all'estremità: quando vedevo un serpente, mi appostavo e lo bloccavo con la forcella sul collo; poi lo legavo al bastone con strisce di tela ricavate da un vecchio fazzoletto, e me lo portavo al collegio per venderlo a chiunque volesse un animale domestico.

Ma i serpenti di norma non sono bestie adatte a questo scopo, perché moltissime persone ne hanno orrore, e quindi non è giusto tenerli in casa, dove la gente potrebbe spaventarsi.

SERPENTI VELENOSI

I serpenti velenosi portano il veleno in un sacchettino dentro la bocca: di solito, hanno due denti lunghi ed aguzzi montati su una specie di cerniera. Questi denti stanno ripiegati lungo le gengive del serpente, finché questo non si arrabbia e vuole uccidere: allora i denti si drizzano e il rettile lancia la testa in avanti mordendo il nemico. Subito il veleno esce dalle vescichette, o ghiandole del veleno, e passa nei due buchi che i denti hanno fatto nella pelle. Il veleno poi si diffonde nelle vene dell'uomo che è stato morsicato, e in pochi secondi il sangue lo porta per tutto il corpo; a meno, naturalmente, che non si provveda immediatamente a fermarlo, legando molto strette le vene e succhiando la ferita. Il veleno dei serpenti non è dannoso quando è inghiottito.

Gli insetti

Gli insetti sono animali molto interessanti da osservare o fotografare, od anche per farne collezione. Per uno Scout interessato alla pesca o allo studio di uccelli o rettili è importantissimo conoscere un certo numero di cose intorno agli insetti, che costituiscono il loro nutrimento favorito nelle diverse stagioni dell'anno o alle diverse ore del giorno.

Soltanto sulle api sono stati scritti interi libri, perché esse hanno un'abilità meravigliosa nel fabbricare il loro favo, nel ritrovare la strada dell'arnia per miglia e miglia talvolta perfino da sei miglia di distanza, - nel trovare il genere di fiori che può loro fornire il nettare zuccherino per il miele, e nel tornare con esso all'alveare. Esse costituiscono una vera comunità modello, perché rispettano la loro regina ed uccidono quelle che non lavorano.

Vi sono anche degli insetti che servono come cibo: le locuste - specie di grosse cavallette ~ vengono mangiate tanto in India, come nel Sud Africa. Quando eravamo a Mafeking fummo molto contenti di avere un paio d'invasioni: al momento in cui si

tersi tranquillamente al lavoro per riparare il guaio. Poi avrete una quantità di delusioni, tutte le volte che perderete il pesce già catturato perché la lenza si è spezzata, o per una qualsiasi altra disavventura. Ma ricordatevi che questo capita a chiunque cominci a pescare, e che sono proprio questi fastidi che alla fine, quando li avete superati, rendono questo sport così piacevole.

Quando avete preso il pesce, fate come faccio io: tenete solamente quelli che proprio vi servono o per mangiarli o come esemplari da collezione, e ributtate in acqua gli altri, nel momento stesso in cui li avete presi. La ferita dell'amo nella loro bocca coriacea non farà male a lungo, e li vedrete nuotare via soddisfatti per godersi nuovamente la vita nella loro acqua.

Se vi servite di una «mosca asciutta», e cioè se tenete la mosca sulla superficie dell'acqua invece di immergerla, dovrete tendere al pesce dei veri agguati, proprio come fareste con un cervo o qualsiasi altra selvaggina, perché una trota ha una vista acutissima, ed è molto timida.

Si può anche pescare con la rete, o, come spesso capita di fare agli Scouts, con la lancia, cioè infilando i pesci con un affilatissimo tridente. Io l'ho fatto molte volte, ma richiede una grande pratica.

Rettili

Naturalmente, uno Scout deve conoscere i serpenti, perché in quasi tutte le regioni selvagge se ne incontrano moltissimi, di cui parecchi pericolosi.

Talvolta, i serpenti strisciano nelle tende, o sotto le coperte, o nelle scarpe: per questo, noterete sempre che nei paesi dove ci sono serpenti i vecchi campeggiatori guardano molto attentamente fra le coperte, prima di coricarsi, e al mattino scrollano gli stivali prima di infilarceli. Io stesso, mi sorprende talvolta a fare così anche a casa, per semplice abitudine.

In genere, al serpenti non piace strisciare sulle superfici ruvide. Perciò in India si costruiscono spesso tutt'intorno alle case delle specie di marciapiedi formati da pietre aguzze e scabrose appunto per impedire che i serpenti striscino dal giardino fin dentro casa. E, nella prateria, i cacciatori mettono a terra attorno alle loro coperte una treccia di crini. Questa ha tanti piccoli peli che ne escono che danno fastidio alle pance dei serpenti al punto che essi rinunciano a scavalcarla.

Quando ero in collegio, avevo l'abitudine di catturare i ser-

Cooper, intitolata Il cercatore di sentieri, nella quale è ottimamente descritta l'azione di un esploratore pellirossa, che aveva veramente «gli occhi dietro la testa». Egli, dopo aver sorpassato alcuni cespugli, poté vedere che fra le loro frasche verdi ce n'erano una o due appassite. Ciò gli fece sospettare che qualcuno le avesse portate là per fabbricarsi un nascondiglio più folto, e così riuscì a scoprire alcuni fuggiaschi nascosti.

Scoutismo di notte

Uno Scout deve saper osservare i più piccoli particolari sia di notte che di giorno.

Di notte dovrà farlo specialmente attraverso l'udito ed eventualmente il tatto o l'odorato.

Nel silenzio della notte i suoni si diffondono ad una distanza maggiore che non di giorno: se mettete l'orecchio al suolo, o contro un bastone, o meglio ancora contro un tamburo che sia a sua volta a contatto del suolo, sentirete il calpestio degli zoccoli di un cavallo o il passo di un uomo, a grande distanza.

Un altro sistema è quello di aprire un coltello a due lame e conficcare una lama nel terreno. Prendendo l'altra fra i denti, sentirete benissimo.

La voce umana si trasmette a una grande distanza anche se si parla piano, e non è possibile confonderla con nessun altro suono.

Di notte sono passato spesso fra gli avamposti del nemico, dopo essermi reso conto della posizione dei picchetti di guardia ascoltando il sommesso chiacchiero degli uomini o il russare di quelli addormentati.

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA**In città**

Insegnare anzitutto ai ragazzi, camminando lungo una strada, ad osservare i diversi tipi di negozi ed a ricordarli nell'ordine in cui si susseguono. Poi ad osservare e ricordare i nomi dei negozi e quindi il contenuto di una vetrina dopo averla guardata per due minuti. In ultimo, a ricordare il contenuto di parecchie vetrine consecutive, concedendo mezzo minuto di osservazione per ciascuna.

Richiamare l'attenzione dei ragazzi sugli edifici particolari come punti di riferimento, sul numero delle svolte che ci sono nelle strade che stanno percorrendo, i nomi di altre strade, i particolari dei veicoli che incontrano e specialmente le particolarità delle persone (vestiti, lineamenti, modo di camminare). Accompagnateli la prima volta per indicare loro come fare, e successivamente mandateli fuori e interrogateli al loro ritorno.

Far sì che gli Scouts imparino da sé a notare e ricordare i luoghi in cui si trovano i pompieri, i Posti di polizia, gli ospedali ecc.

In campagna

Portare fuori la Pattuglia per una passeggiata e insegnare ai ragazzi a prender nota tanto delle cose lontane più salienti, come colline, campanili e simili, quanto dei punti di riferimento più vicini, come edifici particolari, alberi, rocce, cancelli ecc. Far sì che osservino anche i viottoli e i sentieri laterali, le diverse specie di alberi, uccelli, animali, tracce, e anche le persone e i veicoli.

Mandare fuori gli Scouts seguendo un determinato percorso e al loro ritorno interrogarli, uno a uno, o chiamarli assieme, e fare loro scrivere le risposte a sei domande riferentesi a certe cose che avrebbero dovuto notare; accrescerete il valore dell'esercitazione se avrete preparato in precedenza il terreno, marcandolo con determinati

piccoli segni, o lasciandovi fiammiferi, bottoni ecc., perché i ragazzi li osservino, o li raccolgono e li riportino. Questo perché imparino ad osservare il terreno vicino a loro al pari degli oggetti distanti.

Durante una riunione di Reparto fare accadere un «incidente» inaspettato, come per esempio questo: un uomo si precipita dentro, atterra il Capo Reparto e fugge. Allora ogni Pattuglia scrive una relazione di ciò che è accaduto, una descrizione dell'uomo ecc.

**GIOCHI
DI OSSERVAZIONE****Trovare il ditale (in Sede)**

Mandare la Pattuglia fuori della stanza. Prendere un ditale (o un anello, una moneta, un pezzo di carta, o un qualunque altro piccolo oggetto) e metterlo in un punto dove sia perfettamente visibile, ma non venga facilmente notato. Far entrare la Pattuglia perché lo cerchi: quando uno Scout lo vede deve andare tranquillamente a sedersi, senza indicare agli altri dove si trova. Dopo un certo tempo sarà autorizzato a farlo vedere a quelli che non sono riusciti a trovarlo.

**Lontano e vicino
(in città o in campagna)**

L'arbitro va per una data strada, o per un sentiero di campagna, seguito da una Pattuglia in formazione di pattugliamento. Ha con sé una scheda per il punteggio, sulla quale è già segnato il nome di ciascuno Scout.

Ogni Scout deve cercare di scoprire determinati particolari, oggetti o tracce, e non appena ne nota uno, corre dall'arbitro e lo informa o gli consegna, se del caso, l'oggetto che ha trovato. L'arbitro segna allora un punto accanto al nome del ragazzo. Vince lo Scout che durante la passeggiata totalizza il maggior numero di punti.

Per sviluppare lo spirito d'osservazione

ragazzi che pare abbiano le mani composte di soli pollici.

Vi indicherò qui soltanto alcuni di questi nodi ma ve ne sono molti altri. Nel disegno sono mostrati al penultimo stadio e cioè prima di esser serrati.

Il primo è il nodo del tessitore (doppio nodo sopra la mano):



Per unire una funicella ad un cappio, si deve invece fare in questo modo:



Il medesimo nodo serve anche per legare un amo alla lenza:



Per unire insieme due pezzi di lenza, anche se di spessore diverso, si segue questo metodo:



Ed infine, dovrete avere una pazienza infinita: la lenza vi si impiglierà in cespugli e canne, o nei vostri vestiti stessi; oppure, quando non trova proprio niente, si aggroviglierà su se stessa in un nodo. Ebbene, non serve arrabbiarsi per questo. Ci sono solo due cose da fare: la prima è quella di riderci, e la seconda di met-



LA PESCA ALLA TROTA RICHIEDE UNA GRANDE ABILITÀ E MOLTA ASTUZIA. LA TROTA PUÒ IMPEGNARE UNA VERA BATTAGLIA, E SI DEVE STARE MOLTO ATTENTI PER POTERLA PRENDERE.

gazzi rubano loro tutte le uova, quando trovano i nidi.

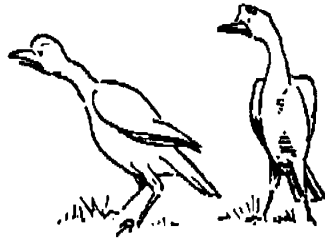
COME CERCARE I NIDI

Cercare i nidi è molto simile alla caccia grossa. Si va alla loro ricerca nei luoghi che, da bravi cacciatori, riteniamo adatti agli uccelli che si stanno cercando; si osserva poi l'andirivieni degli stessi, fino ad individuare il nido. Ma a questo punto non precipitatevi a distruggere il nido e a prendere le uova! Se siete davvero un collezionista serio, prendete un uovo solo, e lasciate gli altri; e soprattutto non toccate il nido, altrimenti i genitori lo abbandonerebbero e tutte quelle uova che si sarebbero schiuse a dar vita a tanti graziosi uccellini andrebbero sciupate.

Molto meglio che prendere un uovo sarebbe però scattare una fotografia, o fare uno schizzo della madre nel nido, oppure fare una raccolta di disegni dei diversi tipi di nidi, a seconda delle specie di uccelli.



**QUANDO UN
UCCELLINO CADE
DAL NIDO, I SUOI
GENITORI VENGO
A SOCCORRERLO.**



Pesci e pesca

Tutti gli Scouts dovrebbero saper pescare, per potersi procurare il nutrimento. Un «piede tenero» che morisse di fame sulla riva di un fiume pieno di pesce sembrerebbe certo molto ridicolo, eppure ciò potrebbe benissimo accadere a chi non avesse mai imparato a pescare.

La pesca richiede l'applicazione di molti punti della tecnica scout, specialmente se si pesca con una «mosca». Per riuscire dovete infatti conoscere le abitudini e la natura del pesce, il genere di nascondigli che frequenta, con che tempo mangia ed a quali ore del giorno, che genere di cibo preferisce, da quale distanza vi può scorgere e così via.

Se non si conoscono queste cose, si può anche pescare fino a farsi venire i nervi, ma non si prenderà niente.

In genere, ogni pesce ha un determinato rifugio dove sta di preferenza, e una volta scoperto un pesce in questa sua dimora, potrete avvicinarvi silenziosamente e vedere quello che fa.

Poi dovrete saper fare dei nodi specialissimi con il delicato filo di budello, e questo è senz'altro un rompicapo per tutti quei

del ragazzo e spronarlo a guardare così le cose lontane come quelle vicine, sia in alto che in basso, è opportuno scegliere particolari come quelli qui di seguito elencati, tenendo presente che gli oggetti devono però variare ogni volta che si ripete il gioco e non devono essere più di otto o dieci ogni volta:

Per ogni fiammifero trovato

1 punto

Per ogni bottone trovato

1 punto

Tracce di uccelli

2 punti

Un cavallo grigio

2 punti

Un colombo in volo

2 punti

Un passerio fermo

1 punto

Un frassino

2 punti

Una finestra rotta

1 punto

Vetrine (all'aperto in città)

L'arbitro esce in strada con la Pattuglia e passa davanti a sei negozi, accordando mezzo minuto di tempo per ogni negozio. Giunti a una certa distanza, dà ad ogni ragazzo una matita e un pezzo di carta e gli dice di scrivere a memoria ciò che ha notato per esempio - nella terza e nella quinta vetrina. Vince lo Scout che presenta la lista più esatta e più completa.

È utile far svolgere la gara a coppie: i perdenti di ogni coppia gareggiano di nuovo fra loro, fino a che non resta che il peggiore. In questo modo lo Scout meno abile fa più esercizio degli altri.

Osservare una stanza (al chiuso)

Mandare ogni Scout a turno dentro una stanza per mezzo minuto: quando torna fare una lista dei mobili e degli oggetti che ha notato. Vince il ragazzo che ha osservato più cose.

Il metodo più semplice e rapido di fare la lista consiste nel prepararsi prima un elenco di tutti gli oggetti della

stanza, con a fianco alcune colonnine per spuntare gli oggetti ricordati da ogni ragazzo. Si potranno così totalizzare facilmente i punti e determinare il vincitore.

Le macchie

Preparare dei quadrati di cartone, divisi in dodici o più quadratini. Ogni Scout ne prende uno insieme ad una matita e poi si allontana per qualche centinaio di metri.

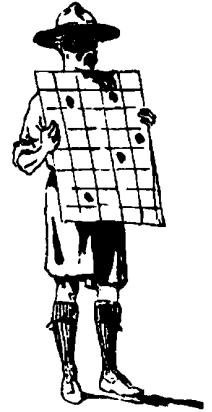
Il Capo prende allora un gran foglio di cartone con sopra disegnato lo stesso numero di quadretti che qui avranno circa 8 cm. di lato. In precedenza avrà anche preparato un certo numero di dischetti di carta nera, dei diametro di circa 2 cm. ed alcune puntine; con esse attacca sul suo cartone una mezza dozzina circa di dischetti disposti piacere, e si mette quindi, tenendolo davanti a sé, in modo da essere visto da tutti gli Scouts.

Questi gli si avvicinano lentamente e non appena riescono a distinguerlo bene segnano col lapis sul proprio cartone l'esatta disposizione dei punti. Vince quello che ci riesce stando alla maggiore distanza.

Accordare 5 punti per ogni segno esatto, sottraendo però un punto per ogni 5 cm percorsi in più del concorrente più lontano.

Contrabbandieri al confine

Il «confine» è costituito da una linea lunga circa 350-400 metri, in aperta campagna; preferibilmente scegliere una strada o un largo sentiero, o una striscia di sabbia, su cui si possano vedere facilmente le impronte dei piedi. Una Pattuglia sta a guardia del confine, con sentinelle appostate lungo tutta la strada e una riserva concentrata più lontano, nel retroterra, a circa metà strada fra il «confine» e la «città». La «città» è individuata da un albero, o un edificio o una bandiera, e deve stare a circa 1 km Dal confine. Una Pattuglia nemica di contrabbandieri si raduna a sua volta a quasi 1 km dal confine, ma dalla parte



**IL VECCHIO «FACCIA
MACCHIATA» È UN
GIOCO UTILE PER
ESERCITARE LO
SPIRITO DI
OSSERVAZIONE.
SERVE ANCHE PER
AGUZZARE LA VISTA.**

opposta. Essi dovranno attraversare tutti il confine, in una qualunque formazione a loro scelta, uno ad uno o assieme, o sparpagliati, e dirigersi quindi verso la città, sia di corsa che camminando, o a passo scout. Si suppone che solo uno di loro rechi con sé il contrabbando e questi porterà alle scarpe dei ferri che lascino una traccia speciale. Le sentinelle camminano avanti e indietro nel rispettivo settore (non possono correre fino a che non viene dato l'allarme), spiando le tracce del contrabbandiere. Non appena una sentinella scopre queste tracce dà il segnale d'allarme alla riserva, e comincia essa stessa a seguirle più in fretta che può. La riserva coopera immediatamente con lei, e tutti insieme cercano di catturare il contrabbandiere prima che riesca a raggiungere la città. Se egli arriva infatti dentro la cinta della città è salvo e ha vinto il gioco.

Gioco di Kim

Mettete su di un vassoio o sul tavolo, o sul pavimento circa 20-30 oggettini, come due o tre tipi diversi di bottoni, matite, pezzi di corda, trucioli, ritagli di stoffa, noci, pietre, coltellini, spaghetti, fotografie ecc. In una parola: qualunque cosa possiate trovare, poi coprite il tutto con un panno o con una giacca.

Fate una lista di questi oggetti, con accanto una colonna per le risposte di ogni ragazzo. Per esempio:

LISTA	RAGAZZO			
	Carlo	Mario	Franco	Paolo
Noce				
Bottone nero				
Stoffa rossa				
Coltellino				
Matita gialla				
Turacciolo				
Cordicella (ecc.)				

Scoprite poi gli oggetti, facendoli osservare ai ragazzi per un minuto, o

mentre contate lentamente fino a sessanta, e quindi ricopriteli di nuovo. Prendete infine i ragazzi separatamente e fatevi dire da ciascuno a bassa voce quali oggetti riesce a ricordare - o fategli scrivere una lista - e spuntateli via via sul foglio.

Vince il gioco il ragazzo che avrà ricordato il maggior numero di oggetti.

Fuggiaschi

Ogni Scout della Pattuglia porta appuntato sulla schiena un disco rotondo di cartone bianco, con sopra impresso ben distintamente un numero. Si sceglie quindi uno di loro per sostenere la parte del «fuggiasco», mentre gli altri, saranno i «cacciatori». Al fuggiasco, che calza ferri da tracce o lascia un qualche altro segno dietro di sé, vengono dati, per esempio, dieci minuti di vantaggio, trascorsi i quali parte il resto della Pattuglia, che cercherà di rintracciarlo.

Non appena un cacciatore riesce ad avvicinarsi abbastanza al fuggiasco da poter leggere il suo numero, il fuggiasco è preso. Ma se quest'ultimo può in qualunque modo rovesciare la situazione e gridare lui il numero di qualche inseguitore, questi è «fuori gioco». Ogniqualvolta viene visto un numero, lo Scout che lo scopre deve gridarlo forte, perché il suo prigioniero sappia di essere fuori gioco.

Naturalmente saranno necessari degli agguati molto accurati, e per la parte del fuggiasco bisognerà scegliere uno Scout molto in gamba, perché egli dovrà non solamente eludere forse 5 o 6 inseguitori, ma anche cercare di «catturarli» se non vuole rimanere «ucciso» egli stesso.

me lo chiama Mark Twain. Gli piace cioè di osservare gli uccelli e vedere tutto quello che fanno; e spiandoli scopre dove e come fanno i loro nidi.

Ma lo Scout non sente il desiderio di andare a rubare le loro uova, come fanno di solito i ragazzi: a lui piace osservare come covano i loro piccoli, e come insegnano loro a nutrirsi e a volare; e così impara a distinguere ogni specie di uccelli dal loro grido e dal loro modo di volare; sa quali uccelli rimangono tutto l'anno nella regione, e quali solamente in certe stagioni, e che genere di nutrimento preferiscono, e come mutano le penne; che tipo di nido costruiscono, e come sono le uova.

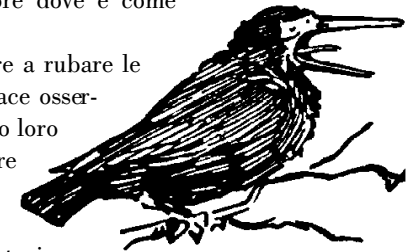
Potrete già studiare un bel po' di storia naturale semplicemente osservando gli uccelli che vivono nei vostri paraggi, soprattutto poi se d'inverno darete loro da mangiare ogni giorno. Per esempio, è interessante notare i loro diversi modi di cantare, e come alcuni cantano d'amore per le loro femmine, mentre altri, come il gallo comune, gridano, gracchiano o cantano per sfidare un altro maschio a battaglia: così, un gabbiano quando cerca di cantare e fare la corte alle femmine si rende assolutamente ridicolo, e un vecchio corvo non farà molto meglio.

È anche molto interessante osservare come nascono gli uccellini: alcuni escono dall'uovo nudi, cioè del tutto senza penne, con gli occhi chiusi e i beccucci aperti. Altri invece sono ricoperti di peluria soffice, e pieni di vita e di energia. Le piccole folaghe, per esempio, nuotano non appena uscite dall'uovo; i pulcini cominciano a correre dopo pochissimi minuti; mentre un passerotto non sa fare nulla per giorni e giorni, e deve venire nutrito e covato dai genitori.

Long scrive ancora:

«Osservate, per esempio, un nido di corvi. Un giorno, vedrete la madre mettersi vicino al nido e stendere le ali sopra i suoi piccoli: dopo un momento, questi si alzano e aprono le ali cercando di imitarla. È la prima lezione. Il giorno seguente, forse, vedrete l'uccello adulto sollevarsi sulla punta delle zampe, e mantenersi così battendo lentamente le ali: i piccoli lo imitano di nuovo, e presto imparano che le ali servono a sostenersi. Il giorno dopo ancora, potrete vedere entrambi i genitori saltare di ramo in ramo, presso il nido, aiutandosi con le ali per i salti più lunghi. I piccoli si uniscono al gioco, e... là! hanno imparato a volare senza nemmeno sapere che glielo stavano insegnando».

Ma moltissimi uccelli vanno scomparendo perché troppi ra-



**I CORVI COL LORO
«CROÀ-CROÀ»
SEMBRANO ESSERE
DAPPERTUTTO**

ANCHE FRA GLI ANIMALI È LA MADRE CHE INSEGNA AI SUOI PICCOLI: QUESTA LEONESSA SEMBRA STIA DICENDO AI SUOI CUCCIOLI COME DEVONO COMPORTARSI QUANDO SI AVVICINA UN UOMO.

Scoutismo per ragazzi



proprio che stesse insegnando ai suoi piccoli come dovessero comportarsi all'avvicinarsi di un uomo.

Evidentemente, stava loro dicendo:

«Ora, cucciolotti miei, voglio farvi osservare come è fatto un uomo bianco. Poi, dovrete saltar su uno alla volta, e filar via con la coda dritta; e quando sarete fuori di vista nell'erba alta, dovete accucciarsi e strisciare fino a mettervi sottovento rispetto a lui. Allora dovrete seguirlo, mantenendovi sempre sottovento, in modo da poter fiutare dove egli sia, senza che lui possa trovarvi ».

Gli uccelli

Un uomo che studi gli uccelli si chiama «ornitologo». Mark Twain, il divertente scrittore americano dal cuore gentile, disse: «Vi è della gente che scrive libri sugli uccelli e li ama al punto da andare in giro stanca e affamata a scoprirne qualcuno di una specie nuova e poi ucciderlo».

«Sono chiamati "ornitologi"».

«Avrei potuto essere un "ornitologista" anch'io, perché ho sempre amato gli uccelli e tutti gli animali. E cominciai a darmi da fare per diventarlo. Vidi un uccello appollaiato su un ramo secco di un albero, che cantava a gola spiegata, con la testina al cielo, e prima ancora di pensarci, gli sparai.

Il canto cessò di colpo, e quello cadde dal ramo, molle come un cencio, e lo corsi a raccogliarlo, ed era morto. Il suo corpo era tiepido nella mia mano, e la testa ciondolava qua e là, come se avesse il collo spezzato, e c'era un velo bianco sui suoi occhi e una goccia di sangue rosso che brillava vicino alla testolina e... basta! Non potei vedere altro perché mi misi a piangere. Da allora, non ho mai ucciso alcuna creatura che non mi avesse fatto del male, e non lo farò in avvenire».

COME OSSERVARE GLI UCCELLI

Un buono Scout è generalmente un buon «ornitologista» co-

12ª chiacchierata al fuoco di bivacco

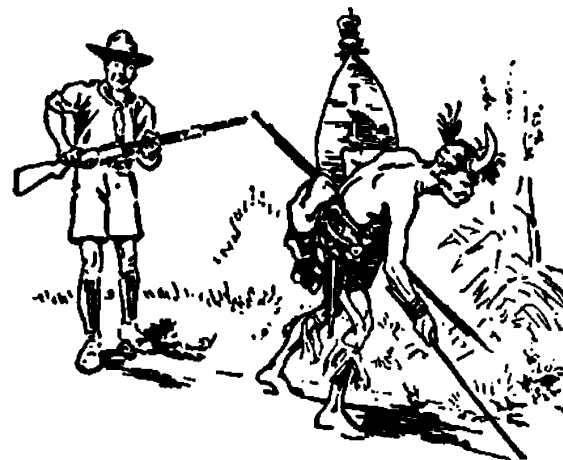
COME SEGUIRE LE TRACCE

COME SEGUIRE LE TRACCE DI NOTTE - L'IMPORTANZA DI SAPER SEGUIRE LE TRACCE - TRACCE DI UOMINI - L'ANDATURA - IL TEMPO A CUI RISALE UNA TRACCIA - CONSIGLI PER SEGUIRE UNA PISTA

Il generale Dodge, dell'esercito americano, racconta di aver dovuto inseguire una volta una banda di Pellirosse che avevano ucciso alcune persone.

Gli assassini, che erano fuggiti a cavallo, avevano quasi una settimana di vantaggio. Ad eccezione di uno, montavano tutti cavalli senza ferri.

Il generale Dodge aveva con sé come aiuto un magnifico cercatore di tracce, di nome Espinosa. Dopo aver seguito le tracce degli Indiani per molte miglia, Espinosa saltò a un tratto giù da cavallo, e trasse fuori, da un crepaccio nascosto fra le rocce, quattro ferri di cavallo: l'Indiano che cavalcava il cavallo ferrato glieli aveva evidentemente tolti per non lasciare impronte.



Per sei giorni, Dodge e i suoi uomini inseguirono la banda, e per la maggior parte del tempo non vi erano tracce visibili ad un occhio comune. E dopo 150 miglia raggiunsero finalmente e catturarono l'intera banda. Il successo fu interamente dovuto all'abilità di Espinosa.

Come seguire le tracce di notte

In un'altra circostanza, un drappello americano inseguiva un certo numero di Indiani che avevano compiuto scorrerie e ucciso dei bianchi. Per aiutarli a seguire le tracce dei malfattori, gli americani avevano con sé altri Pellirosse. Onde poter effettuare un attacco di sorpresa, il drappello marciava di notte, e gli esploratori indiani indicavano la via da seguire palpando con le dita le tracce del nemico nell'oscurità più fitta. Essi condussero la marcia di buon passo per parecchie miglia; poi si fermarono improvvisamente per riferire che la traccia che avevano seguito fino allora era attraversata in quel punto da una traccia più recente. Quando l'ufficiale comandante giunse presso di loro, trovò che gli Indiani ancora mantenevano le dita sulla traccia allo scopo di evitare qualsiasi possibile errore.

Fu portata una lanterna e si constatò che l'impronta era quella di un orso il quale aveva attraversato la pista lasciata dal nemico! La marcia continuò senza ulteriori incidenti ed il nemico venne sorpreso e catturato nelle prime ore del mattino.

L'esploratore americano Frederick Burnham, che era nel Sud Africa con gli uomini di Wilson quando questi vennero massacrati sul fiume Shangani, nel Matabeleland, era stato mandato indietro con un messaggio, proprio poco prima che la colonna venisse accerchiata. Egli viaggiava durante la notte per sfuggire all'osservazione del nemico, e trovò il cammino tastando nel fango le tracce lasciate dalla colonna durante la marcia del mattino precedente.

Io stesso guidai di notte una colonna attraverso una regione di difficile transito nelle colline del Matopo, in Rhodesia, per attaccare la fortezza del nemico che avevo individuato il giorno prima. Trovai la via tastando le mie proprie tracce talvolta con le mani e talvolta attraverso la suola delle scarpe ormai logore e molto sottili. Non ebbi nessuna difficoltà a ritrovare la strada.

DOVE STUDIARE GLI ANIMALI

Naturalmente, uno Scout che vive in campagna ha molte più possibilità di studiare animali e uccelli di quante non ne abbia vivendo in città.

Tuttavia, se abitate in una grande città troverete nei parchi quantità di uccelli di varie specie e nei giardini zoologici potrete vedere quasi tutti gli animali del mondo.

Nelle città più piccole si hanno forse un po' più di difficoltà; ma molte città hanno un museo di storia naturale, dove si può sempre imparare l'aspetto e il nome di molti animali. Potrete inoltre fare una quantità di osservazioni sia andando nei giardini, sia preparando il nutrimento per gli uccelli sul davanzale della vostra finestra. Ma meglio di tutto sarà andare in campagna ogni qualvolta potrete trovarne il tempo in treno, in bicicletta, o a piedi, e giunti là appostare gli animali e gli uccelli, osservare quello che fanno, e imparare a riconoscerne le varie razze ed i rispettivi nomi, ed anche quali impronte lasciano sul terreno, e nel caso degli uccelli, come sono i nidi e le uova e così via.

Se siete tanto fortunati da possedere una macchina fotografica, non potrete utilizzarla meglio che cominciando a fare una raccolta di fotografie di animali e di uccelli: una simile raccolta è dieci volte più interessante delle comuni collezioni di francobolli o di autografi che fanno normalmente i ragazzi.

OSSERVARE GLI ANIMALI

È interessante osservare qualunque animale, e appostare una donnola è non meno difficile che appostare un leone.

Generalmente, siamo propensi a credere che tutti gli animali siano guidati, nel loro modo di agire, dall'istinto, cioè da una specie di idea innata in loro. Per esempio, immaginiamo che una piccola lontra nuoti naturalmente, non appena messa in acqua, o che un giovane daino fugga l'uomo per una paura innata.

Nel suo libro *School of the Woods* («La Scuola dei Boschi»), William Long fa invece vedere come gli animali devono in gran parte la propria abilità alla madre, che li istruisce quando sono piccoli. Così, egli vide una lontra portare sul dorso due dei suoi piccoli, entrare in acqua, e nuotare un poco; e quindi immergersi di colpo, lasciandoli soli a dibattersi nell'acqua. Ma subito dopo tornò vicino a loro, e li aiutò a nuotare fino a riva. E in questo modo, a poco a poco insegnò loro a nuotare.

In Africa Orientale, vidi una volta una leonessa con i suoi tre leoncini, seduti tutti in fila a vedermi venire avanti. Sembrava

**UNA GIOVANE
PANTERA PUÒ
DIVENTARE UN
SIMPATICO E
ALLEGRO ANIMALE
DOMESTICO.**



Ho anche catturato e allevato un giovane cinghiale e una piccola pantera, e li ho trovati molto divertenti e interessanti. Il cinghiale viveva nel mio giardino: non divenne mai veramente domestico, per quanto lo avessi preso piccolissimo.

Quando lo chiamavo, veniva da me, ma con molta prudenza. Non andava mai da un estraneo, e sugli indigeni si precipitava per cercare di ferirli con le giovani zanne. Aveva l'abitudine di allenarsi all'uso delle zanne girando di corsa attorno a un vecchio tronco d'albero che si trovava nel giardino: galoppava verso di quello, e poi gli girava attorno descrivendo degli otto per oltre cinque minuti di seguito, e infine si lasciava cadere ansante e sfinito per la fatica.

Anche la mia pantera era un compagno piacevole e allegro: mi stava attorno come un cane. Ma nelle sue relazioni con gli estranei era molto imprevedibile.

Penso che si possa riuscire a conoscere di più gli animali ed a comprenderli meglio, tenendoli in casa dapprima e poi andandoli ad osservare nel loro selvaggio ambiente naturale.

Ma prima di andare nella giungla a studiare le belve, dovrete conoscere bene tutti gli animali, selvatici o domestici, delle vostre regioni.

Come studiare gli animali in casa propria

Ogni Scout deve sapere tutto intorno agli animali domestici che vede ogni giorno. E se vive in campagna, deve sapere alla perfezione come governare, nutrire e abbeverare un cavallo, mettergli o togliergli i finimenti, sistemarlo nella stalla, ed accorgersi di quando zoppica, perché allora non bisogna farlo lavorare.

IL CANE

Un buon cane è il migliore dei compagni, per uno Scout, il quale non dovrebbe credersi veramente in gamba finché non ha addestrato un giovane cane a fare tutto quello che egli vuole da lui. Cosa questa che richiede una grande pazienza e bontà, ed una genuina simpatia per l'animale. I cani vengono impiegati frequentemente per ritrovare uomini smarriti e per portare messaggi.

Il cane è il più umano di tutti gli animali e quindi è il miglior compagno per l'uomo. È sempre gentile, sempre pronto al gioco, pieno di umorismo, molto fedele e affettuoso.

L'importanza di saper seguire le tracce

L'arte di trovare e seguire le tracce non viene indicata ovunque con lo stesso termine: in Africa si parla di spooring in India la si chiama pugging, negli Stati Uniti si usa anche chiamarla trailing. È sempre per altro il principale modo, per un esploratore, di procurarsi informazioni, e per un cacciatore di trovare selvaggina. Ma per diventare un buon cacciatore di tracce dovete cominciare ad esercitarvi da giovani, ed allenarvi ogniquale volta uscite a passeggio, sia in città che in campagna. Se fin dal principio vi ricorderete di farlo costantemente, vi accorgerete ben presto che diventerà per voi spontaneo ed abituale senza dover fare alcuno sforzo di volontà. È un'abitudine molto utile, che può rendere interessante la passeggiata più noiosa.

Quando i cacciatori si guardano attorno, in campagna, per trovare la selvaggina, cercano dapprima una qualsiasi traccia, recente o già vecchia, per vedere se nella regione ci sono animali; poi studiano le tracce più fresche per scoprire dove questi si sono nascosti; e infine, dopo aver trovato una traccia fresca, la seguono fino a che scoprono la preda e la uccidono. Infine devono spesso ricercare le loro stesse tracce per ritrovare la via del ritorno al campo.

Gli esploratori di guerra fanno esattamente lo stesso nei confronti del nemico.

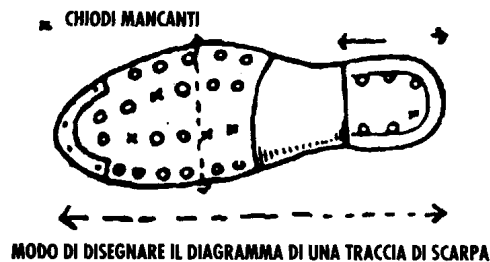


**FREDERICK BURNHAM,
UN ESPLORATORE
AMERICANO CHE
DIVENNE FAMOSO NEL
METABELELAND.**

Tracce di uomini

Prima di tutto dovete saper distinguere le impronte dei piedi di un uomo da quelle di un altro, basandovi sulle dimensioni, la forma, i chiodi ecc. E lo stesso dovete fare per quelli dei cavalli e degli altri animali.

Dalla traccia di un uomo, e cioè dalle dimensioni del piede e dalla lunghezza del passo, si può anche giudicare con una certa approssimazione la sua statura.



PRENDETE NOTA DELLA LUNGHEZZA DELLA SCARPA, DELLA LARGHEZZA DELLA SUOLA, DI QUELLA DEL TACCO E DI TUTTI GLI ALTRI PARTICOLARI. IL SEGNO X INDICA I CHIODI MANCANTI.

Volendo prendere nota di una data impronta se ne deve scegliere una ben nitida e misurarne attentamente: la lunghezza totale, la lunghezza del tacco, la larghezza della suola, la larghezza a metà scarpa e quella dei tacchi, il numero delle file dei chiodi e il numero dei chiodi che vi sono in ogni fila, i ferretti in punta e sul tacco, se ve ne

sono. E poi la forma della testa dei chiodi, i chiodi mancanti ecc.

Meglio di tutto è fare un disegno dell'impronta stessa, come è indicato nella figura.

Dovete anche misurare attentamente la lunghezza del passo, dal calcagno di un piede a quello dell'altro.

Un volta un uomo fu trovato annegato in un fiume. Si suppose che ci fosse caduto accidentalmente, e che i tagli che si notavano sulla sua testa fossero stati prodotti da pietre ecc. nel fiume stesso. Ma qualcuno prese uno schizzo delle sue calzature e dopo aver cercato sulla riva del fiume, trovò le sue tracce e le seguì fino a un certo luogo, dove evidentemente c'era stata una lotta: il terreno era tutto calpestato, i cespugli lungo la riva spezzati e rovinati, e si notavano le tracce dei piedi di altri due uomini. E, anche se questi uomini non vennero mai identificati, fu, tuttavia dimostrato che c'era stato un probabile omicidio, che altrimenti non sarebbe stato nemmeno sospettato.

DIFFERENZE FRA LE IMPRONTE DEI PIEDI NUDI

Per un principiante è molto complicato rilevare le differenze che passano fra le impronte di piedi nudi. Sembrano tutte così simili! Ma ecco il sistema che usano i cercatori di tracce della polizia indiana.

Quando state misurando le impronte dell'uomo che inseguite, disegnate una linea che vada dall'estremità dell'alluce a quella del mignolo e poi osservate come si presentano rispetto ad essa le altre dita, e buttate giù uno schizzo sul vostro taccuino. Così, arrivando ad un punto dove le impronte sono numerose, avrete solo da provare questa linea su due o tre di esse, finché individuerete quella che cercate. La posizione delle dita varia infatti leggermente da uomo a uomo. Fate la prova con gli Scouts della vostra Pattuglia: ognuno di voi faccia un'impronta col piede nudo e poi, dopo aver disegnato la linea delle dita, si osservino le differenze.



PER DISTINGUERE LE IMPRONTE DEI PIEDI NUDI, DISEGNATE UNA LINEA CHE VADA DALL'ESTREMITÀ DELL'ALLUCE A QUELLA DEL MIGNOLO. POI OSSERVATE COME SONO DISPOSTE LE ALTRE DITA.

preparato la macchina fotografica, e stava mettendola a fuoco, quando l'indigeno che accompagnava gridò: «Attenzione, signore!» e si dette alla fuga. Mio fratello si volse, e vide a soli pochi metri un grosso elefante che gli veniva addosso. Scattò la fotografia, e poi anch'egli corse via. L'elefante si lanciò verso la macchina, poi si fermò e sembrò rendersi conto che, dopo tutto, si trattava soltanto di una macchina fotografica e, sorridendo della propria irritabilità, se ne rientrò di nuovo nella giungla.

Il libro di Schilling *With Flashlight and Rifle in Africa* («In Africa col lampo di magnesio e col fucile») è la più interessante raccolta che lo conosca di fotografie di animali selvatici, prese per lo più di notte, col «flash» azionato dagli animali stessi urtando contro fili appositamente preparati. Schilling poté così fare una serie di magnifiche fotografie di leoni, iene, cervi d'ogni specie, zebre, e altri animali: ve n'è perfino una di un leone completamente in aria mentre salta addosso ad un cervo.

CINGHIALI E PANTERE

Il cinghiale è certamente il più coraggioso degli animali: è il vero «re della giungla», e tutti gli altri animali lo sanno. Se vi appostate di notte ad osservare uno stagno nella giungla, vedrete tutti gli animali che vengono a bere, strisciando nervosamente a terra, scrutando in ogni direzione per scoprire eventuali nemici nascosti. Ma quando viene il cinghiale, lo vedrete soltanto camminare sicuro di sé, dondolando di qua e di là la grande testa e le zanne lucenti. Egli non si cura di nessuno, ma tutti si preoccupano di lui. Perfino una tigre che stia bevendo darà in un sordo brontolio, e striscerà via alla svelta.

Mi sono spesso acquattato nella giungla, in notti di luna, per osservare i vari animali selvatici, e soprattutto il cinghiale.



QUANDO ANDATE ALLA CACCIA GROSSA CON LA MACCHINA FOTOGRAFICA, DOVETE AVERE GLI OCCHI DIETRO LA TESTA, ALTRIMENTI PUÒ ESSERE CHE SIA LA VOSTRA SELVAGGINA A SORPRENDERE VOI!



...POI SI GETTA AL SUOLO E SOLLEVA UNA NUVOLE DI POLVERE: LO SCIACALLO CI SI SLANCIA DENTRO PER UNIRSI AL COMBATTIMENTO E VIENE TOSTO PRESO.

Infatti, si tratta di uno sport molto emozionante, e anche molto pericoloso, che richiede l'applicazione di tutto quello che vi ho detto sulla osservazione, sul modo di seguire una traccia e di nascondersi. Inoltre dovrete anche sapere tutto sugli animali, le loro abitudini, e il loro modo di comportarsi.

Ho detto che praticare la caccia grossa costituisce uno degli sport più inte-

ressanti: ma con questo, non voglio però dire che sparare agli animali e ucciderli sia la parte più interessante, perché tanto più li studierete e conoscerete, tanto più vi piaceranno e li amerete. Vi accorgerete presto di non desiderare affatto di ucciderli per il solo gusto di uccidere, anche perché più li osserverete, più ammirerete in essi la mirabile opera di Dio.

LA VITA AVVENTUROSA DEL CACCIATORE

Tutto il piacere della caccia sta nella vita avventurosa che si conduce nella giungla; nella possibilità che in molti casi sia l'animale a cacciare voi, e non voi l'animale; nell'interesse che si prova a scoparlo seguendone le tracce, a spostarsi per osservare tutto quello che fa ed imparare a conoscere le sue abitudini. La fase successiva, e cioè quella che consiste nello sparare all'animale, è soltanto una piccolissima parte del piacere che offre la caccia.

D'altronde nessuno Scout dovrebbe uccidere un animale senza un qualche buon motivo ed in tal caso deve farlo rapidamente ed in maniera tale da farlo soffrire il meno possibile.

LA CACCIA CON LA MACCHINA FOTOGRAFICA

In verità oggi molti appassionati di caccia grossa preferiscono far scattare la macchina fotografica piuttosto che il grilletto del fucile e ne ottengono risultati che sono altrettanto interessanti, a meno che voi ed i vostri indigeni non siate affamati. In tal caso naturalmente bisogna uccidere la selvaggina!

Mo fratello andò una volta alla caccia grossa in Africa Orientale, e trovò che cacciare con la macchina fotografica - vivendo in luoghi selvaggi, seguendo tracce, appostandosi, e finalmente scattando foto di elefanti, rinoceronti e altri grossi animali - costituiva veramente un ottimo sport.

Un giorno, era riuscito ad avvicinarsi ad un elefante, aveva

L'andatura

Uno Scout deve imparare a riconoscere a prima vista a quale passo andava colui che ha prodotto le impronte.

Camminando, un uomo poggia a terra l'intera pianta del piede, ed ogni impronta è a circa 80 cm. dalla successiva. Quando invece corre, le dita del piede sono impresse nel suolo più profondamente e un po' della polvere o del fango del terreno viene scagliato via; i piedi si posano a un metro e più l'uno dall'altro. Qualche volta un uomo può pure camminare all'indietro allo scopo di ingannare chi eventualmente voglia seguire le sue tracce; ma un buono Scout deve accorgersene subito, perché i passi sono più corti, le dita rivolte in dentro e il calcagno è impresso più profondamente.

Per ciò che riguarda gli animali, se essi si muovono in fretta imprimono più profondamente nel terreno le dita delle quattro zampe e sollevandole spostano la polvere o il fango, e i passi sono

TRACCE DI CAVALLO

ANDATURA NORMALE

TROTTO

PICCOLO GALOPPO

GALOPPO

AD PD PS AS AD

195 cm 195 cm 225 cm 150 cm

AD = anteriore destra, PD = posteriore destra, PS = posteriore sinistra, AS = anteriore sinistra.

Quando trovate delle tracce di cavalli, cercate di scoprire a quale andatura andava l'animale: lo si può giudicare dalla distanza fra le impronte della zampa anteriore a quella della posteriore. In questi schizzi, l'impronta più lunga corrisponde alla zampa posteriore.

più lunghi di quando si muovono lentamente.

Dovreste saper dire l'andatura a cui andava un cavallo non appena ne vedete le impronte.

Il cavallo al passo fa due coppie di impronte di zoccoli: zampa posteriore sinistra vicino e davanti alla zampa anteriore e similmente la zampa anteriore destra proprio dietro l'impronta della zampa posteriore destra. Al trotto si ha un'impronta pressoché simile, ma il passo è più lungo.

Lo zoccolo posteriore produce generalmente un'impronta più lunga e più stretta di quello anteriore.

Una furberia dei briganti di un tempo, come pure dei ladri di cavalli, consisteva appunto nel mettere al rovescio i ferri ai cavalli per ingannare coloro che cercavano di inseguirli. Ma un buon cercatore di tracce non ci sarebbe mai cascato. Per lo stesso motivo anche i ladri camminano spesso all'indietro, ma un abile investigatore si accorge molto presto dell'inganno.

Bisogna anche esercitarsi a studiare le tracce delle ruote, fino ad essere in grado di notare le differenze delle tracce di una determinata automobile o bicicletta da quelle di altre e di riconoscere la direzione in cui si muovevano i veicoli.

Il tempo a cui risale una traccia

Oltre ad imparare a riconoscere l'andatura, vedendo una traccia si dovrebbe anche cercare di sapere a quanto tempo prima essa risalga. Questo è un particolare molto importante ed occorrono grande pratica e molta esperienza prima di essere in grado di giudicarlo con sicurezza.

Molto dipende dallo stato del terreno e del tempo e dal loro effetti sulla traccia. Se per esempio seguite una traccia in un giorno asciutto e ventoso e su un terreno mutevole, vi accorgete che quando è impressa su terreno sabbioso ed esposto al sole diventa vecchia molto in fretta, perché l'eventuale terra umida che può essere stata portata in superficie si asciuga rapidamente e prende il medesimo colore della polvere; d'altra parte l'orlo tagliente dell'impronta si arrotonda e si confonde a causa del vento che soffia e fa turbinare la polvere asciutta su cui è impressa. Quando invece è stampata su un terreno umido, la stessa traccia potrà sembrare molto più recente, perché il sole avrà asciugato solo parzialmente la smossa, e quindi il vento non ne avrà smussato troppo i contorni. Se poi è su terreno argilloso e umido, sotto l'ombra degli alberi, o comunque in punti dove il

Parecchi uomini, con i loro cani, si nascondono nell'erba o nel cespugli tutt'attorno a una piccola radura, mentre un altro uomo della tribù, in mezzo allo spazio aperto, imita il grido degli sciacalli che si chiamano l'un l'altro. Li ripete sempre più forte, fino a dare l'impressione di un'intera muta di sciacalli che si avanzino tutti insieme brontolando, e in ultimo azzuffandosi fra di loro con digrignamenti di denti, ringhi ed urli.

Contemporaneamente l'uomo agita un fascio di foglie secche, il che produce lo stesso rumore che farebbero gli animali lanciandosi fra l'erba e le canne. Poi si getta in terra e solleva una nuvola di polvere, in maniera da restare del tutto nascosto, seguitando sempre a ringhiare e ad agitarsi.

Se qualche sciacallo si trova a portata di tutti questi rumori esce subito eccitato dalla giungla e si lancia nella polvere per unirsi al combattimento. Quando scopre l'uomo, scappa via in gran fretta; ma intanto sono stati sciolti da ogni lato i cani, che in breve lo prendono e lo uccidono.

CACCIA GROSSA

Nel suo interessantissimo libro *Beasts of the Field*, («Animali in libertà»), William Long descrive come una volta lanciò un richiamo ad un alce. L'alce è un enorme specie di cervo, con un bruttissimo naso turgido; vive nelle foreste del Nord America e del Canada, è molto difficile da avvicinare, ed anche piuttosto pericoloso quando è infuriato.

Long era in canoa e pescava, quando udì un alce maschio che gridava nella foresta. Per semplice divertimento andò a riva, tagliò una striscia di corteccia di betulla e la arrotolò in maniera da formare una specie di megafono lungo 35 cm circa, e largo pressappoco 12 cm in fondo e 3 o 4 all'imboccatura: con questo strumento si mise ad imitare il fragoroso muggito della bestia. L'effetto fu immediato e tremendo: il vecchio bestione arrivò di gran galoppo, e si gettò perfino in acqua per tentare di raggiungerlo. Fu solo restando a tutta forza che egli poté scamparsela.

La caccia grossa, cioè all'elefante, al leone, al rinoceronte, al cinghiale e simili specie di animali, è uno degli sport più interessanti. Ma per praticarla con successo bisogna essere degli ottimi esploratori.

IN INDIA, SI CACCIA LO SCIACALLO IN UN MODO SPECIALE. UN UOMO IMITA I RICHiami DI UN INTERO BRANCO DI SCIACALLI E SCUOTE DELLE FOGLIE SECCHE...



GLI ANIMALI

IL GRIDO DEGLI ANIMALI SELVATICI - COME STUDIARE
GLI ANIMALI IN CASA PROPRIA - GLI UCCELLI - PESCI E
PESCA - RETTILI - GLI INSETTI

In molte parti del mondo, gli Scouts usano il grido di uccelli o di animali selvatici per comunicare fra di loro, specialmente di notte, o in una fitta boscaglia, o nella nebbia. Ma saper Imitare



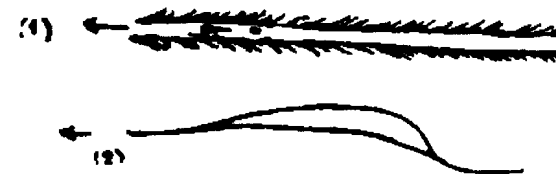
questi gridi è anche molto utile quando si vuole osservare le abitudini dei vari animali: si può cominciare col chiamare le galline, o col parlare ai cani nel loro linguaggio, e in poco tempo saprete imitarne benissimo il brontolio di collera, o i latrati di gioia. Si possono anche imitare facilmente le civette, i colombi selvatici e i chiurli.

In India, ho visto una tribù di nomadi che mangiava sciacalli: ora, gli sciacalli sono fra i più sospettosi animali che esistano, ed è molto difficile prenderli in trappola. Ma quei nomadi li catturavano chiamandoli in questo modo.

sole non batte, quella medesima traccia, che sulla sabbia poteva sembrare vecchia di un giorno, sembrerà qui recentissima e appena impressa.

Naturalmente l'indagine per stabilire a quanto risalga una traccia sarà facilitata nei luoghi ove ha piovuto (se ricordate quando ha piovuto), o dove il vento vi ha deposto sopra polveri o semi d'erba (se ricordate quando il vento ha soffiato), o dove altre tracce si sono successivamente sovrapposte a quella originale, o dove è stata calpestata dell'erba (osservando l'estensione per cui essa è seccata o appassita). Seguendo un cavallo si può anche giudicare da quanto tempo sia passato, basandosi sulla maggiore o minore freschezza degli escrementi, tenuto conto naturalmente degli effetti su di essi del sole, della pioggia e degli uccelli.

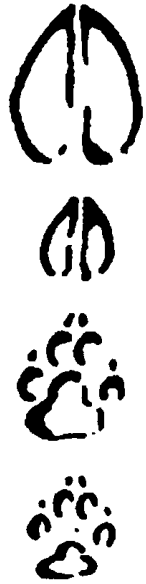
Quando avrete imparato a distinguere l'andatura e il tempo a cui risale la traccia, dovrete infine imparare a seguirla su qualunque genere di terreno. In questo potrete esercitarvi per tutta la vita, e vi accorgete che è sempre possibile fare nuovi progressi.



Si può riconoscere la direzione di una bicicletta (1) ricordandosi che la polvere e il fango della strada vengono spinti indietro; oppure osservando l'impronta doppia lasciata nei punti dove il ciclista non è andato del tutto diritto. L'estremità più aguzza dell'asola è rivolta verso la direzione di marcia (2).



Pietra trascinata in avanti (3), e poi respinta indietro dalla ruota. Un piccolo scalino in discesa che fa sobbalzare il veicolo produce un momentaneo allargamento della traccia (4), dovuto all'appiattirsi della gomma.



TALVOLTA POTRETE INCONTRARE IMPRONTE SIMILI A QUESTE. ESSE SONO, DALL'ALTO IN BASSO, DI CERVO, PECORA, LUPO E VOLPE.

C'è poi molto da imparare anche dalle ceneri dei fuochi, se sono ancora calde o già fredde, se ci sono resti che dimostrino il cibo che è stato mangiato, e se era abbondante o scarso.

E infine ricordate che non dovete solamente acquisire un occhio acuto per i «segni» lasciati dai vostri esploratori, ma anche per quelli fatti da esploratori «nemici».

COME RINTRACCIARE OGGETTI RUBATI

Nel Sudan e in Egitto ci sono degli ottimi cercatori di tracce indigeni, che ho potuto vedere talvolta all'opera. Un colonnello della cavalleria egiziana aveva una volta subito un furto a casa sua ed era stato chiamato per le indagini un cercatore della vicina tribù dei Jaalin. Questi trovò presto le impronte del ladro, le seguì a lungo nel deserto e scoprì il luogo dove aveva sepolto gli oggetti rubati. Le tracce ritornavano poi indietro fino alla caserma.

Allora venne fatto schierare l'intero reggimento, a piedi nudi perché il cercatore potesse esaminarlo. Ma dopo aver visto camminare tutti gli uomini egli affermò categoricamente: «No, il ladro non è qui». Proprio allora si avvicinò il servo indigeno del colonnello con un messaggio e il cercatore di tracce che gli era vicino disse immediatamente: «Questo è l'uomo che ha sepolto gli oggetti rubati».

Il servo, stupito di essere stato scoperto, finì col confessare di essere stato lui a commettere il furto, pensando che sarebbe stato l'ultima persona ad essere sospettata.

Consigli per seguire una pista

Incontrando delle impronte recentissime - di uomo o di animale che siano - il vecchio esploratore evita generalmente di seguirle da vicino, perché l'essere braccato si volge spesso a guardare se è seguito. Perciò l'inseguitore compie un giro venendo a sbucare dove prevede di trovare nuovamente la traccia. Se la trova, fa un successivo giro in avanti, e così di seguito, finché non trova più la traccia: egli sa allora di aver sorpassato la sua selvaggina e restringe quindi i suoi giri finché non la trova, facendo naturalmente attenzione a non mettersi sopravvento rispetto all'animale, quando sarà a portata del suo fiuto.

Alcuni cercatori di tracce di Scinde seguirono una volta un cammello rubato da Karachi fino a Sehwan, per ben 150 miglia tutte su sabbia o rocce nude. Per non farsi scoprire i ladri avevano condotto il cammello su e giù per una via affollata, per confondere

come segnale di inizio, essi si nascondono tutti, e poi cominciano a spiare le sue mosse, strisciando in avanti e osservando tutto quello che fa. Quando agita nuovamente la bandiera, gli Scouts si rialzano, ritornano, e riferiscono a turno quello che egli ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto, secondo quello che è stato ordinato.

In questo tempo, l'arbitro si è però sempre guardato intorno, e ogni volta che ha veduto uno Scout, lo ha penalizzato di due punti. Inoltre, ha compiuto un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare col cannocchiale, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare avanti e indietro, o in un cerchio ecc., allo scopo di fornire agli Scouts materia da annotare e riferire. Si attribuiranno ai ragazzi tre punti per ogni gesto riferito esattamente.

Nell'assegnazione dei punti, si guadagnerà tempo se l'arbitro ha preventivamente preparato una tabella, contenente il nome (il ogni Scout e tante colonne quanti sono stati i suoi atti, oltre naturalmente una colonna supplementare per le penalità agli Scouts che si sono fatti vedere.

Il ragno e la mosca

Come «ragnatela» si sceglie un tratto di campagna, o un settore della città, di circa un chilometro e mezzo di lato, facendo attenzione che sia ben delimitato; e si fissa anche l'ora in cui devono cessare le operazioni.

Una Pattuglia (o mezza Pattuglia) fa la parte del «ragno» e sceglie un posto per nascondersi.

L'altra Pattuglia (o mezza Pattuglia) parte un quarto d'ora più tardi, e fa la «mosca» che va a cercare il ragno. I ragazzi possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro capo tutto quello che scoprono.

Ognuno dei due partiti è accompagnato da un arbitro.



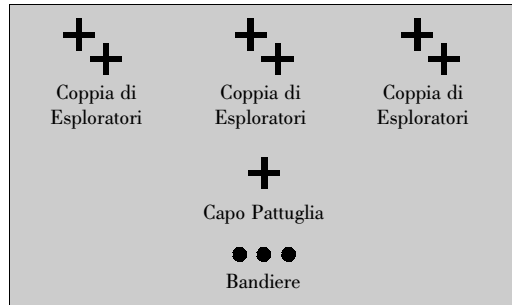
Se entro il tempo stabilito (per esempio due ore) la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta, i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelli dei ragni che scoprono, ed il loro preciso nascondiglio.

PER OSSERVARE IL NEMICO SENZA ESSERE VISTI PROVATE QUESTI SISTEMI. TENETEVI IL PIÙ POSSIBILE ADERENTI AL SUOLO.

PER RUSCIRE AD OSSERVARE ABBASTANZA DA VICINO GLI ANIMALI SELVATICI, E STUDIARNE LE ABITUDINI SENZA DISTURBARLI, CI VUOLE MOLTO TEMPO E MOLTA PAZIENZA.



Ogni campo manderà poi qualche Scout in esplorazione per scoprire la posizione nemica: individuatala, essi cercheranno di aggirarla strisciando e mantenendosi fuori di vista, per arrivare ad impadronirsi delle bandiere e portarsele nelle proprie linee. Ogni Scout non può portare via più di una bandiera alla volta. Ecco la disposizione della Pattuglia in questo tipo di gioco:



Ogni Scout che arrivi a meno di 50 m. da un gruppo nemico più forte sarà dichiarato fuori combattimento non appena visto dal nemico: se invece riesce a strisciare accanto senza farsi accorgere, è salvo.

Gli Scouts di guardia nei posti avanzati non possono muoversi dal loro posto, ma la loro forza conta come doppia, e possono mandare messaggeri isolati tanto ai posti vicini, come agli Scouts in esplorazione.

Presso ogni posto di guardia, e con ogni squadra in esplorazione, dovrà esserci un arbitro.

Le operazioni cessano ad un'ora stabilita, e tutti si riuniscono nel luogo convenuto per consegnare i loro rapporti.

Verranno attribuiti i seguenti punti:

Per ogni bandiera, o lanterna, catturata e consegnata, 5 punti

Per ogni rapporto, o disegno, sulla disposizione dei posti di guardia nemici, 5 punti

Per ogni rapporto sui movimenti delle squadre di Esploratori nemici, 2 punti
Vince il partito che ha ottenuto il maggiore punteggio.

Nota - Per i giochi di questo genere - chiamati di solito «grandi giochi» perché vengono fatti in terreno aperto - è spesso necessario stabilire un sistema di cattura o «uccisione». Per esempio, si può portare attorno al braccio, ben visibile fra il gomito e la spalla, un filo di lana - di colore diverso a seconda dei partiti - oppure una piccola fascia alta un paio di centimetri.

Quando questa viene strappata dal nemico, la vittima deve andare dall'arbitro per procurarsi una nuova «vita» e poter così continuare il gioco. È importante infatti che lo Scout più piccolo abbia tante probabilità quante ne ha il più robusto e il più allenato

L'imboscata

Il Reparto si divide in due partiti, uno dei quali esce per primo, e si va a nascondere in cespugli ecc. presso i lati della strada. L'altro partito lo segue, e chiama fuori quegli Scouts che riesce a vedere senza lasciare la strada. Si può continuare così finché si vuole, con i due gruppi che alternativamente si nascondono e cercano.

Le prime volte, si accorderà un certo tempo per nascondersi, ma poi si dovrà saperlo fare molto rapidamente.

Si può sempre cogliere l'occasione, quando qualcuno esce un momento dal resto del gruppo, per nascondersi il più in fretta possibile, di modo che quando quello che si era allontanato ritorna il gruppo è scomparso come per magia. Questo è uno scherzo sempre molto divertente.

Osservare e riferire

L'arbitro si mette in un luogo aperto, e manda a circa 800 metri di distanza, in diverse direzioni, tutti gli Scouts soli o a coppie. Quando agita una bandiera

le loro impronte con tutte le altre, ma i cercatori lo prevedero, e fecero una battuta attorno all'abitato: ritrovarono dalla parte opposta della città le tracce che si allontanavano e le seguirono con successo.

GUARDARE AVANTI SU UN TERRENO SODO

Seguendo delle tracce in luoghi dove esse sono difficili da scorgere - come su un terreno duro, o nell'erba - osservate la direzione dell'ultima impronta che avete potuto scoprire e guardate molto più avanti, a 20-30 metri di distanza, nella stessa direzione. Nell'erba vedrete allora generalmente gli steli piegati o calpestati; e su un terreno duro dei sassi spostati o spinti via, o altri piccoli segni che, visti così l'uno dietro l'altro forniscono una specie di «pista» che altrimenti non verrebbe notata.

Una volta seguiti le tracce di una bicicletta su di una strada selciata, dove non aveva lasciato alcuna impronta; ma levando gli occhi e guardando la strada per un buon tratto davanti a me, alle prime luci del sole che si levava allora, si vedeva benissimo il percorso che aveva fatto, sopra il velo quasi invisibile della rugiada stesa al suolo. Restando sulla traccia e guardando vicino ai miei piedi non potevo invece assolutamente vedere quel piccolo segno.

Nel cercare una traccia difficile può essere molto utile guardare contro sole, perché allora anche il più piccolo rilievo del terreno produce la sua ombra.

RICERCA DI UNA TRACCIA PERDUTA

Se perdetevi di vista la traccia che state seguendo, dovete compiere una perlustrazione per ritrovarla. Il sistema migliore consiste nel mettere un fazzoletto o un bastone o un qualunque altro segno ad individuare l'ultima impronta che avete notato, e poi descrivere attorno ad essa un largo cerchio, che misuri cioè 30 o 50 o 100 metri di raggio, secondo dove trovate il terreno più favorevole (possibilmente scegliere il terreno molle), per cercare così di trovare la continuazione della traccia. Se però siete con una Pattuglia è meglio che essa si fermi mentre uno, od eventualmente due ragazzi compiono la ricerca: se infatti si dovessero muovere tutti, ben presto calpesterebbero e confonderebbero con le loro stesse impronte la traccia perduta e renderebbero così vana ogni ricerca: troppi cuochi guastano la cucina, in questo caso.

Compiendo una simile ricerca usate il vostro buon senso per immaginare quale direzione ha probabilmente preso il nemico e cercate soprattutto in quella.

Ricordo un episodio di una caccia al cinghiale che può illustrare bene ciò che voglio dire. Il cinghiale aveva corso attraverso campi fangosi e inondati e perciò era stato abbastanza facile seguirlo; ma poi si era diretto su terreno duro e sassoso, dove quasi subito perdemmo le sue tracce. Per conseguenza si dovette usare la tecnica descritta più sopra: fu segnata l'ultima impronta e il battitore descrisse un largo cerchio esaminando molto attentamente il terreno circostante: ma non si trovò nulla. Allora il battitore si guardò tutt'intorno e, mettendosi per un momento al posto del cinghiale, si chiese: «Adesso in che direzione sarei andato?» A una certa distanza davanti a lui, proprio continuando la direzione primitiva, c'era un lunga siepe di cactus pungenti, in cui erano aperte due brecce.

Il battitore andò difilato a quella che giudicò più in linea con il percorso che il cinghiale aveva seguito: anche qui il terreno era durissimo e non mostrava impronte visibili, ma su una foglia di cactus della breccia c'era una striscia di fango umido, e questo forniva l'indizio ricercato. Non c'era fango su quel terreno arido, ma il cinghiale ne aveva evidentemente portato un poco attaccato alle zampe dal terreno fangoso che aveva attraversato in precedenza. Solo questo piccolo segno rese possibile al battitore di procedere nella giusta direzione finché, da un indizio ad un altro, ritrovò infine la pista su terreno nuovamente favorevole e poté così seguire il cinghiale fino al suo rifugio.

ADATTATE IL PASSO ALLA TRACCIA

Una volta ho osservato un cercatore di tracce sudanese seguire nel modo seguente una traccia che per un certo tratto era completamente invisibile a un occhio normale. Finché la pista era chiara, egli adattava esattamente il suo passo a quello della traccia, in modo da camminare

passo passo con quella, e batteva il terreno con un bastone ad ogni passo, per segnare così punto di ogni impronta. Quando la

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Date dimostrazione pratica dell'importanza di adattare la tinta degli abiti a quella dello sfondo, mandando un ragazzo a circa 450-500 metri di distanza, col compito di porsi volta a volta contro diversi sfondi, finché non ne trova uno adatto al colore dei suoi vestiti. Il resto della Pattuglia sta a guardare, osservando come il ragazzo diventi invisibile quando il colore dello sfondo è simile a quello dei suoi vestiti.

Un ragazzo con un vestito grigio, per esempio, è visibilissimo se sta davanti a cespugli scuri, ma lo è meno se si mette davanti a una roccia grigiastra in un prato verde, ma non lo è più se sta davanti ad una porta aperta o ad una casa; un ragazzo dall'abito scuro è invece visibilissimo sullo sfondo scuro dell'interno.

Dimostrate l'effetto del movimento: disponete i ragazzi in un luogo adatto per nascondersi (arbusti, cespugli ecc.) e fate loro vedere, a turno, quanto sia difficile individuarli finché non si muovono.

Esercitatevi a correre rapidamente da un riparo all'altro, ed a strisciare lungo fossi e dietro rialzi, e da un cespuglio all'altro. Esercitatevi a seguire qualcuno nell'oscurità: alcuni dei giochi qui suggeriti possono venire fatti al crepuscolo, o al buio. Non cominciate però le prime volte in piena oscurità.

GIOCHI DI APPOSTAMENTO

Caccia all'esploratore

Si dà ad uno Scout il tempo di andare a nascondersi, e quindi tutti gli altri partono per ritrovarlo. Se il primo non viene trovato, o se riesce entro un dato tempo a ritornare al punto di partenza senza essere stato toccato, vince il gioco.

Corsa del messaggio

Uno Scout viene incaricato di portare da lontano un messaggio in un dato

luogo, o casa, entro un tempo determinato. Altri Scouts «nemici» sono invece incaricati di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo, e si nascondono in diversi punti per intercettare il corriere. Per catturarlo, bisogna che due Scouts tocchino il corriere prima che egli raggiunga il luogo ove deve consegnare il suo messaggio.

Appostamento ai cervi

Il Capo Pattuglia fa la parte del cervo, che non deve nascondersi, ma stare in piedi e muoversi, se vuole, di tanto in tanto.

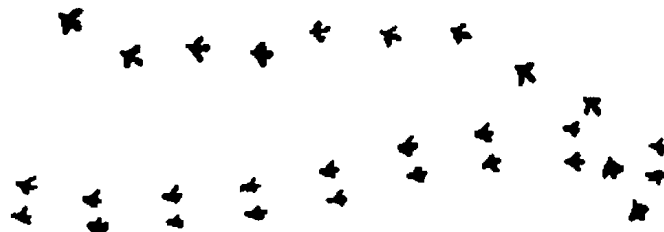
Gli Scouts escono a cercarlo, e ciascuno tenta a suo modo di arrivare fino a lui senza essere visto. Quando il Capo Pattuglia vede uno Scout, gli grida di alzarsi in piedi e lo esclude dal gioco. Dopo un certo tempo, A Capo Pattuglia grida «Tempo!», e allora tutti si alzano nel punto preciso in cui sono arrivati. Vince il più vicino. Per esercitare gli Scouts a camminare senza far rumore, si può giocare una variante di questo stesso gioco: ma l'arbitro dovrà allora avere gli occhi bendati. In questo caso sarà però preferibile scegliere un luogo dove vi siano ramoscelli secchi e ghiaia: gli Scouts partono per spiare il nemico bendato dalla distanza di 100 metri, e devono arrivare a toccarlo prima di essere uditi da lui; e dovranno anche fare piuttosto in fretta, perché dopo un minuto e mezzo il gioco viene chiuso.

Caccia alla bandiera

Giocheranno due o più Pattuglie per parte.

Ogni partito costituisce un posto avanzato, entro un determinato tratto di terreno, e incaricato di proteggere tre bandiere (oppure, di notte, tre lanterne appese a 60 cm da terra), poste a non meno di 200 m da esso (100 m. se di notte). Il posto avanzato sarà collocato in un punto nascosto, e i ragazzi staranno tutti insieme, o disposti a coppie.

ECCO LE TRACCE DI DUE UCELLI: UNO VIVE GENERALMENTE A TERRA, L'ALTRO SU CESPUGLI O ALBERI. QUAL'È LA TRACCIA DI CIASCUN UCCELLO?



CAMUFFAMENTI

Quando vogliono fare una ricognizione nel campo nemico, gli esploratori Pellirosse usano legarsi una pelle di lupo sul dorso e camminare carponi, aggirandosi di notte intorno al campo nemico e imitando l'urlo del lupo. E quando fanno capolino da sopra un rialzo, o da un punto dove la loro testa potrebbe venire veduta delineata contro il cielo, indossano un cappuccio fatto con la pelle della testa di un lupo, con tanto di orecchie, in modo da poter essere scambiati appunto per un lupo, se avvistati.

In Australia, gli aborigeni appostano gli emù, grandi uccelli simili in qualche modo agli struzzi, coprendosi essi stessi con la pelle di un emù, e camminando con il corpo curvo e un braccio e una mano alzati, a rappresentare il collo e la testa dell'uccello.

Gli esploratori - quando spiano distesi fra l'erba - si legano spesso attorno al capo una funicella o una fascia e ci infilano dentro dell'erba, in parte dritta, in parte ricadente sul viso, in modo da rendere la testa invisibile quando si nascondono dietro ad una roccia o ad un terrapieno non guardano dal di sopra del loro riparo, ma da un lato di esso.

**GLI ABO-
RIGENI
AUSTRALIANI SI
AVVICINANO AGLI
EMÙ CON ADDOSSO
UNA PELLE DI EMÙ;
PORTANO UN
BOOMERANG IN
MANO E UNA LANCIA
TRA LE DITA DEI PIEDI.**



traccia scompariva, nel tratti di terreno duro, o era stata sepolta dalla sabbia, egli continuava a camminare allo stesso passo, battendo sempre il terreno col bastone nei punti dove avrebbe dovuto esserci un'impronta. Di tanto in tanto una piccola depressione del terreno o un indizio che mostrasse come là c'era stata un'impronta bastava a fargli capire che era ancora sulla buona strada.

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Preparate un «terreno da tracce» ripulendo un tratto di terreno soffice di circa dieci o quindici metri di lato e livellandolo con un rullo. Una parte del terreno dovrà essere bagnata come se avesse piovuto, e l'altra asciutta. Fateci camminare sopra un ragazzo, quindi fatelo correre e andare in bicicletta, e spiegate poi la diversità delle tracce, in modo che gli Scouts possano dire immediatamente, e per qualunque traccia che vedano in seguito, se una persona camminava o correva. Mandate fuori un ragazzo a lasciare delle tracce e poi invitate la Pattuglia a rintracciarlo. Questa osserverà quando altre tracce sono state impresse sopra le sue, indicando quali persone o animali sono passati di là dopo di lui. Il ragazzo potrà portare «ferri da traccia» Fissati alle suole delle scarpe, oppure avrà alcuni chiodi speciali alle scarpe o alla punta del bastone, in maniera da lasciare un'impronta inconfondibile. Per studiare a quando risale una traccia

fate ogni giorno qualche traccia a fianco di quelle dei giorni precedenti. Osservate il diverso aspetto che presentano tra di loro così che gli Scouts possano imparare a giudicare il tempo a cui risalgono.

Ogni Scout lascia le impronte delle proprie scarpe su di un terreno molle e ne fa un disegno. Mandate le Pattuglie per strade diverse dicendo loro di ritornare con un rapporto delle tracce viste, tanto di persone che di animali o veicoli.

Fate un calco in gesso di alcune impronte. Contornate la traccia con fango; versate un po' d'acqua in una ciotola e aggiungeteci a poco a poco del gesso a pronta presa, sempre rimestando, fino ad ottenere una pasta densa che si possa appena versare. Quindi colatela nell'impronta. Quando calco è pressoché secco scrivete o incideteci sopra la data, il luogo dove è stata trovata ecc., e quando è completamente asciutto toglietelo fuori accuratamente e lavatelo.

GIOCHI SULLE «TRACCE»

Ricordare le tracce

Fate sedere una Pattuglia, con i piedi alzati, in modo che tutti gli Scouts delle altre Pattuglie possano osservarli bene: concedete loro, per esempio, tre minuti di tempo per studiare i vari tipi di scarpe. Poi mandate gli Scouts in un luogo da dove non possano vedere e fate imprimere da uno dei ragazzi della Pattuglia prescelta alcune impronte attraverso un bel tratto di terreno. Chiamate quindi gli Scouts uno per uno, fate vedere la traccia e chiedete chi l'ha fatta.

Disegnare le tracce

Portate fuori una Pattuglia, mettetela su una traccia di orme umane, e vedete quale Scout riesce a fare il disegno più accurato dell'impronta. Ogni ragazzo potrà seguire la traccia fino a che trova un tratto di terreno, ove gli sembri impressa più chiaramente

Individuare il ladro

Chiedete ad un estraneo di lasciare una pista senza farsi vedere dagli Scouts: questi potranno così studiare le sue impronte in maniera da poterle riconoscere. Fate poi che questo estraneo, insieme ad altre otto o dieci persone sfilino uno dietro l'altro su un terreno morbido lasciandovi le proprie

impronte mentre gli Scouts stanno a guardare.

Ognuno dovrà dire sottovoce all'arbitro qual è l'uomo che aveva: lasciato l'impronta precedentemente studiata, indicandolo con il numero d'ordine nella fila di persone che ha visto passare. Vince lo Scout che ha risposto esattamente; se sono più di uno, vince quello che successivamente ha fatto a memoria il miglior disegno dell'impronta.

Seguire la pista

Mandate fuori una «lepre», a piedi o in bicicletta e con una tascata di minuzzoli (gusci di noce, pezzetti di carta ecc.) che dovrà lasciare cadere qua e là per fornire una traccia alla Pattuglia che lo segue.

Si possono anche usare «segni» scout, tracciati sul terreno o formati con rametti e nascondere una lettera in un qualche punto.

legno o una pietra. Se non viene scoperto, abbasserà allora piano piano la testa nell'erba, centimetro per centimetro, e scivolerà via silenzioso. Qualunque movimento del capo troppo rapido o improvviso contro lo sfondo del cielo sarebbe tale da richiamare l'attenzione anche da una distanza considerevole.

Di notte, tenetevi per quanto possibile in terreni bassi, fossi, canali ecc. per restare immersi nel buio, mentre un nemico che vi si avvicinasse sarebbe visibilissimo, perché stando su terreno più elevato risulterà delineato contro le stelle.

Rannicchiandomi di notte nell'ombra di un cespuglio e restando assolutamente immobile, lasciai una volta che un esploratore del nemico si avvicinasse a meno di un metro da me, cosicché quando mi ebbe voltato la schiena, potei alzarmi in piedi dov'ero, abbracciandolo alle spalle.

CAMMINARE IN SILENZIO

Un'altra cosa da ricordare quando si vuole tenersi nascosti mentre ci si muove, specialmente di notte, è di camminare silenziosamente. Il rumore del tacco di un uomo normale che urta il terreno può venire udito da notevole distanza. Perciò un esploratore o un cacciatore cammina sempre leggermente sulla punta dei piedi e non sui calcagni.

Dovete costantemente esercitarvi a camminare in tal modo sia di notte che di giorno, in casa e fuori, finché diventi per voi un'abitudine camminare il più leggermente e silenziosamente possibile. Vi accorgerete allora che quanto più tale abitudine si radicherà in voi, tanto più acquisterete la capacità di percorrere lunghe distanze; non vi stancherete più così presto, come quando camminate col passo pesante della maggior parte della gente.

MANTENERSI SOTTOVENTO

Ricordatevi sempre che per seguire o spiare, un animale selvatico - o un buono Scout - dovete mantenervi sottovento rispetto a lui, anche se il vento fosse così leggero da essere una semplice brezzolina.

Quindi, prima di partire alla ricerca del nemico dovrete sapere bene da quale parte soffia il vento, e muovervi in direzione opposta. Per accertarvene, inumiditevi un dito con la lingua, e poi alzatelo in aria, e sentite da quale parte provate più freddo. Oppure, lanciate in aria un po' di polvere sottile, o d'erba o di foglie secche, e guardate da che parte vanno.

In questo modo, uno Scout può sfuggire spesso all'osservazione, anche restando allo scoperto.

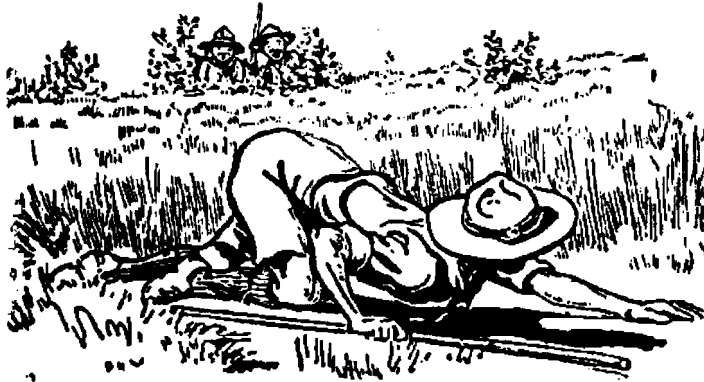
SCELTA DEL FONDO

Scegliendo lo sfondo contro cui mettervi, fate attenzione al colore dei vostri vestiti. Se siete in kaki, non vi andate a mettere contro un muro imbiancato, o ad un cespuglio molto scuro, ma mettetevi contro uno sfondo di sabbia, di erba, o contro rocce giallastre, e restate perfettamente immobili. Sarà allora molto difficile al nemico di distinguervi, anche da breve distanza.

Se indossate abiti scuri, mettetevi invece fra i cespugli scuri, o nell'ombra di alberi o rocce. Ma fate attenzione che sia scuro

**TOM
IL «PIEDE TENERO» N 8
TOM ALL'AGGUATO.**

**«STATE GIÙ QUANDO
SPIATE IL NEMICO».
(MA PUÒ VENIRE
INTERPRETATO IN DUE
MODI, COME TOM ORA
SA...).**



anche il terreno dietro di voi, perché se, per esempio, il terreno oltre gli alberi sotto cui state fosse chiaro, vi delineereste nettamente contro di esso.

Quando vi servite di colline come posti di osservazione, state molto attenti a non fermarvi in cima o sulla cresta, per non stagliarvi contro il cielo. Questo è l'errore che commettono generalmente i «piedi teneri».

MOVIMENTI LENTI

Osservare un esploratore zulù che si serve della cima di una collina, o di un rialzo del terreno come di un posto di osservazione costituisce un'ottima lezione: si arrampica carponi, appiattito nell'erba, e quando raggiunge la cima alza molto lentamente la testa, centimetro per centimetro, finché può vedere lontano. Se scorge in distanza il nemico guarderà con attenzione, e se crede che lo stiano osservando, terrà il capo perfettamente immobile per moltissimo tempo, Sperando che lo prendano per un ciocco di

INTERPRETAZIONE DELLE TRACCE O «DEDUZIONE»

COME CONNETTERE I VARI DATI - ESEMPI DI DEDUZIONE - ALLA MANIERA DI SHERLOCK HOLMES - ALCUNI ESEMPI VERI DI «SCAUTISMO» - ESEMPIO DI ESERCIZIO DI DEDUZIONE

Quando un esploratore ha imparato a scorgere le varie «tracce», deve imparare allora a connetterle e cioè a trovare un significato a ciò che ha visto. Questo è appunto ciò che si chiama «deduzione».

Ecco un esempio che dimostra come il giovane Scout può leggere il significato delle tracce osservate, quando è stato addestrato a farlo.

Il vecchio Blenkinsop si precipitò fuori dalla sua botteguccia, vicino al villaggio Kaffir africano.

«Ehi! al ladro!» - gridava - «Ha rubato il mio zucchero. Fermatelo!».

Ma fermare chi? Non c'era nessuno in vista che scappasse.

«Chi vi ha derubato?» domandò il poliziotto.

«Non lo so, ma mi manca un intero sacco di zucchero, e soli pochi minuti fa c'era ancora».

Fu chiamato un cercatore di tracce della polizia indigena; ma distinguere le tracce del ladro fra le dozzine di altre impronte di piedi scalzi che c'erano attorno alla bottega, sembrava un'impresa pressoché impossibile.

Tuttavia l'indigeno partì dopo un istante con un'aria fiduciosa al piccolo trotto, dirigendosi dritto dentro la boscaglia. In certi punti passava su terreno duro e sassoso, ma non rallentò mai il suo passo, sebbene non si riuscisse a scorgere la minima impronta.

Alla fine, avendo evidentemente perso la traccia, l'uomo si fermò di colpo e perlustrò attorno. Poi la sua faccia ebbe un sorri-



so ed egli indicò l'albero presso cui stava: là, nascosto fra i rami, c'era un indigeno con il sacco dello zucchero rubato. Come aveva fatto il cercatore a rintracciarlo? I suoi occhi acuti avevano visto alcuni granelli di zucchero brillare fra la polvere: il sacco, perdeva leggerissimamente, lasciando così una traccia minima di zucchero. Egli aveva seguito questa traccia, e quando questa era cessata, nella boscaglia, il cercatore aveva notato una fila di formiche che saliva sull'albero. Esse andavano alla ricerca dello zucchero, proprio come lui, e insieme portarono a termine la cattura del ladro.

Io credo che il vecchio Blenkinsop si sia molto congratulato col cercatore di tracce per la sua abilità sia nel servirsi degli occhi per vedere i granelli di zucchero e

le formiche, che nell'adoperare il suo acume per capire perché le formiche si arrampicassero sull'albero.

IL SOLDATO SMARRITO

Un soldato di cavalleria si era sperduto in India, e alcuni suoi compagni si erano messi a cercarlo dappertutto. Incontrarono un ragazzino indiano, e gli domandarono se aveva visto l'uomo smarrito. Egli disse subito «Volete dire un soldato molto alto, che cavalcava un cavallo roano che zoppicava leggermente?».

I soldati risposero: «Sì, è proprio lui. Dove lo hai visto?».

Il ragazzo replicò: «Non l'ho visto, ma so dove è andato».

Allora quelli lo arrestarono, pensando che probabilmente l'uomo era stato assassinato e fatto scomparire, e che il ragazzo ne aveva sentito dire qualcosa.

Ma per fortuna il ragazzo spiegò loro che aveva visto le tracce del loro compagno. Le indicò loro, e alla fine li condusse in un luogo dove le tracce dimostravano che l'uomo si era fermato. Qui, il cavallo si era strofinato contro un albero, e aveva lasciato attaccati alla scorza alcuni peli, i quali dimostravano che si trattava appunto di un cavallo roano. Le impronte degli zoccoli dimostravano che era zoppo, perché una zampa era impressa nel terreno meno profondamente delle altre, e non faceva il passo altrettanto

14° chiacchierata al fuoco di bivacco

VEDERE SENZA ESSERE VISTI

COME NASCONDERSI - COME IMPARARE A STRISCIARE

Quando volete osservare degli animali selvatici, dovete strisciare, cioè riuscire ad arrivare vicino a loro senza esserne visti, o fiutati.

Quando tende un agguato a un animale selvatico, un cacciatore sta completamente nascosto. E così fa l'esploratore militare quando osserva o cerca il nemico. Un poliziotto non sorprende i borsaioli andando a cercarli in uniforme; si veste come una persona qualunque, e sovente, per dare meno nell'occhio, guarda in una vetrina, in modo da vedere chiunque cammina dietro di lui, riflesso come in uno specchio.

Se un colpevole si sente osservato, si mette in guardia; mentre una persona innocente se ne infastidisce. Perciò, quando osservate una persona, non vi mettete a guardarla fisso apertamente, ma limitatevi ad osservare i particolari che vi interessano con un'occhiata o due. Se poi desiderate studiarla maggiormente, seguitela; guardandola dal di dietro potrete saperne altrettanto, e forse più, che non guardandola di fronte e, a meno che la persona pedinata sia uno Scout abituato a guardarsi attorno frequentemente, essa non si accorgerà affatto che la state osservando.

Quando gli esploratori militari ed i cacciatori appostano la loro selvaggina e non vogliono quindi essere visti, si ricordano sempre di due cose importanti.

La prima di queste è di fare attenzione che il terreno, o gli alberi, o gli edifici dietro di loro siano dello stesso colore dei loro abiti.

L'altra consiste nel restare perfettamente immobili e silenziosi quando si accorgono che il nemico, o l'animale, sta cercando di individuarli.

Capitolo 5

LA SCIENZA DEI BOSCHI

14^a chiacchierata

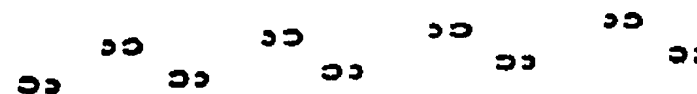
Vedere senza essere visti

15^a chiacchierata

Gli animali

16^a chiacchierata

Le piante



**QUESTE TRACCE
SONO DI UN CAVALLO
ZOPPO.
SI DOMANDA: DA
QUALE ZAMPA
ZOPPICA?
I SEGNI PIÙ LUNGHI
SONO QUELLI DELLE
ZAMPE POSTERIORI.**

lungo. Che poi il cavaliere fosse un soldato risultava dalle tracce degli stivali, che erano di tipo militare.

Allora chiesero al ragazzo: «Come fai a dire che si tratta di un uomo alto?» e il ragazzo indicò dove il soldato aveva spezzato un ramo da un albero, ramo che un uomo di statura normale non avrebbe potuto raggiungere.

La deduzione è proprio come leggere un libro. Un ragazzo che non abbia mai imparato a leggere, se vi vedesse con un libro in mano, vi domanderebbe: «Come fai?». Gli spieghereste allora che tutti quei piccoli segni sono delle «lettere», e che queste lettere, raggruppandosi, formano delle «parole». Le parole poi formano le frasi, e le frasi danno le informazioni.

Analogamente, se uno Scout allenato vede dei piccoli «segni» e delle tracce, li collega insieme nella sua mente, e legge subito un significato là dove invece un uomo non allenato non avrebbe visto nulla.

E, con la pratica, si arriva a leggere questo significato con una sola occhiata, proprio come in un libro, senza bisogno di perder tempo a compitare ciascuna parola lettera per lettera.

Esempi di deduzione

Durante la guerra con i Matabele, in Africa, ero andato un giorno in esplorazione con un indigeno attraverso una vasta pianura erbosa, vicino alle colline del Matopo.

A un certo punto attraversammo una traccia recentissima, impressa nell'erba: gli steli erano ancora verdi e umidi, benché schiacciati, e tutti erano piegati nello stesso senso, indicando così la direzione in cui le persone avevano camminato. Seguendo questa pista per un certo tratto, arrivammo ad una zona sabbiosa, dove ci accorgemmo che si trattava delle impronte di parecchie donne (piede piccolo con contorno diritto, e passi corti) e ragazzi (piede piccolo, contorno curvo, e passi più lunghi), che camminavano - e non correvano - verso le colline che si trovavano a circa 5 miglia di lì e dove pensavamo fosse nascosto il nemico.

Poi vedemmo una foglia, che giaceva a circa 10 metri dalla pista. Non c'era un albero per miglia all'intorno, ma noi sapevamo che alberi le cui foglie erano appunto di quella forma, crescevano



in un villaggio a circa 15 miglia di lì, nella direzione da cui provenivano le impronte. Era quindi evidente che le donne erano venute da quel villaggio, portando con loro la foglia, ed erano andate verso quelle colline.

Raccogliendo la foglia, ci accorgemmo che era umida e odorava di birra indigena; i passi corti indicavano che le donne portavano dei pesi; perciò congetturammo che secondo le loro abitudini - avevano portato dei vasi di birra indigena sulla testa, e che l'imboccatura di questi vasi era stata chiusa con ciuffi di foglie. Una foglia era caduta, e il fatto che si trovasse a 10 metri dalla traccia indicava che nel momento in cui era caduta soffiava un po' di vento. Non c'era vento, allora - cioè alle sette del mattino - ma ce ne era stato attorno alle cinque: così, da tutti questi indizi deducemmo che un gruppo di donne e ragazzi aveva portato, durante la notte, della birra dal villaggio distante 15 miglia; e che l'aveva portata al nemico fra le colline, arrivando là poco dopo le sei.

Probabilmente, gli uomini si erano messi subito a bere quella birra (essa inacidisce in poche ore), e al momento in cui noi avremmo potuto raggiungerli, sarebbero stati mezzi addormentati, e quasi senza sentinelle: e quindi noi avremmo avuto un'ottima occasione per studiare le loro posizioni.

Perciò seguimmo la traccia delle donne, e secondo quanto avevamo previsto, trovammo il nemico, facemmo la nostra ricognizione, e ritornammo con tutte le informazioni desiderate senza incontrare la minima difficoltà.

E tutto questo era accaduto principalmente sulla testimonianza di quella sola foglia.

Vedete dunque l'importanza di osservare anche una cosa piccola come quella.

COME LA POLVERE PUÒ AIUTARE NELLE DEDUZIONI

I detective hanno spesso scoperto dei delitti osservando «segni» piccolissimi.

Una volta era stato commesso un delitto, ed era stata trovata la giacca di un estraneo, ma non si poté trovarne il proprietario.

La giacca venne messa in un robusto involucro, e battuta con un giunco; poi si raccolse la polvere che era rimasta nell'involucro, e la si esaminò con una lente molto potente: si trovò che era formata in gran parte da segatura finissima: ciò significava che il proprietario della giacca era probabilmente un falegname, o un carpentiere, o un segatore. Si mise quindi la polvere sotto una lente ancora più potente - cioè sotto un microscopio - e si vide allora che

UNA SOLA FOGLIA,
VOLATA VIA DAL VASO
PORTATO DA UNA
DONNA INDIGENA, CI
PERMISE DI
PROCURARCI LE
INFORMAZIONI SUL
NEMICO.



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Leggete ad alta voce un racconto in cui ricorrano numerose osservazioni di particolari, con le conseguenti deduzioni - come avviene nelle Memorie e nelle Avventure di Sherlock Holmes. E poi interrogate i ragazzi sui particolari che suggerirono certe soluzioni, per accertarvi che abbiano realmente afferrato il metodo.

Preparate su un terreno adatto le tracce di qualche piccolo evento, come per esempio un ciclista che incontra un ragazzo a piedi, scende dalla bicicletta per chiacchierare con lui, e poi riparte. Lasciate che i ragazzi studino le tracce, e deducano il loro significato.

Mettete su un vassoio una raccolta di oggetti che possano provenire tutti dalla tasca di uno stesso uomo, e chiedete agli Scouts di dedurre a che genere di uomo appartengono, quali siano le sue occupazioni ecc.

GIOCHI DI DEDUZIONE

Gli sconosciuti

Pregate alcune persone sconosciute ai ragazzi di passare per una strada di città o di campagna, fingendosi comuni passanti; e fatele osservare bene dai ragazzi, che non devono però comunicarsi le proprie osservazioni. Dopo un certo tempo, domanderete poi ad ogni ragazzo una descrizione completa dei viandanti, facendovi dire il loro aspetto esteriore, gli eventuali segni speciali atti a farli riconoscere, e quali possano essere le rispettive occupazioni.

Una variante consiste nel far conversare il ragazzo con qualche estraneo per due minuti, col compito di cercare di scoprire in questo tempo tutto quello che Può, sia per mezzo di domande, che dell'osservazione.

Deduzioni su un «delitto»

Detectives

Aggiustate una camera, o preparate un pezzo di terreno, con piccoli «segni», tracce ecc. Poi leggete ad alta voce la

storia di un fatto, o di un delitto, che naturalmente corrisponda alla scena precedentemente preparata, e fate che ogni ragazzo a turno esamini la scena per un tempo determinato, e dia poi separatamente la propria soluzione.

Per un tema più completo, scegliete un mistero sul tipo di quello che, nelle Memorie di Sherlock Holmes, è intitolato «The Resident Patient». Preparate una stanza per rappresentare la camera del malato - dove venne trovato impiccato - con impronte di scarpe fangose sul pavimento, punte di sigaro tagliate con un morso e gettate nel caminetto, cenere di sigari, un cacciavite con viti ecc. Disponete anche una striscia di carta a mo' di corridoio, su cui i concorrenti possano camminare senza confondere le tracce predisposte. Chiamate separatamente ogni Scout oppure ogni Pattuglia, e accordategli tre minuti per investigare. Poi dategli mezz'ora per trovare la sua soluzione, scritta o orale.

«Sulle tracce dell'assassino»

L'«assassino» fugge dopo aver pugnato la vittima, tenendo ancora in mano l'«arma insanguinata». Un minuto dopo partono tutti gli altri per rintracciarlo, seguendo le «gocce di sangue» (rappresentate da chicchi di qualche cosa, o pezzetti di carta), che cadono al suolo ogni tre passi. Il complice (l'arbitro) aveva detto prima all'assassino dove nascondersi: se quest'ultimo arriva al nascondiglio senza essere stato toccato dagli inseguitori, e con più di otto minuti di vantaggio su di loro, ha vinto.

SEGNİ OSSERVATORI

Un ceppo d'albero, alto circa 90 cm., vicino al sentiero. Accanto a questo, una pietra grossa pressappoco come una noce di cocco, a cui erano attaccati alcuni pezzetti secchi di mallo di noce schiacciati, mentre altri gusci di noce erano abbandonati sopra il tronco. Più in là, a circa 30 m. a sud del tronco, e sempre lungo il sentiero, c'erano i pezzi dei gusci di 4 noci, e proprio vicino c'era un'alta roccia inclinata che costeggiava il sentiero. Il solo albero di noce in vista stava a 150 metri a nord del tronco.

Ai piedi del tronco c'era un pezzo di fango secco che mostrava

ancora l'impronta di un sandalo fatto d'erba intrecciata.

Che cosa avreste dedotto voi da questi «segni»?

Io li spiegai così: un uomo era andato verso sud, lungo quel sentiero, circa due giorni pri-

ma; faceva un lungo viaggio e portava un peso, e si era riposato presso la roccia mentre mangiava delle noci.

Ed ecco le deduzioni in base alle quali giunsi alla spiegazione suddetta: era un uomo che portava un peso, perché i portatori quando vogliono riposarsi non si siedono, ma appoggiano il peso contro la roccia, inclinando la schiena all'indietro. Se non fosse stato carico, si sarebbe probabilmente seduto sul tronco, ma invece aveva preferito fare altri 30 metri per arrivare alla roccia. In quelle regioni le donne non portano pesi, perciò si trattava di un uomo. Schiacciò le sue noci sul tronco, col sasso, dopo averle portate dall'albero che era a 150 metri più a nord: perciò viaggiava verso sud. Faceva un viaggio lungo, poiché portava calzature invece di andare a piedi nudi, come avrebbe certamente fatto se avesse solamente gironzolato vicino a casa. Tre giorni prima aveva piovuto, e il fango gli si era attaccato ai sandali, mentre il suolo era ancora bagnato: ma da allora non aveva più piovuto, e ormai era secco. Anche il mallo di noce era secco, e confermava il tempo trascorso.

Connessa a tutto questo non c'è nessuna storia importante: ma si tratta di un semplice esempio dell'esercizio quotidiano che ogni Scout dovrebbe fare.



SE SAPETE LEGGERLE, ANCHE LE TRACCE CHE POTETE TROVARE FUORI DELLA PORTA DI CASA VOSTRA POSSONO AVERE UNA STORIA DA RACCONTARVI. QUESTE TRACCE DICONO LA SEMPLICE STORIA DI UN CANE CHE INSEGUE UN GATTO E DELL'IRA DEL SUO PROPRIETARIO.

conteneva anche alcuni granelli di resina e colla disseccata. Ah queste cose non sono usate dai carpentieri e dai segatori: perciò la giacca doveva appartenere ad un falegname. E così la polizia poté mettersi sulle tracce del criminale.

La polvere che si trova nelle tasche della gente, o nelle fessure di un temperino da tasca, può dunque raccontare - se ben esaminata - una quantità di cose.

Alla maniera di Sherlock Holmes

Si dice che il modello da cui Sir A. Conan Doyle prese l'idea del suo Sherlock Holmes, sia stato il dottor Bell, di Edimburgo.

Il dottor Bell si trovava una volta in un ospedale con un gruppo di studenti in medicina, a cui insegnava come si curano le persone. Venne introdotto un paziente, perché il dottore potesse dimostrare come si debba medicare un uomo ferito: quella volta, l'ammalato entrò zoppicando, e il dottore si rivolse a uno studente e gli domandò:

«Che cosa ha quest'uomo?».

Lo studente rispose: «Non lo so, signore, non gliel'ho ancora chiesto».

Il dottore replicò: «Ebbene, non occorre chiederglielo: dovrete vederlo da voi. Ha una ferita al ginocchio destro: zoppica da quella gamba. La sua ferita è dovuta a una bruciatura sul fuoco; vedete come i suoi calzoni sono bruciati attorno al ginocchio. Oggi è lunedì; ieri il tempo era bello; sabato invece era piovoso, e c'era fango: i calzoni di quest'uomo sono tutti infangati. Egli è caduto nel fango sabato sera».

Poi si rivolse all'uomo, e disse: «Sabato avete preso la paga, e vi siete ubriacato, e cercando di asciugare i vestiti vicino al fuoco, ci siete caduto sopra, e vi siete bruciato il ginocchio; non è così?».

«Sì, signore» rispose l'uomo.

Su un giornale, lessi una volta di un giudice che al tribunale di una contea cercava sempre di «osservare i piccoli segni», e di «connettere le cose fra di loro».

Quel giorno egli processava un uomo per debiti.

L'uomo si giustificava dicendo di essere disoccupato e di non poter trovare lavoro.

Il giudice osservò: «Allora, che cosa ve ne fate di quella matita dietro l'orecchio, se non siete negli affari?».

L'uomo dovette ammettere di aver aiutato la moglie nel suo

commercio, che si scopri essere molto lucroso. Perciò il giudice lo condannò a pagare il suo debito.

Alcuni esempi veri di «scoutismo»

Il capitano Stigand, nel suo libro *Scouting and Reconnaissance in Savage Countries* («Esplorazione e ricognizione in regioni selvagge»), riporta i seguenti esempi di esploratori che traggono deduzioni importantissime da «segni» minimi.

Un mattino, mentre passeggiava attorno al suo campo, egli notò le tracce fresche di un cavallo che aveva camminato in quel luogo. Sapeva che tutti i suoi cavalli andavano soltanto al trotto allungato; quindi, doveva trattarsi del cavallo di un estraneo. Ne concluse che durante la notte un esploratore nemico, a cavallo, era stato a visitare silenziosamente il suo campo.

Arrivando in un villaggio del centro dell'Africa, da cui tutti gli abitanti erano fuggiti, Stigand non seppe dire a quale tribù esso appartenesse finché non trovò in una delle capanne una zampa di coccodrillo. Questo gli indicò che il villaggio apparteneva alla tribù degli Awisa, che mangia i coccodrilli, mentre le tribù vicine non lo fanno.

Un'altra volta, venne notato un uomo che cavalcava un cammello a mezzo miglio di distanza. Un indigeno che lo osservava disse: «È un uomo di razza schiava».

«Come si può dirlo, a questa distanza?».

«Perché dondola le gambe: un vero Arabo cavalca con le gambe aderenti al fianco del cammello».

COME RITROVARE GLI OGGETTI SMARRITI

Durante certe manovre nel deserto, a 5 miglia da Il Cairo, un ufficiale, avendo perduto un binocolo da campagna, mandò a chiamare alcuni cercatori di tracce indigeni perché lo cercassero.

Venne condotto fuori il suo cavallo, e lo si fece passeggiare, perché i cercatori potessero studiare le impronte: essi se le impressero bene in mente, e poi andarono dove si erano svolte le manovre. Là, fra le centinaia di impronte fatte dai cavalli della cavalleria e dell'artiglieria, essi ritrovarono quelle del cavallo dell'ufficiale, e le seguirono dovunque egli avesse cavalcato, finché ritrovarono il binocolo, nel luogo in cui era caduto dal suo astuccio, in pieno deserto.

IL CAMMELLO «PERDUTO»

I cercatori di tracce egiziani sono particolarmente abili nel rin-

tracciare i cammelli. Per chiunque non sia pratico come loro, le impronte di un cammello sono perfettamente simili a quelle di un altro cammello; ma per un occhio addestrato sono diverse fra di loro così come possono esserlo i visi umani, e i cercatori di tracce indigeni le ricordano esattamente come voi ricordereste i volti delle persone che avete visto.

Alcuni anni or sono, fu rubato un cammello vicino a Il Cairo. Fu chiamato il cercatore di tracce della polizia, gli si mostrarono le impronte: egli le seguì a lungo finché arrivarono in certe strade dove erano completamente cancellate sotto tutte le altre impronte.

Un anno dopo, il medesimo cercatore della polizia incontrò a un tratto la traccia recente di quello stesso cammello: in tutto quel tempo, non se l'era dimenticata! L'animale in questione era stato condotto con un altro cammello, di cui egli riconobbe pure l'impronta e che sapeva appartenere a un ben noto ladro di cammelli. Così, senza nemmeno cercare di seguire le tracce attraverso la città, il cercatore andò direttamente, insieme ad un poliziotto, alla scuderia di quell'uomo, e vi trovò il cammello perduto ormai da tanto tempo.

I CERCATORI DI TRACCE SUDAMERICANI

I «gauchos», cioè i cow-boys, o vaccari del Sud America, sono esploratori abilissimi. Oggi, gli allevamenti sono per lo più recintati, ma un tempo i gauchos dovevano rintracciare gli animali rubati, o perduti, per miglia e miglia, e quindi erano ottimi cercatori di tracce. Una volta, uno di questi uomini fu mandato a rintracciare un cavallo rubato, ma non riuscì a trovarlo. Dieci mesi dopo in tutt'altra parte della regione notò a un tratto sul terreno l'impronta recente di quel cavallo: la seguì immediatamente, e recuperò così l'animale.

Esempi di esercizio di deduzione

Eccovi una semplice deduzione, tratta da alcuni «segni» notati durante una passeggiata che feci una mattina su un sentiero montagnoso e battuto dal vento nel Kashmir.



LE IMPRONTE DI CAMMELLO SONO MOLTO SIMILI FRA DI LORO. MA I CERCATORI DI TRACCE EGIZIANI SONO ADDESTRATI A SEGUIRLE, E A RINTRACCIARE I CAMMELLI RUBATI.

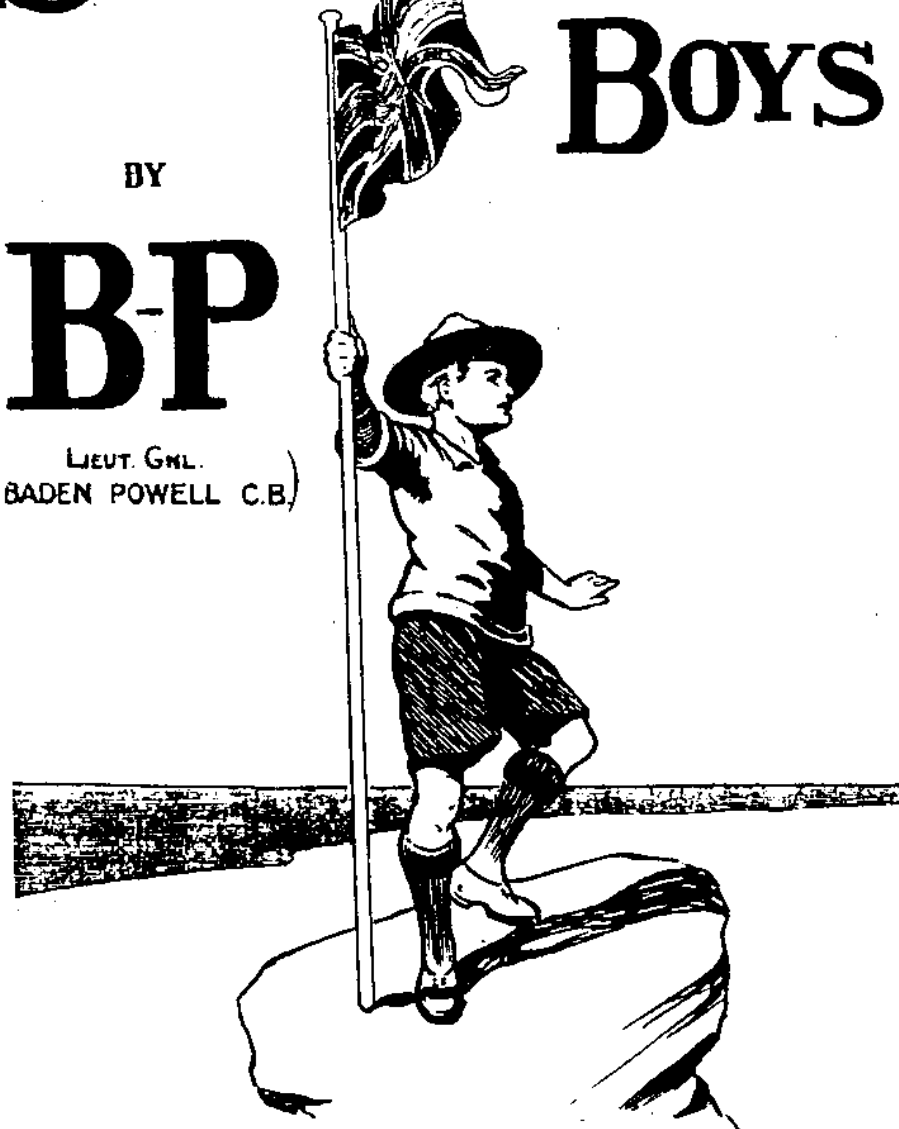
Part V. FORTNIGHTLY. Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS

BY

B-P

LIEUT. GENL.
BADEN POWELL C.B.



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



Capitolo 6

RESISTENZA DELLO SCOUT

17^a chiacchierata

Come diventare forti

18^a chiacchierata

Abitudini salutari

19^a chiacchierata

Come prevenire le malattie



è sicuro di trovare una occupazione.

Un'infinità di individui deboli o spreconi sono andati per il mondo, e molti non sono riusciti a concludere niente di buono: ma io non ho mai saputo di un caso di completo insuccesso fra quei giovani che si sono gettati nella vita con un sincero desiderio di lavorare, e con la capacità di perseverare nel proprio lavoro di agire rettamente e di mantenersi sobri.



COME DIVENTARE FORTI

NECESSITA PER GLI SCOUTS DI ESSERE FORTI - UN SISTEMA SBAGLIATO DI ALLENARSI - GLI ESERCIZI FISICI E IL LORO SCOPO - SEI ESERCIZI PER MANTENERSI IN BUONA SALUTE - ARRAMPICARSI - IL NASO - LE ORECCHIE - GLI OCCHI - I DENTI - LE UNGHIE

Un esploratore giaceva ammalato in un ospedale, in India, colpito da quella malattia terribile che si chiama colera. Il medico disse all'indigeno che lo assisteva che il solo modo di salvargli la vita era di tenergli i piedi caldi, e mantenergli il sangue in movimento frizionandogli costantemente tutto il corpo.

Non appena il medico si voltò, l'indigeno smise di frizionare il malato, e si accovacciò per terra, per farsi tranquillamente una fumatina.

Il povero ammalato, che non poteva parlare, aveva però compreso tutto quello che accadeva e fu così indignato della condotta dell'indigeno, che decise senz'altro di voler guarire ad ogni costo, non fosse che per dare una buona lezione a quell'indigeno. Ed avendo fermamente deciso di guarire, guarì.

«Non dir mai “muoio” finché non sei morto» è un detto degno di uno Scout; e se egli agirà in base ad esso, riuscirà a cavarsi fuori da molte situazioni difficili, anche quando tutto sembra congiurare contro di lui. Ma per questo bisogna possedere quel misto di coraggio, pazienza e forza, che noi chiamiamo «resistenza».

UN ESEMPIO DI RESISTENZA

Un magnifico esempio di resistenza lo diede alcuni anni fa il grande cacciatore ed esploratore sudafricano F. C. Selous, durante una spedizione di

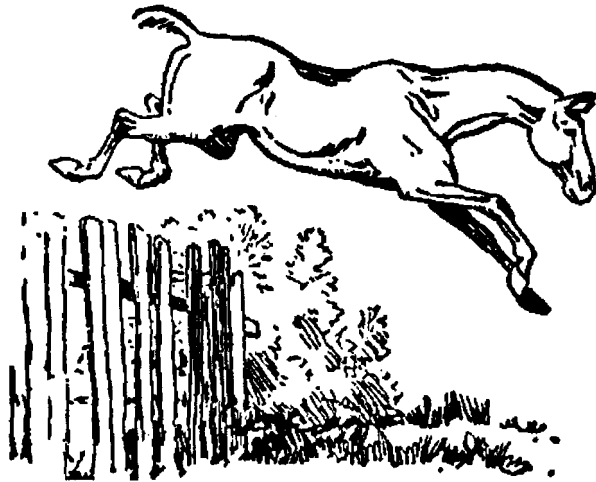


caccia nel Barotseland, a nord del fiume Zambesi.

Nel bel mezzo della notte, il suo campo venne improvvisamente attaccato da una tribù ostile, che lo prese d'assalto con una sparatoria a distanza ravvicinata.

Selous e il suo piccolo gruppo di indigeni si dispersero immediatamente nell'oscurità e si nascosero nell'erba alta: ma prima di cercare la salvezza nell'erba, l'esploratore aveva afferrato il suo fucile e qualche cartuccia. Non riuscì però a ritrovare nessuno dei suoi uomini, e vedendo che il nemico si era impadronito del campo, e che per mettersi in salvo non aveva più che poche ore di oscurità davanti a sé, partì verso meridione, guidandosi per mezzo delle stelle della Croce del Sud.

Così strisciò accanto alle vedette nemiche, che poté individuare dal rumore che facevano parlando; poi passò il fiume a nuoto, e finalmente fu in salvo, vestito solo di camicia, calzoncini corti e scarpe. Durante i giorni e le notti successive seguì sempre a camminare verso Sud, spesso nascondendosi per



**GLI ANIMALI SANNO
COME ALLENARSI
PER MANTENERSI
SANI: UN CAVALLO
LASCIATO IN LIBERTÀ
SEMBRA SALTARE
SOLO PER IL SOLO
GUSTO DI MUOVERSI.**

evitare indigeni ostili; per procurarsi da mangiare dava la caccia ai cervi.

Ma una notte, entrando in un villaggio che riteneva amico, fu derubato della carabina e costretto di nuovo a darsi alla fuga, senza più mezzi per proteggersi o per procurarsi il cibo. Tuttavia, non era tipo da darsi per vinto fino a che gli restava una probabilità di vita: e andò sempre avanti, finché in ultimo raggiunse un posto dove incontrò alcuni dei suoi uomini che erano riusciti anch'essi a sfuggire all'attacco del campo. E dopo molto



**UN RAGAZZO CHE
IMPARI TUTTO CIÒ CHE
PUÒ NEGLI SCOUTS HA
BUONE PROBABILITÀ
NELLA VITA.**

fare qualche cosa di grande. Si tratta quindi di stare attenti a qualsiasi occasione che si presenti e subito afferrarla, cioè mettersi a correre e saltarci sopra, e non mettersi seduti e aspettare che passi. La buona occasione è un autobus che ha pochissime fermate.

La scelta di un mestiere o professione

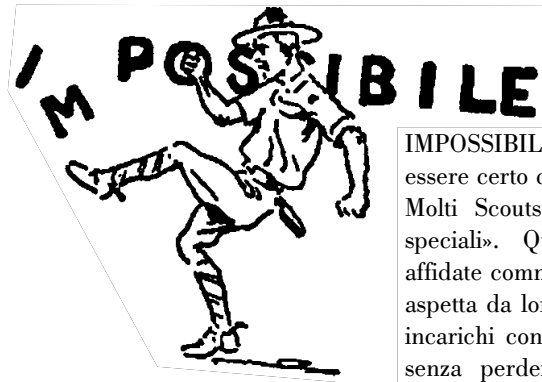
«Siate preparati» per quello che vi può accadere in avvenire. Se anche avete un'occasione che vi permetta di guadagnare denaro mentre ancora siete ragazzi, che cosa farete quando questa piccola occupazione finirà? Dovreste quindi imparare un qualche mestiere opportuno, e intanto mettere da parte i vostri guadagni per mantenervi finché non avrete trovato un buon impiego nella vostra futura professione.

E cercate anche di imparare qualcosa di un secondo mestiere, per l'eventualità che in qualsiasi momento possa venire a mancarvi il primo, ciò che accade molto spesso.

Un datore di lavoro mi disse una volta di non avere mai assunto un giovane che avesse la punta delle dita gialla (per il fumare), o che tenesse sempre la bocca spalancata (i ragazzi che respirano dalla bocca hanno l'aspetto di persone stupide). Ma chiunque abbia dei risparmi, stia lontano dall'alcool e sia di carattere allegro

**NON SIATE
FANNULLONI. SE
VOLETE AVERE
SUCCESSO NELLA VITA,
IMPARATE UN
MESTIERE UTILE.**





ROWAN COMPI' IL SUO DOVERE, PERCHÉ BUTTÒ VIA CON UN CALCIO LA SILLABA IM DELLA PAROLA IMPOSSIBILE; CHIUNQUE AGISCE COSÌ È CERTO DI RIUSCIRE.

sciocche

si desiderava da lui, e poi fece il resto da sé, senza una parola, buttando via con un calcio la sillaba IM dalla parola IMPOSSIBILE. Chiunque fa in questo modo, può essere certo di riuscire.

Molti Scouts prestano servizio come «fattorini speciali». Questi ragazzi, abituati a vedersi affidate commissioni difficili ed a sapere che ci si aspetta da loro una buona riuscita, accettano tali incarichi con la massima fiducia in se stessi, e, senza perdere tempo a fare un mucchio di domande, partono con piglio concreto e riescono.

Questo è il modo con cui ci si deve comportare davanti a qualsiasi difficoltà della vita. Se vi è stato affidato un incarico, o vi trovate in un guaio che vi sembra troppo grosso per voi, non cercate di evitarlo: sorridete, pensate alla maniera di poterlo affrontare con successo, e poi buttatevi dentro».

Ricordatevi che «una difficoltà non è più tale una volta che ne abbiate riso, e l'abbiate affrontata».

Non abbiate paura di commettere un errore. Napoleone diceva: «Nessuno che non abbia mai commesso un errore ha mai fatto qualcosa "di buono"».

Memoria

Inoltre, esercitatevi a ricordare le cose. Chi ha una buona memoria riuscirà bene nella vita, perché c'è moltissima altra gente che non l'ha, proprio per non averla mai esercitata.

Una grande isola corallifera è costituita da piccolissimi animali marini riuniti insieme. Allo stesso modo, il sapere di un uomo si forma osservando ogni specie di piccoli dettagli per collegarli l'un l'altro nella mente e ricordarli.

La fortuna»

Se volete prendere un autobus in corsa, non vi mettete a sedere per lasciarvelo passare davanti e poi dire: «Come sono sfortunato! ». Vi mettete a correre e ci saltate sopra. Ora capita proprio la stessa cosa con quella che la gente chiama la «fortuna»: si lagnano di non avere mai fortuna. Ebbene, in realtà la fortuna non è altro che l'occasione di ottenere qualche cosa di buono o di

camminare, raggiunsero finalmente un paese amico.

Ma che terribili momenti avevano dovuto passare!

Erano trascorse tre settimane dall'attacco, e per quasi tutto questo tempo, Selous era stato solo, braccato, affamato, costretto a sopportare il freddo pungente delle notti e il caldo opprimente del giorno.

Nessuno che non fosse stato un esploratore dotato di una resistenza straordinaria avrebbe potuto sopportarlo: ma Selous era un uomo che si era costantemente preoccupato, fin da quando era adolescente, di rendersi forte, avendo cura del proprio corpo ed esercitandolo. E aveva conservato sempre il suo coraggio.

Ciò dimostra che se voi, una volta uomini, volete passare sani e salvi attraverso avventure simili, e non essere un cencio d'uomo, dovete addestrarvi fin da ragazzi per divenire forti, attivi e pieni di salute.

Un sistema sbagliato di allenarsi

Recentemente, un tale mi diceva con molto orgoglio che insegnava a suo figlio la resistenza fisica facendogli fare delle lunghe marce e delle corse in bicicletta. Gli risposi che presumibilmente avrebbe ottenuto proprio l'opposto in quanto il sistema con cui un adolescente può acquistare resistenza fisica non è affatto quello di sforzarsi a fare grandi sforzi fisici, perché essi gli *danneggeranno con molta probabilità il cuore e lo metteranno a terra*. Occorre invece che egli cresca forte e pieno di salute, mediante una buona alimentazione ed esercizi fisici moderati, in modo che, una volta divenuto uomo e con tutti i muscoli ben formati, sia allora in grado di passare attraverso privazioni e sforzi che un altro uomo più debole non sopporterebbe.

Gli esercizi fisici e il loro scopo

Nel campo degli esercizi fisici si fanno una quantità di sciocchezze, o di vere assurdità; infatti molta gente sembra pensare che il loro solo scopo sia quello di sviluppare muscoli enormi. Ma per diventare sani e robusti, è necessario cominciare dall'interno del proprio organismo, e vedere che il sangue circoli bene e il cuore compia bene il suo lavoro. Qui sta infatti tutto il segreto, e gli esercizi fisici servono appunto a questo. Ecco dunque che cosa si deve fare:

a. Irrobustire il cuore, perché pompi regolarmente il sangue in ogni parte del corpo, e alimenti la carne, le ossa e i muscoli. Esercizi consigliati: la «lotta» e la «spinta dei polsi». Questi esercizi sono descritti più oltre, a p. 236 e successiva.

b. Irrobustire i polmoni, per provvedere il sangue di ossigeno. Esercizi: «respirazione profonda» (secondo esercizio).

c. Fare respirare e traspirare la pelle, per depurare il sangue. Esercizi: bagno, o massaggio giornaliero con un asciugamano umido.

d. Fare lavorare lo stomaco, per nutrire il sangue. Esercizi: «esercizio del cono», o flessioni, piegamenti, e rotazioni del corpo.

e. Rendere attivo l'intestino, per liberare il corpo dai resti della digestione. Esercizi: «Piegamenti», e «massaggi all'addome». Bere molta acqua pura, evacuazione giornaliera regolare.

f. Fare lavorare i muscoli di tutto il corpo; perché il sangue vi possa circolare regolarmente, e irrobustisca ogni sua parte. Esercizi: corsa passeggiate, ed esercizi speciali per i singoli muscoli, come per esempio la «spinta dei polsi».

Il segreto per mantenersi sani consiste nel mantenere il sangue attivo e puro. Gli esercizi che abbiamo consigliato, se ripetuti regolarmente ogni giorno, serviranno allo scopo.

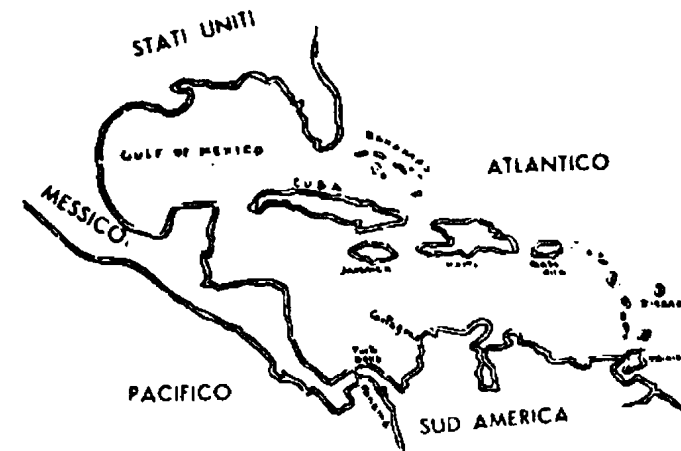
Il sangue si arricchisce mediante un nutrimento semplice e buono, molti esercizi, e molta aria pura, pulizia del corpo, tanto dentro che fuori, e riposo razionale del corpo e della mente.

Sei esercizi per mantenersi in buona salute

Quasi tutti i ragazzi, anche se piccoli e deboli, possono divenire uomini forti e sani, solo che si prendano la briga di fare ogni giorno pochi esercizi fisici. Essi richiedono solo dieci minuti, e non domandano alcun apparato speciale.

Devono venire eseguiti ogni mattina, la prima cosa dopo alzati, ed ogni sera prima di andare a letto; è meglio compierli con pochi o nessun indumento indosso, all'aria aperta o vicino ad una finestra spalancata. Il valore di questi esercizi aumenta di molto se pensate allo scopo di ogni movimento mentre lo eseguite e state molto attenti ad inspirare l'aria attraverso il naso e ad espirarla attraverso la bocca.

Ecco dunque alcuni ottimi esercizi: se li eseguirete a piedi nudi, rinforzeranno tutto il piede.



IN QUESTA CARTINA DELL'AMERICA CENTRALE E DEL MARE DEI CARAIBI POTETE VEDERE L'ISOLA DI CUBA, ATTRAVERSO CUI VIAGGIÒ ROWAN PER TROVARE GARCIA.

come fare a riuscirci perché gli insorti combattevano con gli americani in una regione selvaggia e difficile.

Mentre ne parlava con i suoi consiglieri, qualcuno disse: «C'è un giovanotto, un certo Rowan, che si dice sia capace di fare qualunque cosa gli si chieda. Perché non metterlo alla prova?».

Così si mandò a chiamare Rowan; e quando venne, il presidente gli spiegò perché lo aveva fatto chiamare, e mettendogli la lettera in mano aggiunse: «Ora, io ho bisogno che questa lettera venga portata a Garcia». Rowan si limitò a sorridere, e prese la lettera. Uscì dalla stanza e partì. Di lì a qualche settimana, Rowan ricomparve davanti al Presidente, e gli disse: «Ho consegnato la vostra lettera a Garcia, Signore.». Naturalmente, McKinley si fece spiegare come aveva fatto.

Si venne così a sapere che Rowan aveva preso una barca, era approdato sulle coste di Cuba, ed era scomparso nella giungla. Tre settimane più tardi era ricomparso dall'altra parte dell'isola, dopo essere passato attraverso le linee nemiche, aver trovato Garcia, ed avergli consegnato la lettera.

Rowan era un vero esploratore. Il modo con cui assolse la missione che gli era stata affidata è il modo in cui uno Scout eseguirebbe un ordine ricevuto: per quanto esso possa sembrare difficile, lo affronterebbe sempre con un sorriso perché quanto più è difficile, tanto più è interessante da eseguire.

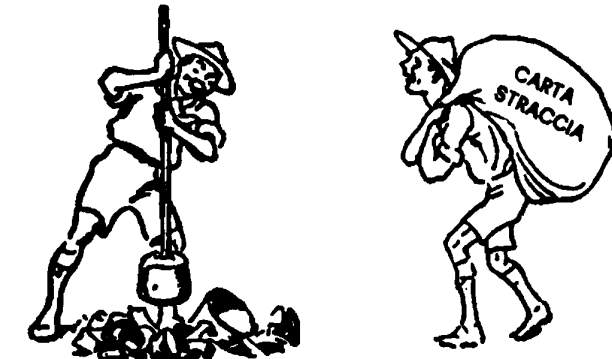
La maggior parte della gente avrebbe fatto un mucchio di domande: come avrebbe dovuto regolarsi, come avrebbe potuto raggiungere la meta, dove si sarebbe procurata da mangiare, e così via. Ma Rowan non fece così: ascoltò semplicemente che cosa

spaccarle e farne fastelli di legna da ardere. In certi luoghi si potrà guadagnare bene tenendo delle capre e vendendone il latte. Altre attività redditizie sono quelle di fabbricare canestri o stoviglie, rilegare libri ecc.

PER UN RAGAZZO CI SONO MOLTI MODI DI GUADAGNARE DENARO: PER ESEMPIO, VERNICIANDO UNA CANCELLATA, IMBIANCANDO UN MURO DI CINTA, FACENDO COMMISSIONI URGENTI ECC.



UNA PATTUGLIA PUÒ GUADAGNARE DEL DENARO RACCOLGENDO VECCHI OGGETTI DI METALLO E CARTA STRACCIA.



Come si fa a riuscire

Parecchi anni or sono, gli Stati Uniti erano in guerra nell'isola di Cuba. Il presidente americano McKinley desiderava mandare una lettera a Garcia, il capo dei cubani, ma non sapeva

1. *Per la testa ed il collo.* Con il palmo e le dita di entrambe le mani strofinatevi con forza, e per parecchie volte la testa, il viso e il collo; massaggiatevi i muscoli del collo e della gola. Spazzolatevi i capelli, pulitevi i denti, lavatevi l'interno del naso e della bocca, bevete una tazza di acqua fredda, e poi continuate con gli esercizi successivi. I movimenti debbono esser fatti più lentamente possibile.

2. *Per il torace.* Partendo dalla posizione eretta, piegatevi in avanti con le braccia tese, con le mani dorso contro dorso all'altezza delle ginocchia. Espirate. Sollevate quindi lentamente le mani sopra la testa, e, portatele più indietro che potete, inspirando profondamente attraverso il naso, come se beveste, coi polmoni e col sangue, la buona aria che Dio ci ha dato (fig. a fianco). Poi abbassate lentamente le braccia, lateralmente, ed espirate attraverso la bocca, dicendo la parola «grazie» (mio Dio).

Infine, piegatevi nuovamente in avanti, espirando la poca aria che vi è rimasta ancora nei polmoni, e dicendo il numero delle volte che avete già compiuto l'esercizio per contarle. Ripetete tutto il movimento per dodici volte.

Mentre lo eseguite, ricordatevi che lo scopo di questo esercizio è di sviluppare le spalle, il petto, il cuore e l'apparato respiratorio.

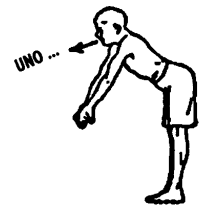
È della massima importanza respirare profondamente, sia perché così si introduce aria fresca nel polmoni, che poi la cederanno al sangue, sia per sviluppare la capacità toracica; ma bisogna farlo con attenzione e senza esagerare: si deve aspirare l'aria attraverso il naso fino a dilatare al massimo le costole, specialmente dal lato del dorso. Quindi, dopo una pausa, espirare lentamente e gradatamente attraverso la bocca, fino a svuotare completamente i polmoni. Poi un'altra pausa, e quindi inspirare di nuovo attraverso il naso, come prima.

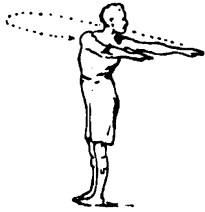
Cantare è utile, tanto per migliorare la respirazione e sviluppare cuore, polmoni, petto e gola, quanto - se si interpreta bene la canzone - per affinare la propria sensibilità drammatica.

3. *Per lo stomaco.* Posizione eretta: spingere avanti le braccia, dritte dinanzi a voi, con le dita tese; portarle quindi lentamente verso destra, mantenendole all'altezza delle spalle o leggermente più in alto, e senza muovere la parte inferiore del corpo: spingere il braccio destro all'indietro quanto più possibile (vedi figura).

Poi, dopo una pausa, giratele lentamente a sinistra, spingendo questa volta il più indietro possibile il braccio sinistro.

IN QUESTO DISEGNO E NEI SUCCESSIVI, LA FRECCIA INDICA LA POSIZIONE IN CUI SI INSPIRA ATTRAVERSO IL NASO, MENTRE LA FRECCIA COL CIRCOLETTO INDICA L'ESPIRAZIONE ATTRAVERSO LA BOCCA.





Ripetere l'intero ciclo di movimenti per dodici volte. Questo esercizio serve a muovere gli organi interni, come fegato e intestini, e aiuta così il loro lavoro; inoltre rinforza i muscoli che fasciano le costole e lo stomaco.

Compiendo tale esercizio, bisogna regolare bene la respirazione: inspirate attraverso il naso (non attraverso la bocca) mentre siete girati tutti a destra; espirate attraverso la bocca mentre vi voltate per portare le braccia all'estrema sinistra e intanto contate ad alta voce il numero delle rotazioni. Oppure, ciò che è meglio, considerate questi esercizi come una parte della vostra preghiera mattutina, e dite allora ad alta voce, rivolgendovi al Signore, «Benedicimi», «Benedici mio padre», o gli altri membri della famiglia o gli amici, l'uno dopo l'altro. Quando avete ripetuto l'esercizio per sei volte a destra, spostare la respirazione dall'altra parte, inspirando all'estrema sinistra ed espirando a destra.

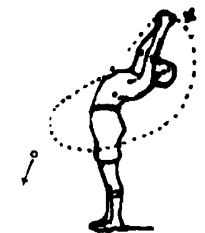
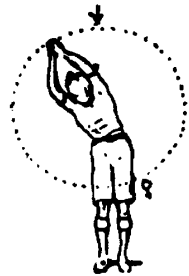
4. *Per il tronco.* «Esercizio del cono»: stando nella posizione di «attenti», alzate le mani più in alto che potete, sopra il capo, e intrecciate le dita fra di loro. Piegatevi all'indietro, e poi portate molto lentamente le braccia tutt'intorno al corpo, descrivendo così una specie di cono rovesciato: le mani compiono un largo cerchio sopra e attorno al corpo, il corpo ruota sulle anche, e infine all'indietro. Questo movimento esercita i muscoli della vita e dello stomaco.

Ripetere, ad es., per sei volte, ruotando il corpo da destra a sinistra, e per sei volte da sinistra a destra. Durante il movimento, gli occhi dovrebbero cercare di vedere tutto quello che accade dietro di voi (v. figure).

Volendo dare un significato a questo esercizio, a cui pensare mentre lo eseguite, immaginate questo: le mani intrecciate significano che siete strettamente uniti agli amici - cioè agli altri Scouts - che vi circondano mentre vi volgete a destra, a sinistra, davanti e dietro; in ogni direzione siete legati agli amici. Amore e amicizia sono doni di Dio, perciò quando vi piegate all'indietro guardate al cielo, e inspirate l'aria pura insieme a questo sano sentimento che poi, espirando, diffonderete tra i vostri compagni tutt'intorno.

5. *Per la parte inferiore del corpo e posteriore delle gambe.* Come tutti gli altri esercizi, anche questo è contemporaneamente un esercizio di respirazione, mediante il quale si sviluppano i polmoni ed il cuore, e si rende il sangue più ricco e più sano.

Mettetevi in piedi con le braccia tese più in alto e più



avvenire.

Chi comincia a guadagnare fin da ragazzo, continuerà a guadagnare anche da uomo. Al principio, potrete trovare che è una cosa difficile; ma successivamente diventerà sempre più facile. Ricordatevi che se incominciate e continuate, potete essere quasi certi di riuscire alla fine, soprattutto quando i vostri guadagni sono il frutto di un duro lavoro.

Se cercate solamente di procurarvi denaro con sistemi comodi e facili - e cioè scommettendo, per esempio, alle corse di cavalli - dopo un po' di tempo finirete inevitabilmente col perdere. Nessun giocatore vince mai alla fine; è soltanto il book-maker, cioè colui che riceve le scommesse, che ne ricava profitto. Eppure, ci sono migliaia di sciocchi che seguitano a sciupare il loro denaro perché una volta hanno vinto qualche soldo o perché sperano di vincere una volta o l'altra.

Moltissimi ragazzi poveri sono diventati ricchi: ma quasi sempre è avvenuto perché fin dal principio essi volevano diventarlo. Lavoravano per questo scopo, e per cominciare mettevano alla banca ogni soldo che riuscivano a guadagnare.

Perciò ognuno di voi ha la possibilità di riuscire se vorrà afferrarla.

Gli antichi cavalieri erano obbligati dalle loro leggi ad essere economi, a non spendere grosse somme per proprio godimento, ma a risparmiare per poter bastare a se stessi e non essere mai di peso agli altri, e anche per poter avere di più da distribuire in opere di carità. Se non avevano denaro proprio, non potevano chiederlo, ma dovevano lavorare e guadagnarselo in qualche modo. Quindi far denaro va di pari passo con serio impegno, lavoro assiduo e sobrietà.

Come gli Scout possono guadagnare denaro

Ci sono diverse maniere con le quali uno Scout o una Pattuglia possono far denaro.

Per esempio, un lavoro che rende bene è quello di riparare e riattivare vecchi mobili. Cornici, gabbie da uccelli, giocattoli, si possono vendere facilmente. Anche allevare canarini, pollame e conigli può rendere bene, e così pure l'apicoltura.

Raccogliete vecchie cassette da imballaggio e scatole, per



UN ESPLORATORE È ATTIVO FACENDO IL BENE, E NON PASSIVO ESSENDO BUONO. IL SUO DOVERE È DI ESSERE SERVIZIEVOLE E GENEROSO VERSO IL PROSSIMO.

un'ottima cosa invocare la benedizione di Dio sul nostro prossimo: se per esempio vedete un treno che parte, invocate la benedizione di Dio su tutti quelli che sono su quel treno.

Esistono molte religioni: la cattolica romana, la protestante, l'israelitica, l'islamica, e molte altre. Ma il punto principale è che tutte adorano Dio, benché in diversi modi.

Sono come un esercito che serve a un re, benché sia suddiviso in armi diverse, come la cavalleria, l'artiglieria, la fanteria, che portano uniformi diverse. Così, se incontrate un ragazzo di religione diversa dalla vostra, dovete non essergli ostili, ma invece riconoscere che anche lui è un soldato del vostro esercito, in un'uniforme diversa dalla vostra, ma al servizio dello stesso re.

Nel fare il vostro dovere verso il prossimo, siate servizievoli e generosi. Siate anche sempre riconoscenti per qualunque gentilezza che vi venga usata, e fate anche attenzione a *dimostrare* che siete riconoscenti. E ricordatevi di nuovo che un regalo che vi viene fatto non diventa vostro fino a che non avete ringraziato il donatore.

Mentre vivete la vostra vita terrena, cercate di fare qualche cosa di buono che possa rimanere dopo di voi.

Dice uno scrittore: «Io penso spesso che quando il sole tramonta, il mondo viene nascosto da una immensa coperta che lo separa dalla luce del Cielo; ma le stelle sono dei forellini fatti in questa coperta da coloro che hanno compiuto delle opere buone in questo mondo. Le stelle non hanno tutte le medesime dimensioni: alcune sono grandi, altre piccole, così come alcuni uomini hanno fatto grandi cose, ed altri piccole, ma tutti hanno praticato il loro forellino nella coperta, compiendo del bene prima di salire in Cielo.».

Cercate dunque di fare anche voi il vostro forellino nella coperta, operando bene finché siete su questa terra. E ricordate che *essere* buoni è qualche cosa, ma che *fare* il bene è molto di più.

Economia

È strano pensare che di tutti voi ragazzi che ora leggete queste pagine, alcuni certamente diverranno ricchi, e altri invece forse moriranno nella povertà e nel bisogno, ma questo dipenderà proprio da voi e da quello che farete.

E potrete anche sapere molto presto quale sarà il vostro

indietro che potete, e poi piegatevi in avanti e in basso, Finché le dita delle mani tocchino quelle dei piedi, senza però flettere le ginocchia.

Cominciate l'esercizio mettendovi a gambe divaricate: toccatevi la testa con ambedue le mani, e guardate in alto, piegandovi all'indietro più che potete, come è indicato nella prima delle tre figure a sinistra. Se come vi ho già consigliato, volete unire la preghiera all'esercizio, dite al Signore, mentre guardate in alto e bevete l'aria pura che Egli ci dona: «Io sono tuo da capo a piedi». Poi distendete le mani più in alto che potete, espirate contando le volte che avete ripetuto l'esercizio, e piegatevi lentamente in avanti e in basso, con le ginocchia tese, fino a toccare le dita dei piedi con quelle delle mani.

Nel piegarvi sulla vita, non incurvatela in fuori, a gobba, ma in dentro. Poi, mantenendo sempre le braccia e le ginocchia tese, sollevate gradualmente il corpo, riportandolo alla primitiva posizione, e ripetete tutto l'esercizio per dodici volte.

Lo scopo di questo movimento non è però quello di arrivare a toccarsi i piedi, ma di massaggiarsi lo stomaco e l'addome. Perciò, anche se non arrivate a toccarvi le punte dei piedi, non sforzatevi di riuscirci a qualunque costo, e soprattutto non piegatevi troppo bruscamente e non permettete che qualcun altro vi sforzi a piegarvi di più. Il valore dell'esercizio sta tanto nel movimento verso il basso quanto in quello verso l'alto.

6. *Per le gambe, i piedi e le dita dei piedi.* Stando a piedi nudi, mettetevi in posizione di «attenti». Portate le mani ai fianchi, poi, stando sulla punta dei piedi, portate le ginocchia in fuori e piegatele lentamente fino a trovarvi gradatamente accoccolato, e sempre con i calcagni sollevati da terra (vedi figura). Sollevate poi lentamente il corpo, e tornate nella primitiva posizione. Ripetere per dodici volte.

Tenete il corpo ben eretto e la vita incavata. Inspirate dal naso quando il corpo si solleva, ed espirate dalla bocca, contando il numero del piegamento, quando il corpo si abbassa. Il peso del corpo dovrà gravare per tutto il tempo sulle dita dei piedi, e le ginocchia dovranno restare sempre un po' aperte in fuori, allo scopo di poter conservare più facilmente l'equilibrio. Mentre eseguite l'esercizio, ricordatevi che è destinato a rinforzare le cosce, i polpacci, e le dita dei piedi, e contemporaneamente lo stomaco e l'addome; perciò se lo ripetete a parecchie riprese durante il giorno, nei momenti di tempo libero, ne avrete un grande vantaggio.





A questo esercizio, che vi fa stare alternativamente dritti in piedi, o accosciati, potrete collegare il pensiero che - siate in piedi o seduti, al lavoro o in riposo - vi terrete sempre su (come fanno le mani che tenete sui fianchi), per fare in modo da compiere solo ciò che è retto e giusto.

Tutti questi esercizi non vanno semplicemente intesi come un modo di passare il tempo, ma sono realmente di aiuto per diventare uomini forti e robusti.

Arrampicarsi

Ad ogni ragazzo piace arrampicarsi e, se continuerete ad esercitarvi divenendo veramente capaci, tale abilità vi rimarrà poi acquisita per sempre.

La maggior parte degli scalatori di montagna ha cominciato ad arrampicarsi fin da ragazzo su funi, pertiche, e poi alberi. E più tardi, molto più tardi - perché se non si sono fatti molti esercizi, e non si possiedono muscoli ben robusti, probabilmente si farebbe un capitombolo, e si parteciperebbe poi a un funerale in qualità di primo attore - si potrà cominciare ad arrampicarsi su rocce e poi su montagne.

E uno sport entusiasmante e pieno di avventure, ma richiede forza in tutte le membra, coraggio, determinazione e resistenza. Tutte cose che vengono solo con l'esercizio.



ARRAMPICARSI SUGLI ALBERI COSTITUISCE UN OTTIMO ESERCIZIO: ASSICURATE UNA GROSSA FUNE A UN RAMO ROBUSTO, E POI PROVATE I VARI MODI DI ARRAMPICARVI.

Per le arrampicate in montagna è importantissimo saper mantenere l'equilibrio, e mettere agilmente e rapidamente i piedi nel punto preciso dove si vuole. A tal fine, è utilissimo il gioco dell'«asse di equilibrio», su una trave collocata per ritto sul bordo stretto; oppure allenarsi a saltare da una pietra all'altra, lungo un percorso appositamente preparato disponendo a terra alcune pietre a distanze ed angoli diversi fra di loro.

Quando ero un giovane piuttosto attivo e movimentato, mi dedicai ai generi più vigorosi di danze popolari: esse divertivano il pubblico, ai nostri spettacoli reggimentali e per me costituivano un ottimo esercizio. Ma

COME MIGLIORARSI

RELIGIONE - ECONOMIA - COME GLI SCOUTS POSSONO GUADAGNARE DENARO - COME SI FA A RIUSCIRE - MEMORIA - LA «FORTUNA» - LA SCELTA DI UN MESTIERE O PROFESSIONE

Religione

Gli antichi cavalieri erano molto religiosi; non trascuravano mai di assistere alle funzioni sacre, soprattutto prima di cominciare una battaglia o di intraprendere una qualche impresa difficile. Consideravano doveroso essere sempre preparati alla morte. Oltre ad adorare Dio in chiesa, i cavalieri riconoscevano poi la Sua opera in tutte le cose che Egli ha creato, come gli animali, le piante, e tutta quanta la natura.

Lo stesso avviene oggi per gli esploratori di pace. Dovunque vadano, amano le foreste, le montagne, e le praterie, e piace loro osservare e conoscere gli animali che le abitano e le meraviglie dei fiori e delle piante.

Nessun uomo può essere veramente buono, se non crede in Dio e non obbedisce alle Sue leggi. Per questo tutti gli Scouts devono avere una religione.

La religione sembra una cosa semplicissima:

Primo: *amare e servire Dio.*

Secondo: *amare e servire il prossimo.*

Compiendo il vostro dovere verso Dio, siateGli sempre grati per i Suoi doni. Tutte le volte che godete di una cosa piacevole, di un buon gioco, o di un successo ottenuto in un'opera lodevole, ringraziateLo, sia pure solamente con una parola o due, come quando Lo ringraziate al momento dei pasti. Ed è anche



del vostro lavoro, e all'utilità che avrà per voi e per quelli per cui lavorate, vedrete che allora vi metterete d'impegno e ben presto vi accorgerete che invece di detestarlo lo amate: e così lo farete sempre meglio.

Se prendete l'abitudine di prendere le cose con gioia, vi troverete raramente in guai seri, perché se una difficoltà o una seccatura, o un pericolo, vi sembrassero troppo gravi, vi sforzereste subito - se siete saggi - di riderci sopra. Ammetto che le prime volte sia molto difficile riuscirci; tuttavia è proprio quando riuscite a riderne che la maggior parte delle difficoltà sembreranno subito svanire e potrete così superarle facilmente.

Buon carattere

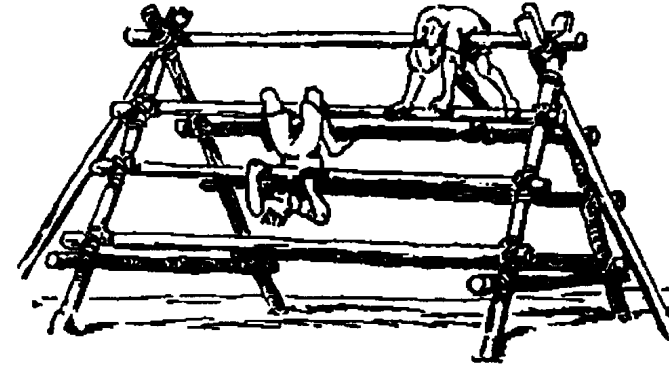
Il buonumore può essere appannaggio di qualunque ragazzo voglia possederlo, ed esso gli gioverà in qualsiasi gioco, ed ancor più se dovesse trovarsi in difficoltà e pericolo. Spesso lo sosterrà in situazioni dove un tipo irascibile si farebbe cacciare via, o se ne andrebbe pieno di malumore.

I ragazzi che desiderano mostrarsi uomini ad ogni costo, oltre a sforzarsi di fumare usano anche spesso un linguaggio scorretto e bestemmiano; ma al contrario dimostrano così di essere solo dei piccoli sciocchi. Generalmente, chi bestemmia è un uomo che non sa controllarsi e che perde la testa nelle situazioni difficili. Non è quindi un uomo su cui si possa contare.

Dovete invece restare calmi anche davanti alle più grandi difficoltà; perciò quando vi sentite particolarmente ansiosi o eccitati, o stizziti, non imprecate. Sforzatevi di sorridere, e vi sentirete a posto in un momento.

Il capitano John Smith, che non fumava e non bestemiava, aveva un modo tutto suo di comportarsi verso i bestemmiatori, modo che anche gli Scouts hanno adottato. Nelle sue memorie, egli racconta che quando i suoi uomini abbattevano alberi le scuri producevano loro delle vesciche sulle mani e quindi circa ogni tre colpi una sonora bestemmia copriva il rumore dei colpi stessi.

Per mettere fine a questo continuo imprecare, egli escogitò un piano consistente nel prendere nota delle bestemmie di ciascun uomo, e poi alla sera quello riceveva una brocca d'acqua giù per le maniche per ogni bestemmia. «Con ciò - dice il capitano - il peccatore era così ben lavato, che poi a stento si sarebbe udita una bestemmia per tutta la settimana...».



ECCO UNA PALESTRA GINNASTICA DA IMPROVVISARE AL CAMPO: COSTRUITELA CON PALI ROBUSTI, E FATE LE GIUNZIONI CON DELLE CORDE BEN SOLIDE. E POI, CIASCUNO CI FARÀ LE SUE PERSONALI ACROBAZIE!

pervenni a valutarne in pieno l'utilità solamente molto più tardi, quando dovetti uscire in servizio di esplorazione contro i Matabele, nel Sud Africa.

Mi ero arrampicato fin sulle roccaforti rocciose, nelle colline del Matopo, quando venni scoperto. Dovetti darmela a gambe: la loro grande aspirazione era di prendermi vivo, perché desideravano farmi fuori con qualcosa di meno banale che non una semplice pallottola nella testa: certo avevano in vista per me una qualche forma di tortura poco piacevole. Perciò quando mi misi a correre, corsi proprio di cuore.

La collina era costituita quasi ovunque da enormi massi di granito ammassati gli uni sugli altri. La mia corsa consisteva quindi in una serie di salti da un macigno all'altro, e fu allora che l'equilibrio e la padronanza dei piedi acquistata in quelle danze popolari mi vennero in aiuto. Mentre scendevo a grandi balzi la collina, mi accorsi che stavo distanziando con la più grande facilità i miei inseguitori: infatti questi, uomini di pianura, non erano capaci di saltare di macigno in macigno e quindi si lasciavano faticosamente scivolare giù da quei macigni dietro di me: e così me la cavai. Naturalmente, acquistai grande fiducia in me stesso, e feci quindi, sempre con pieno successo, molte altre visite a quelle zone.

Il naso

Uno Scout deve avere un buon odorato per poter fiutare il nemico di notte. Se respira sempre attraverso il naso, e non con la bocca, ciò lo aiuterà considerevolmente. Ma ci sono anche delle altre ragioni, più importanti di questa, per respirare sempre col naso. Una volta, un americano scrisse addirittura un libro

Buonumore

**IL MIO ALLENAMENTO
NELLE DANZE
POPOLARI MI FU DI
GRANDE AIUTO PER
POTER SFUGGIRE AI
MATABELE.**



intitolato Chiudete la bocca per salvare la vita, dove fra l'altro racconta che i Pellirosse avevano per molto tempo adottato il sistema di legare, alla notte, le mascelle dei loro bambini, per obbligarli a respirare solamente attraverso il naso.

Respirare dal naso impedisce ai germi di molte malattie vie, che stanno nell'aria, di penetrare dentro la gola e i polmoni.

Per uno Scout, poi, respirare dal naso è particolarmente utile: quando si compie qualsiasi lavoro pesante, tenere la bocca chiusa evita la sete e di notte impedisce di russare. E russare è molto pericoloso, quando si dorme in territorio nemico. Quindi prendete l'abitudine di tenere la bocca chiusa e di respirare col naso.

Le orecchie

Uno Scout deve avere l'udito molto fino. Ora, le orecchie sono un organo molto delicato e, se ad un certo punto esse vengono danneggiate, potreste divenire incurabilmente sordi.

La gente è troppo incline a stuzzicarsi le orecchie per pulirle, infilandoci dentro l'angolo di un fazzoletto, forcine, zolfanelli ecc., e anche riempiendole di cotone ruvido: tutto questo è pericoloso, perché il timpano dell'orecchio è una sensibilissima membrana, molto tesa, che si può danneggiare facilmente. Molti ragazzi hanno avuto il timpano offeso per sempre semplicemente a causa di un pugno ricevuto sull'orecchio.

I cavalieri attribuivano molta importanza al non perdere mai la calma. Pensavano anzi che fosse scorretto perdere il controllo di sé e mostrarsi adirati.

Anche il capitano John Smith era un tipo molto allegro. Infatti, verso la fine della sua vita dettò le sue memorie a due ragazzi, che le raccolsero in un libro; ma essi confessarono poi di aver avuto molta difficoltà ad udire tutto quello che diceva, per il fragore delle continue risate con le quali accompagnava il racconto delle proprie disavventure. E però certo che se egli non fosse stato un uomo allegro, non avrebbe potuto passare attraverso a nemmeno la metà dei pericoli che dovette affrontare in diversi momenti durante la sua esistenza.

Era stato fatto prigioniero molte volte dai suoi nemici - che alle volte erano feroci selvaggi - ma egli riuscì sempre a cattivarsi con i suoi modi piacevoli ed a farseli amici, così che alla fine quelli lo lasciavano andare o non si davano la pena di catturarlo quando cercava di fuggire.

Se fate il vostro lavoro allegramente, esso diventa per voi molto più che un piacere. Inoltre con il vostro buonumore farete diventare allegri anche quelli che vi circondano; e questo fa parte dei doveri di uno Scout.

Sir J. M. Barrie scrive: «Quelli che portano un raggio di sole nella vita degli altri, non possono tenere lontano da sé la felicità». Se fate felici gli altri, rendete felici voi stessi.

E vi dirò un segreto per fare facilmente il proprio lavoro, qualunque esso sia. Se il vostro lavoro consiste nell'andare a scuola, o far commissioni per un padrone, o lavorare in una officina o in ufficio, potrete sempre, se proprio lo volete, diventare terribilmente seccati e annoiati di doverlo fare. Se vi mettete a pensare a ciò che farete e a come vi divertirete quando avrete terminato, e a come stanno meglio quelli che non hanno da lavorare, finirete certamente con l'odiare il vostro lavoro: così vi peserà ancor di più, lo farete malamente, e non potrete andare avanti. Ma se invece prendete l'altra strada e pensate a quale sarà il risultato

**UNA VOLTA, IL
CAPITANO JOHN SMITH
CADDE IN UN PANTANO
CON LA SUA GUIDA
INDIANA LEGATA AL
POLSO: VENNE
CATTURATO, MA LA SUA
ALLEGRIA LO AIUTÒ A
CAVARSI DI IMPACCIO.**



non fermarsi a contemplarlo: più lo guardate, meno vi piacerà. Prendete invece lo slancio, affrontatelo arditamente, e quando ci sarete in mezzo vi accorgete che non è poi così brutto come sembra.

Forza d'animo

I cavalieri erano uomini che non dicevano mai «muoio» finché non erano morti. Erano sempre pronti a resistere fino all'ultimo.

Fra gli uomini, è invece molto comune l'errore di cedere alle difficoltà ed alla paura molto prima che non ce ne sia una reale necessità. Molti anche smettono di lavorare sodo ad un dato lavoro, solo perché non hanno conseguito un successo immediato; ma probabilmente sarebbero riusciti solo che avessero perseverato più a lungo. Se vuole avere successo alla fine, un uomo deve aspettarsi un lavoro duro al principio.

Alcuni di voi avranno forse già udito la storia dei due ranocchi: se non la conoscete, eccola.

Un giorno, due ranocchi uscirono insieme per fare una passeggiata, e strada facendo incontrarono una grossa terrina colma di panna. Mentre stavano esaminandola, finirono col cascarci dentro tutti e due.

Il primo disse: «E un genere d'acqua del tutto nuovo per me. Come può un disgraziato nuotare in una robaccia come questa? Non vale nemmeno la pena di tentare». Si lasciò andare a fondo, e affogò, perché non aveva la minima forza d'animo.

Ma l'altro era un ranocchio più volitivo, e si sforzò di nuotare, agitando tutte e quattro le zampe più che poteva per riuscire a mantenersi a galla. Quando sentiva di affondare, lottava ancor più vigorosamente, e non abbandonò mai la speranza. Alla fine, proprio quando era così stanco che credeva di dover rinunciare, avvenne una cosa strana. Col lavoro energico delle zampe aveva tanto sbattuto la panna che all'improvviso si ritrovò sano e salvo, seduto sopra un panetto di burro!

Perciò, quando vi sembra che le cose vadano male, sorridete e cantate a voi stessi la canzone del tordo, che ripete sempre: «*Stick to it, stick to it, stick to it*», e così verrete a capo di tutte le difficoltà.

Sapere sopportare le contrarietà costituisce infatti un grandissimo passo verso il successo.

Gli occhi

Uno Scout deve naturalmente avere una vista particolarmente buona, in quanto deve essere in grado di vedere anche molto lontano. L'esercizio di guardare a grandi distanze può rinforzarvi la vista. Ma soprattutto, dovrete salvaguardare più che potete i vostri occhi finché siete giovani: evitate di leggere con luce scarsa, e quando fate qualunque lavoro mettetevi in modo da avere la luce di fianco, perché la luce di fronte stanca e sforza la vista.

Sforzare la vista è un errore comune fra gli adolescenti, anche se spesso essi non se ne avvedono: i mali di testa sono frequentemente dovuti a stanchezza degli occhi, e se un ragazzo aggrotta le ciglia questo è generalmente segno che ha la vista affaticata.

Oltre a possedere una buona vista, uno Scout deve saper dire con esattezza il colore delle cose che vede. Il daltonismo - cioè l'incapacità di distinguere i diversi colori è una grave imperfezione da cui sono afflitti alcuni ragazzi. Questo difetto li priva di uno dei piaceri della vita, e quasi sempre li rende inadatti a certi mestieri o professioni. Per esempio, un ferroviere addetto ai segnali, un macchinista, o un marinaio non potrebbero certo compiere il loro lavoro se non distinguessero la differenza tra il rosso e il verde.

Talvolta questa imperfezione può venire corretta: un modo per farlo, nel caso che vi accorgiate di non riuscire a valutare bene i colori, consiste nel raccogliere una collezione di pezzetti di lana o di carta di vari colori, e nello scegliere di volta in volta quelli che si ritengono rossi, azzurri, gialli, verdi ecc., pregando poi qualcuno di dirvi se e quando abbiamo sbagliato. Ripetendo spesso l'esercizio si finisce col migliorare, tanto da non aver più difficoltà a distinguere fra loro i colori.

I denti

Una volta, un volontario si presentò all'ufficiale di reclutamento dell'esercito per essere arruolato; lo si giudicò abbastanza robusto e di buona costituzione, ma quando il medico gli esaminò i denti, li trovò in cattive condizioni, e quindi disse che non poteva venire arruolato. Egli si stupì moltissimo, e replicò: «Ma signore, questa mi sembra una misura troppo severa. Sicuramente, non dovremo mica mangiare i nostri nemici, quando

**UN UOMO DEI BOSCHI
SA COME FARSI UN
SEMPLICE
SPAZZOLINO DA DENTI
SFREGANDO
L'ESTREMITÀ DI UN
BASTONCINO SECCO,
LUNGO CIRCA 15
CENTIMETRI.**



usando spazzolino e dentifricio, e possibilmente risciacquateli con acqua, dopo ogni pasto.

Nella giungla, gli esploratori non possono sempre trovare spazzolini da denti, ma, all'occorrenza, essi li sostituiscono con un bastoncino secco, di cui sfrangiano accuratamente una estremità, in maniera da farne una imitazione di spazzolino.

Le unghie

I soldati, e del resto anche molte altre persone, soffrono talvolta molto e zoppicano perché l'unghia dell'alluce cresce male ed entra nella carne del dito vicino. Per lo più, questo è dovuto al vizio di lasciar crescere troppo le unghie, e quella dell'alluce, per la costituzione della calzatura, finisce col crescere di traverso e ferire il dito accanto. Perciò, ogni Scout deve fare attenzione di tagliarsi frequentemente le unghie dei piedi (tutte le settimane, o almeno ogni dieci giorni), cercando di dare loro una forma quadrata, e non arrotondata, e servendosi di un paio di forbici ben affilate.

Anche le unghie delle mani devono venire tagliate con un buon paio di forbici, una volta alla settimana, e mantenute in buone condizioni. Mangiarsi le unghie non è un sistema adatto!

li avremo uccisi!». Avere dei denti sani dipende molto dalla cura che se ne ha quando si è giovani: questo significa che li dovete mantenere accuratamente puliti: lavateli tanto dentro che fuori, almeno due volte al giorno - al mattino quando vi alzate e alla sera quando andate a letto -

L'umiltà, cioè l'essere modesti, era un'altra delle virtù che praticavano i cavalieri. Per quanto essi fossero generalmente superiori agli altri tanto nei combattimenti individuali come nelle guerre, tuttavia non si sarebbero mai permessi di trarne vanità. Perciò, non datevi delle arie nemmeno voi!

E non pensate di avere dei diritti a questo mondo, al di fuori di quelli che vi sarete guadagnati da voi. Avete il diritto di essere creduti, se ve lo acquistate dicendo sempre la verità, e avete il diritto di andare in prigione, se ve lo guadagnate rubando.

Umiltà

Coraggio

Ci sono molti uomini che vanno strepitando dei loro diritti e che non hanno mai fatto niente per guadagnarsene uno. Fate prima il vostro dovere, e poi otterrete i vostri diritti.

Pochissimi uomini nascono coraggiosi, ma qualsiasi uomo può diventare tale, basta che lo voglia, e soprattutto che cominci a provarci fin da ragazzo.

L'uomo valoroso si slancia nel pericolo senza alcuna esitazione, mentre un uomo meno coraggioso è portato sempre a restare indietro. Succede proprio come quando si va ai bagni: moltissimi ragazzi vanno al fiume per fare il bagno, e poi restano tremebondi sulla riva, domandandosi se l'acqua è profonda e se è molto fredda, ma il ragazzo coraggioso passerà in mezzo a loro di corsa, si butterà in acqua a capofitto, e dopo pochi secondi lo si vedrà nuotare felice e contento.

Quando c'è da affrontare un pericolo, tutto il segreto sta nel



**I PELLEROSSE
DOVEVANO ESSERE BEN
CORAGGIOSI PER
POTER VIVERE. PER
PROCURARSI DA
MANGIARE, FACEVANO
ASSEGNAZIONE SULLA
CARNE DI BUFALO, E LA
CACCIA AL BUFALO ERA
PERICOLOSA.**

«Sì, ragazzo mio».

Il ragazzo si accasciò svenuto. Languì pochi giorni in un ospedale e poi morì per la sua ferita, ma contento, sapendo di aver compiuto il suo dovere. Aveva «tenuto duro», come dovrebbe fare ogni Scout.

Obbedienza e disciplina

Per gli Scouts e per i soldati, la disciplina e l'obbedienza hanno la medesima importanza del coraggio.

Il Birkenhead era una nave da trasporto carica di truppe: aveva a bordo 630 soldati con le loro famiglie, e i 130 marinai. Una notte, presso il Capo di Buona Speranza, urtò contro alcuni scogli e cominciò a spaccarsi.

I soldati vennero subito fatti schierare sul ponte: alcuni ricevettero l'ordine di calare le scialuppe di salvataggio e di farvi scendere le donne e i bambini; ad altri fu detto di far salire su dalla stiva i cavalli, e di calarli fuoribordo perché potessero avere una qualche possibilità di salvezza nuotando fino a terra. Ma quando questi ordini furono eseguiti, ci si accorse che non c'erano abbastanza scialuppe per portare in salvo tutti gli uomini, e così essi ricevettero l'ordine di restare inquadriati sopra coperta.

Poi la nave si spezzò letteralmente in due e cominciò ad inabissarsi. Il capitano gridò agli uomini di saltare in acqua e di salvarsi come potevano, ma l'ufficiale che li comandava, il colonnello Seaton, disse: «No, rimanete inquadriati!» perché capiva che se essi avessero nuotato fino alle scialuppe e cercato di salirei dentro, ne avrebbero probabilmente provocato l'affondamento.

Così gli uomini rimasero inquadriati, e quando la nave si capovoltò ed affondò, essi lanciarono un urrah! e si inabissarono con lei. Delle 760 persone che c'erano a bordo solo 192 poterono salvarsi; ma anche quelle sarebbero certamente perite se non fosse stata la disciplina e lo spirito di sacrificio degli altri.

Ed ecco un altro esempio: una nave-scuola inglese carica di giovani allievi, la Fort Jackson, fu investita da un grosso piroscampo; ma anche qui, proprio come sul Birkenhead, non vi furono né panico né grida. I ragazzi si allinearono rapidamente in formazione di parata, indossarono le cinture di salvataggio, e fronteggiarono il pericolo con calma e coraggio. E non vi fu nemmeno una vittima.

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Si dovrà insegnare soprattutto con l'esempio: non solamente l'azione personale del Capo Pattuglia, ma anche l'esempio dato tenendo le finestre aperte quando ci si raduna al chiuso, e le tende aperte quando si è al campo.

Le norme d'igiene saranno insegnate più proficuamente al campo dove ci sono le occasioni ed il tempo per prestare stretta attenzione alla pulizia ed alle buone abitudini.

Quando siete al campo, ricordate l'importanza del riposo, e di un numero sufficiente di ore di sonno profondo. Dovrebbero anche esserci un'ora di riposo dopo il pasto principale.

Insegnate i sei esercizi descritti nel corso della «chiacchierata» ma non riduceteli ad un'esercitazione di tipo militare. Invogliate gli Scouts ad eseguirli tutti i giorni.

Date ad ogni Scout una scheda sulla quale possa annotare le proprie misure personali. Fate in modo che queste misure vengano prese regolarmente ogni tre mesi. Non tentate di sottoporre gli Scouts a sforzi fisici inadeguati (eccetto i sei semplici esercizi sopra indicati) fino a che non sappiate come e cosa insegnare ai ragazzi in fase di sviluppo.

GIOCHI UTILI PER IRROBUSTIRSI

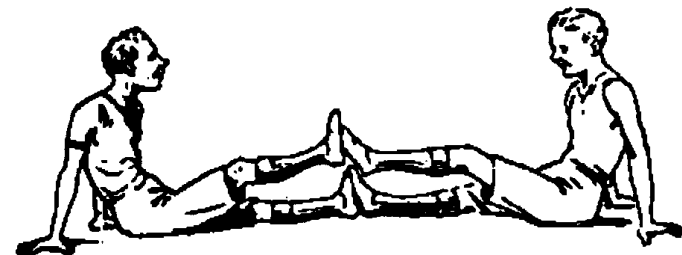
La boxe, la lotta, e poi vogare, nuotare, saltare, giocare ai «Combattimenti di galli» ecc., sono altrettanti esercizi ottimi per irrobustire il corpo, ma il migliore di tutti è l'arrampicarsi.

Spinta dei polsi

State dritti in piedi, con le braccia sollevate in avanti all'altezza della vita: incrociate i polsi in modo che una mano abbia le nocche verso l'alto e l'altra verso, il basso, e serrate i pugni. Adesso, fate che il polso più basso spinga in alto, e che quello più in alto spinga in basso: spingete più forte che potete con tutti e due i polsi, e solo dopo una grande resistenza lasciate che il più basso sollevi l'altro fino al livello della testa., poi sarà il superiore a spingere l'altro in giù, mentre questo opporrà per tutto il tempo resistenza, e così di seguito. Per quanto sembrano piccoli e semplici, questi due esercizi - se fatti mettendoci tutta la propria forza - sviluppano moltissimo i muscoli: non bisogna però prolungarli troppo, ma piuttosto eseguirli a frequenti intervalli durante il giorno, per circa un minuto ogni volta.

La «spinta dei polsi» in due

Due ragazzi si mettono di fronte e ciascuno dei due tende un braccio in maniera da appoggiare il proprio polso contro quello dell'avversario. Poi si



LA «SPINTA DELLE GAMBE» FATTA DA DUE RAGAZZI AIUTA MOLTO PER SVILUPPARE E RINFORZARE I MUSCOLI DELLE LORO GAMBE.



LA LOTTA (PER RAFFORZARE IL CUORE)

mettono a spingere a braccio teso, ciascuno cercando di far girare l'avversario su se stesso.

Lancio del bastone

Afferrate il bastone scout con la mano destra, vicino a una estremità, e tenetelo verticale. Poi lanciatelo dritto in aria - dapprima non molto in alto - e quando ricade, riprendetelo con la mano sinistra, sempre vicino all'estremità. Lanciatelo nuovamente in alto con la sinistra riprendetelo con la destra, e così via, fino a poterlo fare anche un centinaio di volte di seguito senza mai lasciarlo cadere.

Seguire il capo

Il Capo precede, eseguendo vari esercizi, e tutti gli altri lo seguono ripetendo tutti i movimenti che egli fa.

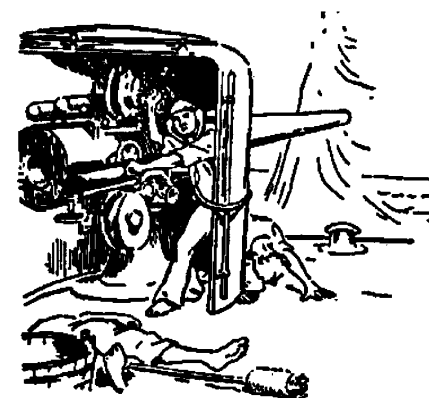
La lotta

I due giocatori si mettono di fronte, a circa un metro di distanza, con le braccia allargate lateralmente e si prendono per le mani; si sporgono quindi in avanti fino a toccarsi coi petto, e cominciano a spingersi l'un l'altro tentando di mettere l'avversario con le spalle contro il muro della stanza, o di farlo andare oltre una linea segnata per terra.

La fedeltà era sopra a qualunque altra cosa, una delle caratteristiche essenziali dei cavalieri. Essi erano sempre fedelmente devoti al loro re ed alla loro Patria, e sempre pronti e desiderosi di combattere e di morire in loro difesa. Così, uno che intenda seguire gli ideali cavallereschi deve essere fedele a chiunque stia sopra di lui, si tratti di un ufficiale o del suo datore di lavoro. Deve rimanergli al fianco a dispetto di ogni difficoltà nelle grandi come nelle piccole cose, perché questo fa parte del suo dovere. Se non intende offrire loro la sua fedeltà, per poco che abbia il senso dell'onore e della dignità dovrebbe dimettersi dal suo posto.

E dovrà essere ugualmente fedele alla sua famiglia e ai suoi amici, assistendoli sia nella buona che nell'avversa fortuna.

Il migliore esempio di attaccamento al dovere l'ha dato quell'antico soldato romano, che rimase fermo al suo posto quando la città di Pompei venne sommersa dalle ceneri e dalla lava del Vesuvio. I suoi resti sono ancora là, con la mano che copre la bocca e il naso per impedire che la cenere lo soffochi, come infatti avvenne.



JACK CORNWALL ERA APPENA UN RAGAZZO, MA NELLA BATTAGLIA NAVALE DELLO JUTLAND DIMOSTRÒ DI POTER PRENDERE IL POSTO DI UN UOMO.

Il dovere prima di tutto

Il nome e la fama di Jack Cornwall sono noti ad ogni ragazzo inglese come quelli del giovane che, a bordo del Chester, nella grande battaglia navale combattuta al largo dello Jutland nel 1916, invece di andare a mettersi al sicuro sotto coperta, come avrebbe potuto fare, restò fermo al suo posto, accanto al suo cannone, quando già tutti i serventi del pezzo erano morti o feriti.

Era rimasto anch'egli gravemente ferito, ma nel suo incarico pieno di responsabilità come puntatore aveva il dovere di rimanere al suo posto, presso il cannone. E vi rimase per oltre venti minuti sotto l'incessante fuoco nemico, per il caso che ci fosse stato bisogno di lui.

Al termine del combattimento, dopo che il Chester si era scontrato successivamente, nella sua tremenda lotta, con tre incrociatori tedeschi, il solo servente di quel cannone che fosse rimasto incolume gli disse: «Ben fatto, ragazzo.

Hai resistito bene. Fortuna che non sei stato ferito! ».

«Ma io sono ferito, qui, al petto. Ma abbiamo vinto?».

Gioco leale

Siate leali e sportivi nel gioco della vita e insistete perché giochino lealmente anche gli altri.

Se vedete un grosso prepotente andare contro un ragazzo più piccolo o più debole lo fermate, perché questo non è “gioco leale”. Se un pugile, lottando contro un altro lo atterra, non deve colpirlo mentre è ancora al suolo.

E da notare che il “gioco leale” è un vecchio principio della cavalleria, che ci è stato tramandato dagli antichi cavalieri; e noi dobbiamo attenerci sempre a questo principio.

Onestà

L'onestà è una forma di onore. Ad un uomo d'onore si può affidare qualunque somma di denaro, o qualunque cosa di valore con la sicurezza che egli non se ne approprierà.

Frodare il prossimo è in qualunque circostanza cosa subdola e abietta.

Quando vi sentite tentati di barare per riuscire a vincere in qualche gioco, o vi sentite molto spiacenti perché il gioco a cui partecipate non sta andando bene per voi, ditevi soltanto: «Dopo tutto, non è che un gioco. Se anche perdo, non sarà la mia morte. Non si può sempre vincere, tuttavia terrò duro, nell'eventualità che si presenti un'occasione propizia».

Se manterrete così la testa a posto, vi accorgete molto spesso che alla fine riuscirete ancora a vincere, proprio perché non vi siete sovraeccitati o disperati. Non dimenticatevi però, nel caso che veramente perdiate, che, se siete dei veri Scouts dovete subito congratularvi con la squadra vincente, o stringere la mano e rallegrarvi col compagno che è riuscito a superarvi.

Questa regola va osservata in tutti i giochi e le gare fra Scouts.

«O Signore, aiutami a vincere, ma se nella Tua saggezza Tu non vorrai che io vinca, fa' allora, o Signore, che io sappia perdere con stile».

Fedeltà

La nostra fedeltà più alta è verso Dio. Possiamo dimostrarla compiendo i nostri doveri verso la religione a cui apparteniamo e mantenendo la nostra Promessa scout.

ABITUDINI SALUTARI

MANTENERSI PULITI - FUMARE - BERE CONTINENZA -
ALZARSI PRESTO - SORRIDERE

Tutti i grandi esploratori che hanno avuto successo nelle loro spedizioni di esplorazione e di caccia in regioni selvagge hanno potuto riuscire solamente perché conoscevano il modo di mantenere se stessi ed i loro compagni in buona salute. Era loro dovere conoscerlo perché essi stessi o i loro uomini potevano essere soggetti a malattie, incidenti e ferite ed in quei luoghi non si trovano medici per farsi curare. Un esploratore che non conosca il modo di aver cura della propria salute non riuscirebbe a nulla, e il solo aiuto che potrebbe dare sarebbe di rimanersene a casa. Quindi, procurate anzitutto di mantenervi in salute, e poi potrete anche mostrare agli altri come fare altrettanto. E in questo modo potrete compiere molte buone azioni.

Inoltre se sapete come badare a voi stessi, non dovrete mai spendere in medicine. Il grande poeta inglese Dryden, nel suo poema *Cimone ed Ifigenia*, scrisse che per mantenersi in buona salute era molto meglio confidare nell'aria buona e nell'attività, che non pagare le note del medico. Ecco, pressappoco, le sue



parole: «Meglio cercare nei campi una salute gratuita, che pagare il dottore per medicine nauseabonde: il saggio, per curarsi, fa assegnamento sull'esercizio fisico; Dio non ha creato la sua opera perché l'uomo la rabberciasse».

Mantenersi puliti

Se vi fate un taglio in una mano sudicia, è probabile che esso si infetti, e diventi una cosa grave. Ma se la mano è assolutamente pulita e lavata da poco non vi accadrà niente di male e guarirà rapidamente.

Avere la pelle pulita aiuta a mantenere pulito il sangue: i medici dicono che metà del vantaggio che si potrebbe ricavare dagli esercizi fisici va perduto se immediatamente dopo non si fa un bagno. Non sempre vi sarà possibile fare un bagno tutti i giorni: ma potrete almeno strofinarvi bene con un asciugamano bagnato, o frizionarvi forte con uno asciutto. E se volete stare bene e in buona salute, non dovete trascurare di farlo nemmeno un giorno.

Dovrete anche fare attenzione che siano puliti tutti i vostri indumenti, sia quelli intimi che i vestiti che cadono sotto l'occhio altrui.

E per essere sani e forti ricordate che dovete mantenere sano e puro il vostro sangue. Ci riuscirete se respirerete molta aria pura e fresca, con inspirazioni profonde, e se eliminerete tutti i residui della digestione mediante una indispensabile evacuazione giornaliera. Alcuni si sentono meglio se ne hanno due al giorno. E se vi è qualche difficoltà ad ottenerla, bevete molta acqua pura, specialmente prima e subito dopo la prima colazione, e fate gli esercizi ginnastici di torsione del corpo consigliati nella 17^a chiacchierata e vedrete che tutto andrà a posto. Non cominciate mai a lavorare, al mattino, senza avere prima preso un po' di cibo.

Fumare

Tutti gli Scouts conoscono la Legge scout; ma c'è ancora un altro articolo, che non è scritto, ma è conosciuto da ogni Scout. Eccolo: «Uno Scout non è uno sciocco», e questo è il motivo per cui gli Scouts non fumano finché sono ancora ragazzi nel periodo della crescita.

Se vuole, ogni ragazzo può imparare a fumare: non è poi

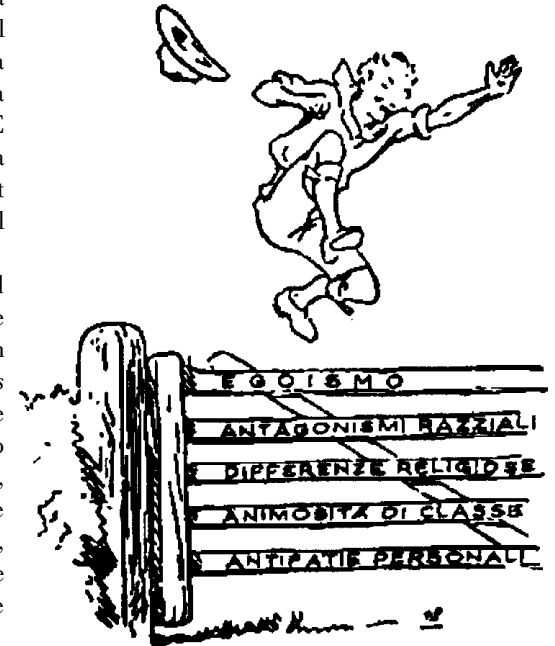
AUTODISCIPLINA

GIOCO LEALE - ONESTÀ - FEDELTÀ - IL DOVERE PRIMA DI TUTTO - OBEDIENZA E DISCIPLINA - UMILTÀ - CORAGGIO - FORZA D'ANIMO - BUONUMORE - BUON CARATTERE

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 un'azione disonorevole come dire il Falso o ingannare i suoi superiori o i suoi datori di lavoro o i dipendenti, e ispira sempre rispetto a tutti.

Un capitano rimane sulla sua nave fino all'ultimo. Perché? Non è che una massa di ferro e di legname, mentre la sua vita ha lo stesso valore di quella di una qualunque donna o bambino a bordo. Eppure, fino a che tutti gli altri non sono stati messi in salvo, egli non pensa alla sua vita. Perché? Perché la nave è la sua nave e gli è stato insegnato che il suo dovere è di rimanervi sopra fino all'ultimo; ed egli considera disonorevole agire diversamente. E così pone il suo onore prima della sua salvezza. E così pure uno Scout dovrebbe porre il proprio onore al di sopra di qualunque altra cosa.

Parlando agli Scouts, Lord Kitchener disse: «C'è una frase che io vorrei rimanesse ben impressa in tutti voi: «*Scouts una volta, Scouts 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 Scouts e, soprattutto, che dovrete continuare a essere persone d'onore e degne di fiducia.



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Incoraggiate efficacemente gli Scouts a compiere Buone Azioni, parlandone al momento opportuno (attenti a non esagerare!) e chiedendo ogni tanto quali Buone Azioni abbiano compiuto ultimamente. Abbiate sempre cura però che non ne facciano pubblicità. Quando si compie una Buona Azione, non è necessario, anzi è piuttosto deplorabile, che chi l'ha compiuta se ne vanti (è consigliabile fare attenzione su questo punto e riprendere ogni eventuale accenno di vanto).

Quando uscite con le Pattuglie, potete suggerire occasioni di Buone Azioni individuali o di Pattuglia. Ma ricordatevi: È l'esempio personale del Capo che conta più di tutto.

Fate fare a ogni Scout un nodo al fazzoletto tutte le mattine, per ricordarsi la Buona Azione che deve compiere durante la giornata, finché compierla non diventerà per lui un'abitudine.

Parlate delle molte buone azioni che un ragazzo ha modo di compiere nella sua vita di tutti i giorni.

Spargere sabbia su una strada gelata, per evitare che qualcuno possa sdrucciolare, togliere le bucce di arancia o di banana dai marciapiedi, dove tanto sovente la gente le butta; aiutare a mantenere le strade pulite, togliendone le cartacce; provvedere cibo per i bambini poveri. *E poi, fatene qualcuna.*

Dite a uno Scout di condurre un ragazzo del tutto estraneo al Movimento come ospite per un pomeriggio per partecipare ai vostri giochi, ascoltare storie del campo ecc.

GIOCHI**I cavalieri erranti**

Gli Esploratori vanno in giro, soli, o a coppie, o con tutta la Pattuglia. Se sono in città, dovranno trovare donne o bambini bisognosi di aiuto, e poi ritornare e riferire, sul loro onore, ciò che hanno fatto. Se in campagna, chiederanno invece a qualche fattoria o casa di campagna di fare qualche lavoretto gratis.

Con lo stesso scopo si può anche organizzare una specie di gara sotto forma di corsa, chiamata «Corsa alla Buona Azione».

una cosa così meravigliosa riuscirci! Ma uno Scout non lo farà, perché non è tanto sciocco. Sa benissimo che un ragazzo che fuma prima di essere completamente sviluppato può arrecare danno al proprio cuore; e nel corpo di un ragazzo il cuore è l'organo più importante. Esso pompa il sangue per tutto l'organismo per nutrire la carne, le ossa e i muscoli. Se il cuore non compie bene il suo lavoro il ragazzo non può crescere sano. Inoltre, qualunque Scout sa che fumare rovina il senso dell'odorato, che è per lui della massima importanza, nell'esercizio attivo della sua vita scout.

Moltissimi fra i migliori atleti, soldati, marinai ecc., non fumano: trovano che facendone a meno riescono molto meglio nelle loro attività.

Nessun ragazzo comincia mai a fumare perché ci prova gusto, ma in genere lo fa o perché teme che gli altri ragazzi credano ch'egli abbia paura di fumare e lo canzonino, o perché pensa che fumando sembrerà un grand'uomo: mentre invece sembra solo un piccolo asino.

Così, per quanto vi concerne, prendete la decisione di non fumare finché non avrete finito di crescere, e mantenetevi fermi nel vostro proposito: riuscendovi, dimostrerete che siete veramente degli uomini, assai più e meglio che ad andar gironzolando con una sigaretta fumata a metà fra le labbra. I compagni finiranno col rispettarvi molto di più, e probabilmente in molti casi seguiranno segretamente il vostro esempio.



TOM
IL «PIEDE TENERO» N. 9
TOM PROVA A FUMARE

TOM PENSAVA CHE
FUMARE SAREBBE
STATO MOLTO
DIVERTENTE, MA BEN
PRESTO DESIDERÒ DI
NON AVER MAI
INCOMINCIATO.

Bere

Una sera venne da me un uomo dall'aspetto Militare, portando i suoi certificati di congedo che dimostravano come avesse servito ai miei ordini in Sud Africa. Diceva di non riuscire a trovare lavoro e di essere affamato. Nessuno gli dava una mano, a sentir lui, proprio perché era stato soldato: ma il mio naso e i miei occhi mi diedero subito un'altra versione, che era poi la vera causa dei suoi guai.

Da tutti i suoi vestiti emanava un odore stantio di tabacco e di birra, le sue dita erano gialle di nicotina, e per cercare di nascondere l'odore di whisky del suo alito aveva perfino succhiato

**GLI UOMINI CHE
PENDONO L'ABITUDINE
DI BERE ROVINANO
SPESSO LA PROPRIA
SALUTE, E LA FELICITÀ
LORO E DELLA LORO
FAMIGLIA. IL VECCHIO
DETTO «BERE FORTE
RENDE L'UOMO
DEBOLE» È PURTROPPO
VERISSIMO.**



qualche pastiglia aromatica. Non c'era dunque da meravigliarsi che nessuno gli desse un impiego o denaro perché potesse pagarsi da bere (questo era sicuramente ciò che avrebbe fatto subito col denaro che fosse eventualmente riuscito ad ottenere).

Una grande parte della povertà e della miseria del mondo è infatti dovuta proprio a questi uomini, che hanno l'abitudine di sperperare bevendo il proprio tempo e il proprio denaro. E una grande quantità di delitti, ed anche di malattie, e persino di casi di pazzia, è dovuta all'abitudine di bere troppo.

Il vecchio detto «bere forte rende l'uomo debole» è esattissimo.

Per un uomo che beve è semplicemente impossibile essere uno Scout. State dunque lontani dai liquori fin da giovani, e proponetevi di non averci mai niente a che fare. Acqua, tè e caffè sono bevande ottime, tanto per spegnere la sete che per rimettersi in forze in qualsiasi momento; e quando fa molto caldo, le spremute di limone e le gassose sono dissetanti molto migliori.

IN ATTIVITÀ ALL'APERTO

Un buono Scout si deve allenare a fare a meno di liquidi. È tutta questione di abitudine. Se quando camminate o correte tenete la bocca chiusa, oppure succhiate un sassolino (cosa che del resto vi obbligherà anche a tenere la bocca chiusa), non vi verrà sete come capita invece quando si va in giro con la bocca aperta, aspirando aria e polvere asciutta. Ma bisogna anche essere in buone condizioni fisiche: se siete grassi per mancanza di esercizio, Potete stare sicuri che vi verrà sete e desiderio di bere ad ogni momento; ma se vi imporrete di non bere, vedrete che dopo un po' di tempo la sete sparirà. Se invece continuate a bere

allegrementemente, con un sorriso, in maniera che non si debba pensare che siete seccati di aver dovuto agire così.

Per la strada cercate sempre di aiutare le donne e i fanciulli: vi si può offrire una buona occasione di farlo quando devono attraversare una strada, o trovare un indirizzo, o chiamare un taxi, o far fermare un tram. Se li vedete, andate subito ad aiutarli e non accettate mance.

L'altro giorno vidi un ragazzo che aiutava una signora a scendere da una carrozza: come egli richiuse lo sportello dietro di lei, ella si voltò per dargli qualche moneta. Ma il ragazzo si toccò il berretto, e sorridendo le disse: «No grazie, signora: era mio dovere», e se ne andò. Volli subito stringergli la mano, perché sentivo che, sebbene nessuno gli avesse insegnato ad agire così, tuttavia era uno Scout per istinto.

Questo è appunto il genere di cortesia che si vorrebbe vedere maggiormente diffuso fra i ragazzi.

Naturalmente, quando capita un incidente uomini e ragazzi dovranno sempre badare, prima di pensare a sé, che siano salve e fuori pericolo le donne e i bambini. E tutti sanno che nei naufragi si prendono disposizioni molto precise perché vengano messi in salvo le donne, i fanciulli e i vecchi prima degli uomini validi.

Dovete dimostrare la vostra cortesia verso le donne in tutte le occasioni: se siete seduti, e una signora entra nella stanza, alzatevi subito, e prima di sedervi di nuovo guardate se potete esserle utili in qualche modo.

Non perdetevi il vostro tempo con una ragazza, con la quale non vi piacerebbe che vostra madre o vostra sorella vi vedessero. Non fate la corte a nessuna ragazza, a meno che non intendiate sposarla. Non sposate una ragazza se non siete in condizioni di mantenere lei e i bambini che verranno.

Grazie!

E adesso, attenzione! Ecco un importantissimo atto di cortesia, che troppo spesso viene dimenticato, ma che un vero Scout non trascurerà mai: ringraziare per ogni gentilezza che si riceve. Un regalo non diventa veramente vostro, finché non avete ringraziato il donatore. E ricordatevi che il campo non è terminato - anche se si sono già ripiegate le tende e fatti i bagagli, e ripulito e risistemato il terreno - finché non avete ringraziato il proprietario per averve ne concesso l'uso, e Dio per il divertimento che vi ha dato.

Cortesía verso le donne

I cavalieri antichi erano particolarmente scrupolosi per ciò che riguarda il rispetto e la cortesia dovuta alle donne.

Sir Nigel Loring, che ci è descritto in *La compagnia bianca* di Conan Doyle, è un esempio tipico della cortesia cavalleresca d'altri tempi. Per quanto basso e mezzo cieco a causa di certa calce che un nemico gli aveva gettate negli occhi quando era al principio della sua carriera, era tuttavia un uomo coraggiosissimo, e al tempo stesso molto umile e sempre pronto ad aiutare il prossimo.

Ma soprattutto rispettava le donne. Aveva per moglie una dama voluminosa e poco attraente, ma egli sosteneva a spada tratta la sua bellezza e la sua virtù, ed era pronto a sfidare chiunque ne avesse dubitato. Egualmente cortese e servizievole si dimostrava verso tutte le donne povere, vecchie o giovani che fossero. E così dovrebbe agire uno Scout.

Re Artù, che stabilì le regole della cavalleria, era anch'egli pieno di cortesia verso le donne. Un giorno, una ragazza irruppe invocando aiuto nella sala dove egli si trovava: aveva i capelli arruffati e sporchi di fango, le braccia sgraffiate dai rovi, e le vesti lacerate; era stata aggredita e malmenata da una banda di predoni che infestava il paese facendovi tutto il danno possibile. Quando sentì il racconto della giovane, re Artù saltò a cavallo e partì lui stesso al galoppo verso l'antro dove si erano rifugiati i briganti, e li combatté e li disperse a rischio della sua stessa vita, così che non potessero più arrecare danni al suo popolo.

Quando cammina con una signora o con un bambino, uno Scout dovrebbe sempre stare alla loro destra, in maniera da avere libero il braccio destro per poterli eventualmente difendere. Quando però si cammina per una strada di città, un uomo deve stare sempre dalla parte più vicina al traffico, per salvaguardarli da possibili incidenti, schizzi di fango ecc.

Incontrando una donna o un bambino, un uomo deve naturalmente cedere loro il passo, anche se per farlo dovesse scendere dal marciapiede sulla strada.

Lo stesso va detto per quando ci si trova in un autobus affollato, o in treno: nessun uomo degno di questo nome permetterà mai che una donna rimanga in piedi mentre egli sta seduto. Cederà dunque immediatamente il suo posto alla donna e starà in piedi lui. Come Scouts dovrete dare il buon esempio ed essere il primo uomo della vettura ad agire così. E dovete farlo

acqua nel corso della marcia o durante i giochi, sentirete molto di più la stanchezza e resterete presto senza fiato.

NEI TRATTENIMENTI

Spesso, quando ci si incontra con amici che ci vogliono usare una cortesia è difficile fare a meno di prendere bevande forti: ma, generalmente, essi vi apprezzeranno di più se dite loro di non voler niente perché allora non dovranno spendere nulla. Ma se insistono, potete sempre prendere qualcosa di innocuo. Ai fannulloni piace molto stare al bar a chiacchierare e bere (generalmente a spese altrui): ma sono appunto dei fannulloni, ed è quindi bene stare alla larga da loro, se si vuole andare avanti e divertirsi nella vita.

Ricordatevi poi che bere non ha ancora mai guarito un solo guaio, ma fa invece sì che i guai crescano sempre, a misura che si va avanti a bere. Fa sì che un uomo dimentichi per poche ore, quale sia esattamente il suo guaio, ma gli fa anche dimenticare qualunque altra cosa. E se ha moglie e figli, gli fa dimenticare che il suo dovere è di lavorare e di aiutarli nelle loro difficoltà, invece di rendere se stesso incapace di lavorare.

Certi uomini bevono perché piace loro sentirsi annebbiare il cervello; ma sono degli sciocchi, perché una volta che hanno preso a bere, nessuno avrà più fiducia in loro, e ben presto rimarranno senza lavoro, e facilmente anche si ammaleranno. Nell'ubriacarsi non c'è proprio nulla di virile. Una volta che un uomo prende a bere, si rovina salute, carriera e felicità sua e dei suoi familiari. E per questa malattia non c'è che un rimedio: non incominciare a bere.

Continenza

Fumare e bere sono cose che tentano alcuni ragazzi, e non altri, ma c'è una tentazione che quasi sicuramente vi verrà, una volta o l'altra: ed è proprio contro questa che voglio mettervi in guardia.

Probabilmente resterete sorpresi sapendo quanti ragazzi mi hanno scritto per ringraziarmi per quanto ho detto su questo argomento; perciò io penso che molti saranno contenti di una parola di avvertimento contro il vizio segreto che rende schiavi tanti uomini. Fumare, bere e giocare d'azzardo sono vizi da uomini, e quindi possono attirare alcuni ragazzi, ma questo vizio segreto non è vizio da uomo: gli uomini non possono fare altro che



UN ESPLORATORE È «PURO DI PENSIERI, PAROLE, E OPERE». SA QUINDI CHE COSA SI DEVE FARE AL RAGAZZACCIO CHE DICE COSE SCONCE.

disprezzare il giovane che vi si abbandona. Certi ragazzi pensano - come quelli che cominciano a fumare - che sia molto bello e virile raccontare o ascoltare storie sudicie, e dimostrano così di essere dei piccoli sciocchi.

Eppure simili racconti, come la lettura di libri osceni o il guardare immagini immorali, possono trascinare un ragazzo sventato alla tentazione di masturbarsi. E questo sarebbe pericolosissimo per lui perché - se divenisse un'abitudine -

distruggerebbe ben presto la sua salute fisica, insieme a quella morale e intellettuale.

Ma se c'è in voi un po' di serietà, dovrete ricacciare immediatamente una simile tentazione: eviterete di guardare quei libri, di ascoltare quei racconti, e vi imparerete di pensare ad altro.

Talvolta, il desiderio in questione è portato da una indigestione, o dall'aver mangiato cibi troppo sostanziosi, o da costipazione, o dal dormire in un letto troppo caldo, con troppe coperte. In questo caso, si potrà vincerlo eliminando le sue cause; facendo subito un bagno freddo, o degli esercizi fisici con la parte superiore del corpo (esercizi con le braccia, boxe ecc.).

La prima volta vi potrà sembrare difficile superare la tentazione; ma quando ci siete riusciti una volta, sarà più facile le successive.

Ma se foste ancora turbati, non fatene un segreto, ma andate da vostro padre o dal vostro Capo Reparto e parlatene apertamente con lui, e vedrete che tutto andrà a posto.

Alzarsi presto

Per lo Scout il momento in cui gli conviene essere più attivo è il mattino presto, perché questo è anche il momento in cui gli animali selvatici fanno il loro pasto e vanno in giro.

Perciò uno Scout cerca di prendere l'abitudine di alzarsi presto: del resto, una volta che c'è abituato, non pesa più, come invece succede a certi pigri grassoni seguitano a dormire fino a giorno inoltrato.

Il Duca di Wellington, che preferiva dormire su semplice lettuccio da campo, usava dire: «Quando si comincia a rigirarsi nel letto è tempo di alzarsi».

Io desidero che voi Scouts manteniate questa amicizia, e la rendiate sempre più profonda e più forte. Lo potete fare scrivendo ai vostri fratelli scout all'estero, e facendo loro visita, o invitandoli a venirvi a trovare quando sarete al campo.

Sarà divertente per voi e per loro. Ma sarà soprattutto utile, perché così potrete fare amicizia fra di voi. E in questo modo, se un giorno dovessero mai sorgere delle difficoltà fra i diversi Paesi, non sarà necessario ricorrere subito alle armi, ma si potrà discutere della cosa da buoni amici e vedere come arrivare ad un accordo, senza la crudele e ingiusta prova della guerra.

Gentilezza

Uno degli aneddoti che i cavalieri erano soliti citare come esempio di cortesia riguardava Giulio Cesare. Una volta, egli era stato trattenuto a cena da un povero contadino, il quale gli aveva servito un piatto di sottaceti, credendo che questo fosse il genere di verdura preferito da un ufficiale di nobili natali. Cesare dimostrò la propria cortesia mangiandoli tutti e dichiarando che gli piacevano moltissimo, per quanto gli bruciassero la bocca e lo disgustassero notevolmente.

In Spagna, provate a domandare a un uomo una indicazione sulla strada da seguire: egli non si limiterà a fornirvela, ma si toglierà il cappello, si inchinerà e dirà che per lui sarà un grande piacere potervela indicare, e poi vi accompagnerà fino a che non vi avrà messo sulla buona via. E non vorrà alcuna ricompensa.

Prima di rivolgersi ad un estraneo, un francese si leverà sempre il cappello, anche se domanda semplicemente il nome di una strada a un vigile urbano.

I pescatori olandesi - grandi e grossi come sono - quando camminano occupano l'intera strada. Ma quando incontrano un forestiero si tirano da una parte, e mentre passa si levano il berretto sorridendo.

Una signora mi raccontò come una volta si fosse sentita piuttosto allarmata imbattendosi - in una cittadina dell'ovest canadese - in un gruppo di cow-boys dall'aspetto selvaggio che le venivano incontro per la sua stessa strada. Ma quando essi giunsero vicini a lei, si tirarono da una parte, si tolsero i cappellacci col più grande rispetto e le cedettero il passo.

UN ESPLORATORE È UN «AMICO DI TUTTO IL MONDO» E UN «FRATELLO DI TUTTI GLI ALTRI ESPLORATORI». «IL MODO DI AVERE UN AMICO È ESSERLO».



signore, io sono un Esploratore».

«Un Esploratore? E che cosa significa?». Quel signore non aveva mai sentito parlare di Esploratori. Interrogò il ragazzo, e poi se ne andò a visitare la sede centrale di Londra, ed apprese così tutto quello che c'era da sapere attorno agli Scouts. Era un americano.

Ritornò in America col racconto della magnifica fratellanza degli Scouts che erano sempre pronti a compiere buone azioni verso chiunque avesse bisogno di aiuto, ma che non accettavano ricompense dopo averle fatte.

L'idea si diffuse e si affermò rapidamente in tutta l'America, e i Reparti sorsero dappertutto. Adesso, vi sono là centinaia di migliaia di Scouts. Questo fu il risultato di un piccolo aiuto offerto disinteressatamente, senza pensare a ricompense.

Ho ricevuto moltissime lettere che esprimevano ammirazione per gli Scouts per la loro abitudine di compiere buone azioni e di rifiutare poi qualsiasi mancia per esse. Sono molto contento di questo. Naturalmente, la giusta paga che si guadagna col proprio lavoro è un'altra cosa, e avrete ben ragione di accettarla.

La grande differenza fra l'uomo che vive all'aperto e l'abitante delle città consiste nel fatto che il primo sta in maniche di camicia, mentre l'altro porta la giacca ben abbottonata. Colui che vive all'aperto è schietto e allegro con tutti fin dal primo momento, mentre il cittadino è piuttosto portato a restare

Amicizia

«abbottonato» come la sua giacca, e ci vuole del tempo prima che diventi espansivo. La vita libera all'aria aperta, le abitudini «scamiciate» dell'uomo dei boschi e i grandi spazi non ammettono questi riserbi, e la vita diventa così molto più piacevole per tutti.

Uno Scout deve ricordarsi che egli è, come Kim, l'«amico di tutto il mondo». Ma non fate però che la vostra cordialità vi induca a sciupare i vostri risparmi, qualche volta anche duramente guadagnati, per pagare le spese dei divertimenti agli amici.

La nostra Legge scout dice: «Uno Scout è amico di tutti e fratello di altro Scout». E ciò è stato chiaramente dimostrato quando i nostri jamborees hanno radunato migliaia di Esploratori di moltissimi Paesi diversi. I ragazzi hanno scoperto che, se anche provenivano da Paesi diversi, erano in fondo molto simili fra di loro sia nei gusti che nel modo di divertirsi, e che potevano essere fra loro ottimi amici.

Molti uomini che arrivano a compiere durante la giornata più lavoro di altri ci riescono proprio perché si alzano un'ora o due ore più presto. E se vi alzate presto vi resterà anche più tempo per giocare.

Se vi alzate un'ora prima degli altri, usufruirete di trenta ore al mese di vita più di loro. E mentre in un anno essi vivono dodici mesi, voi guadagnerete oltre 365 ore di attività e cioè trenta giorni, giacché in un giorno non si lavora che dodici ore al massimo, e questo significa vivere tredici mesi invece dei loro dodici.

E ricordatevi il vecchio proverbio che dice: «Presto a letto e presto fuori dà salute e buonumore».

Sorridere

Mancanza di allegria significa mancanza di salute. Ridete più che potete perché questo vi farà bene: quindi ogni volta che avete occasione di farvi una buona risata, fatevela.

E quando vi è possibile, fate anche ridere il prossimo, perché questo gli fa bene. Se siete turbati o nel guai, cercate almeno di sorridere: se ve ne ricordate e vi sforzate di farlo, vi accorgerete che davvero è tutta un'altra cosa.

Se leggete le avventure dei grandi esploratori, come per esempio il capitano John Smith detto il «cercatore di sentieri», o altri, vedrete che essi erano tutti degli allegri compagni.

Il ragazzo comune è portato ad accigliarsi quando lavora sodo sul piano fisico, ma ad uno Scout si chiede di sorridere sempre: ogni volta che s'imbroncia non fa in pieno il suo dovere di Scout.

GIOCHI

Corsa a staffette

Una Pattuglia ne sfida un'altra, per vedere quale delle due riesce a portare nel più breve tempo un messaggio a grande distanza, per mezzo di corridori, o di ciclisti, che si daranno successivamente il cambio.

ogni Pattuglia dovrà spedire successivamente tre messaggi, o tre oggetti convenzionali (come, per esempio, ramoscelli di date piante), partendo da un luogo determinato posto a tre o più chilometri dal traguardo.

Il Capo Pattuglia conduce fuori i suoi ragazzi, e li dispone a distanze convenienti, perché possano servire da staffette da un posto di cambio al successivo e viceversa.

Se le staffette sono a coppie, i messaggi possono venire passati nei due sensi.

Lancio della zagaglia

Il bersaglio sarà costituito da un sacchetto sottile, leggermente imbottito di paglia, o da un foglio di cartone, o da una tela tesa sopra una intelaiatura. Le «zagaglie» (lance) possono venire fabbricate mediante bacchette opportunamente appuntite e appesantite all'estremità, oppure munite di una punta di freccia in ferro.



LANCIARE LA ZAGAGLIA, O ANCHE UN SEMPLICE GIAVELLOTTO, COSTITUISCE UN OTTIMO ESERCIZIO. PER LANCIARE IL GIAVELLOTTO CON PIÙ FORZA, GLI ABORIGENI AUSTRALIANI USANO UN PEZZO DI LEGNO LUNGO QUANTO IL BRACCIO.

loro sistema di campar la vita. Invece, nascoste per la città vi possono essere - e probabilmente ci sono - centinaia di persone veramente povere e bisognose, che voi non vedete mai, e per cui quel denaro sarebbe un dono del cielo. Le organizzazioni benefiche sanno dove sono e chi sono, e se voi date a loro quella moneta, esse la metteranno per voi nelle giuste mani.

Per essere caritatevoli, non occorre essere ricchi: molti cavalieri erano poveri, tanto che vi fu chi raffigurò sul proprio stemma due cavalieri che cavalcavano un solo cavallo, appunto per significare che erano troppo poveri per permettersi una cavalcatura per ciascuno.

Le mance

Francamente, le mance sono una bruttissima cosa.

Dovunque si vada, la gente vuole avere una mancia per fare la più piccola cosa, anche per quelle che dovrebbe compiere per il più elementare sentimento di gentilezza. Uno Scout non accetterà mai una mancia, a meno che essa non sia la giusta retribuzione per un lavoro eseguito. Spesso è difficile rifiutarla, specie quando viene offerta con insistenza, ma per uno Scout è facile. Egli ha infatti solo da dire: «La ringrazio molto, ma io sono uno Scout, e non ci è permesso di accettare una ricompensa per aver fatto una Buona Azione».

Le mance vi mettono in una posizione falsa con chiunque. Infatti, non potete certo lavorare amichevolmente con un uomo, se durante il lavoro pensate a quale mancia potrete ottenere da lui, mentre quello pensa a quanto dovrà tirar fuori per voi. E qualsiasi lavoro che uno Scout compie per il prossimo deve venir fatto in maniera amichevole.

Ed ecco un esempio di ciò che può voler dire rifiutare una mancia:

I Boy Scouts americani contano ormai circa due milioni di ragazzi. E certo un bel numero, e l'inizio di questo movimento così fiorente è stato il gesto compiuto da un Esploratore di Londra nel 1909. Quello Scout si offrì di insegnare la strada ad un signore forestiero, per compiere così la sua Buona Azione di quel giorno. Naturalmente, quando lo straniero fece per ricompensarlo per il suo disturbo, il ragazzo disse: «No grazie,

UN ESPLORATORE FA TUTTO QUELLO CHE PUÒ PER AIUTARE IL SUO PROSSIMO, SPECIALMENTE I VECCHI E I BAMBINI. EGLI COMPIE ALMENO UNA BUONA AZIONE AL GIORNO.



Bontà

Un proverbio spagnolo dice che «bontà e gentilezza sono grandi virtù», e un altro raccomanda: «Fa' il bene senza guardare a chi lo fai», ciò significa che si deve essere gentili con tutti, grandi o piccoli, ricchi o poveri.

La grande qualità di un cavaliere era appunto quella di compiere gesti di bontà o buone azioni verso chiunque. Il suo pensiero dominante era che tutti dobbiamo morire, ma che proprio per questo bisogna decidersi, prima che venga la propria ora, a fare qualche cosa di buono. Ed è quindi bene farlo subito, perché non si sa mai quando si verrà chiamati.

La stessa cosa vale anche per gli Scouts: un punto della nostra Promessa ci impegna ad aiutare il prossimo in ogni circostanza. Non ha importanza quanto questa buona azione possa essere modesta e consistere semplicemente nell'aiutare una vecchia a sollevare un peso, o nell'accompagnare un bambino mentre attraversa una strada affollata o magari, nel mettere una moneta in una cassetta di elemosine.

L'importante è compiere qualche cosa di buono in ogni giorno della propria vita: cominciate dunque da oggi ad osservare questa regola e non dimenticatela più per tutti i restanti giorni della vostra vita. Ricordatevi del nodo che portate al fazzoletto da collo e dell'altro applicato al cartiglio del distintivo scout: essi vi devono rammentare appunto di compiere una Buona Azione. E non fatene solamente a vantaggio dei vostri amici, ma anche degli estranei.

Generosità

Certe persone amano accumulare il proprio denaro e non spenderlo mai. Ora, essere economi è bene, ma è altrettanto bene spendere il proprio denaro quando ce ne sia bisogno: anzi, questo dovrebbe essere, uno degli scopi dei vostri risparmi.

Ma facendo la carità, state attenti a non sbagliarvi e a non fare della falsa carità.

In altre parole è molto facile, ed anche comodo, limitarsi a dare una moneta al mendicante che si incontra per la strada, ma non dovrete comportarvi così.

Novantanove volte su cento, quel mendicante è un imbrogliatore di prima forza, e dandogli del denaro non fareste altro che incoraggiare lui, e altri come lui, a continuare in quel

COME PREVENIRE LE MALATTIE

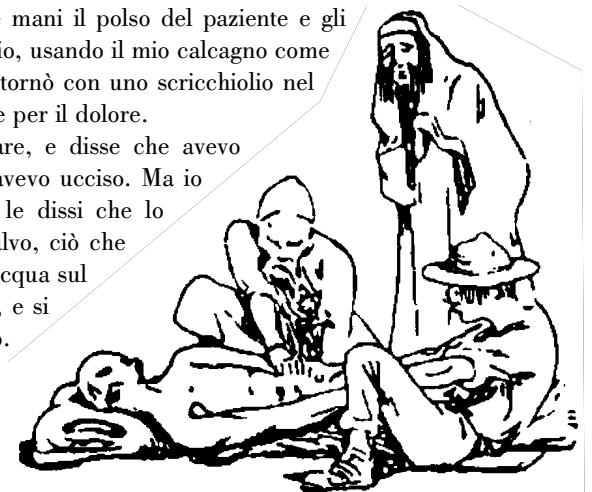
I MICROBI E IL MODO DI COMBATTERLI -
L'ALIMENTAZIONE - GLI INDUMENTI - MOVIMENTI E
FORMAZIONI DI REPARTO - MOVIMENTI DI REPARTO -
FORMAZIONI DI REPARTO CON SEGNALI MUTI

Molti anni fa, quando ero nel Kashmir, nell'India Settentrionale, alcuni indigeni mi portarono un giovane, dicendomi che era caduto da un dirupo. Stava malissimo, e i suoi amici e parenti lo consideravano già bell'e morto. Esaminandolo accuratamente, non gli trovai alcun osso rotto, ma mi accorsi invece che aveva la spalla destra slogata e che l'osso era uscito dal suo alveolo. Dissi loro di coricarlo sul dorso, per terra, poi mi tolsi la scarpa destra e mi sedetti a fianco del paziente, rivolto verso la sua testa: misi la gamba destra contro il suo fianco destro, in modo che il mio calcagno stesse nel cavo dell'ascella della spalla infortunata, e chiesi infine ad uno dei suoi amici di sedersi dall'altra parte del giovane, per tenerlo fermo.

Allora, afferrai con le due mani il polso del paziente e gli tirai a lungo e con forza il braccio, usando il mio calcagno come leva; finché di colpo la spalla ritornò con uno scricchiolio nel suo alveolo. Il disgraziato svenne per il dolore.

Sua madre si mise a urlare, e disse che avevo fatto un bel pasticcio e che lo avevo ucciso. Ma io sorrisi, mi rimisi il sandalo, e le dissi che lo avrei fatto resuscitare sano e salvo, ciò che ottenni spruzzandogli un po' d'acqua sul viso. A poco a poco tornò in sé, e si ritrovò col braccio a posto. Allora gli indigeni pensarono che io fossi un grande medico e così fecero passare parola in tutta la regione perché tutti i

TIRANDO UNA SPALLA
SLOGATA...



malati mi fossero portati per essere curati: e durante i due giorni che seguirono ebbi i miei guai. Mi vennero sottoposti casi delle più diverse malattie, ed io non avevo quasi medicine con cui poterli curare. Ma feci del mio meglio, e credo che qualcuno di quei disgraziati sia realmente migliorato, semplicemente perché credeva che io lo avrei guarito.

Ma la maggior parte di loro si era ammalata a causa del sudiciume in cui vivevano, e che infettava anche tutte le loro ferite, per la mancanza di fognature e di impianti igienici nei loro villaggi e perché bevevano acqua cattiva e così via.

Tutto questo lo spiegai ai capi dei villaggi, e spero di aver fatto così qualche cosa per la loro futura salute. In ogni modo, mi furono molti grati, ed in seguito mi aiutarono sempre, sia che avessi bisogno di cibo, sia che andassi a caccia d'orsi. Ma se non avessi saputo qualcosa di medicina, non avrei potuto far nulla per quella gente.

E giacché si sta parlando di questo, voglio mettervi in guardia contro l'abuso di specialità farmaceutiche e di «rimedi sicuri». Se siete ammalati, andate da un buon medico, che saprà che cosa c'è che non funziona in voi; ma non comperate di testa vostra un qualche rimedio, solo perché gli annunci pubblicitari dicono che guarirà la malattia che vi siete messi in testa di avere.

I microbi e il modo di combatterli

Le malattie vengono diffuse attraverso l'aria e l'acqua da piccolissimi, invisibili «bacilli» o «microbi», che si possono facilmente respirare attraverso la bocca, o inghiottire con le bevande o i cibi e che poi vengono assorbiti dal sangue, provocando così le malattie. Se il vostro sangue è in buone condizioni, esso reagisce e non ne risultano malanni grossi; ma se il sangue non è a posto questi bacilli, vi fanno ammalare.

Quindi, l'importante è abolire, se possibile i bacilli. Essi amano vivere nei luoghi bui, umidi e sudici, e provengono dalle cattive fognature, dalle vecchie pattumiere, dai rifiuti putrefatti ecc. Mantenete dunque la vostra stanza o il vostro campo, e tutti i vostri indumenti, puliti e asciutti, e per questo possibile soleggiati e ben arieggiati; e state lontani dai luoghi che emanano cattivo odore. Prima dei pasti lavatevi sempre le mani e le unghie, perché esse accolgono facilmente i microbi provenienti da tutto quello che potete avere maneggiato durante il giorno.

Meglio morire con onore che vivere con ignominia.

La cavalleria richiede che i giovani vengano abituati a compiere con allegria e buona grazia anche le incombenze più faticose e più umili, e a fare del bene al prossimo».

Queste sono le prime regole stabilite dagli antichi cavalieri, da cui deriva l'attuale Legge scout.

Un cavaliere (o uno Scout) è sempre un gentiluomo. Troppa gente sembra pensare che un gentiluomo debba possedere un mucchio di denari: ma il denaro non fa il gentiluomo. Un gentiluomo è chiunque osservi le regole della cavalleria.



**VIGILE E PREPARATO,
L'ESPLORATORE SEGUE
L'ESEMPIO DEL SUO
PATRONO SAN
GIORGIO.**

Altruismo

Il capitano John Smith, un avventuroso inglese vissuto tre secoli or sono, era una persona con cui non era certo facile spuntarla, perché aveva combattuto in tutte le parti del mondo ed era stato ferito molte volte. Ma aveva anche un cuore buono e gentile. Era il miglior tipo di esploratore che si potesse trovare. Una delle sue espressioni favorite era questa: «Non siamo nati per noi stessi, ma per fare del bene agli altri», e durante tutta la sua vita egli praticò sempre questa massima, perché era il più altruista degli uomini.

Abnegazione

Ma anche i ragazzi sanno dar prova di spirito di sacrificio. A Clydebank, un ragazzo di diciotto anni, di nome Currie, vide una bimbetta che giocava sulle rotaie della ferrovia mentre sopravveniva un treno. Egli tentò di salvarla, ma era zoppo per un incidente che aveva avuto giocando a pallone: non poté così trascinarla via abbastanza in fretta. Il treno li investì entrambi, e tutti e due rimasero uccisi.

Il valoroso tentativo di Currie costituisce un vero esempio di spirito cavalleresco: è il sacrificio di se stessi nel tentativo di salvare un bimbo.

Ma gli esempi di coraggio offerti dagli Scouts nel salvare vite umane si contano oramai a migliaia.

Una volta giunse in una città chiamata Selem: vicino a questa città viveva un dragone, al quale si doveva dare ogni giorno in pasto uno degli abitanti, scelto a sorte.

Il giorno in cui giunse là san Giorgio, la sorte era caduta sulla figlia del re, Cleolinda. San Giorgio decise che ella non dovesse morire, e così uscì a combattere contro il dragone, che viveva in una vicina palude, e lo uccise.

San Giorgio era il modello a cui dovrebbe ispirarsi ogni Scout.

Quando si trovava di fronte a una difficoltà o ad un pericolo, per grande che fosse - anche sotto forma di dragone - egli non lo evitava, ne lo temeva, ma lo affrontava con tutta la forza che poteva infondere in sé e nel suo cavallo. Malgrado non fosse armato adeguatamente per un tale scontro - aveva semplicemente una lancia - si lanciò sul suo avversario, fece del suo meglio, e alla fine riuscì a superare una difficoltà contro cui nessuno aveva osato cimentarsi. Ed è proprio così che uno Scout dovrebbe fronteggiare le difficoltà e i pericoli, per grandi e spaventosi che possano sembrare, e malgrado che egli stesso possa esser mal equipaggiato per la lotta. Deve andar loro incontro arditamente e fiduciosamente, e usare tutte le sue migliori facoltà per cercare di superarli: e in questo modo è probabile che gli arrida il successo.

La festa di san Giorgio è il 23 aprile. In questo giorno, tutti i veri Scouts si fanno un dovere speciale di meditare la Promessa e la Legge scout: ricordatevelo, al prossimo 23 aprile, e mandate un messaggio di saluto a tutti i fratelli scout nel mondo.

Il codice dei cavalieri

Ecco le leggi dei cavalieri:

«Su sempre pronto, con l'armatura indosso, eccetto quando ti riposi di notte.

Qualunque cosa tu faccia, procura di guadagnare onore e reputazione di onestà.

Difendi i poveri e i deboli.

Aiuta quelli che non possono difendersi da soli.

Non fare mai nulla che possa offendere o danneggiare il prossimo.

Su preparato a combattere in difesa del tuo Paese.

Lavora per l'onore piuttosto che per vantaggio personale.

Non mancare mai a una promessa.

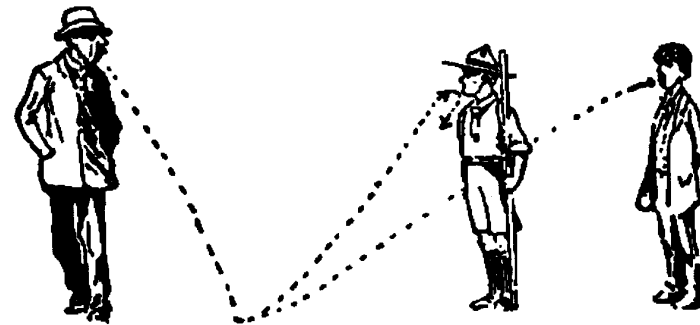
Tieni alto l'onore del tuo Paese anche a costo della vita

«NON SPUTARE»

Nei locali pubblici vedrete spesso un avviso che ammonisce di non sputare. Il motivo del divieto è questo: molta gente sputa perché ha i polmoni ammalati; ora, per mezzo dello sputo i microbi delle loro malattie si spandono nell'aria, e vengono poi respirati da persone sane e, arrivati nei loro polmoni, fanno ammalare anche queste. Spesso, una persona può essere anche affetta da qualche malattia da anni, senza nemmeno saperlo e, se sputa, si rende responsabile di trasmettere la malattia alla gente sana. Così, state attenti a non farlo.

Moltissima gente è colpita da quella contagiosissima malattia che si chiama tubercolosi: ma, se vi ricordate di respirare col naso e di mantenere il sangue in buone condizioni, non avete da temere questo genere di malattia. Uscendo da un teatro affollato, una chiesa, un salone ecc., è sempre bene tossire e soffiarsi il naso, per liberarsi dai microbi che possiamo avere respirato nell'aria viziata di quell'ambiente affollato.

Ma se mai capitasse di venir colpiti da questa malattia, la cosa migliore per curarsi consiste nel dormire sempre all'aria aperta e nello stare molto a riposo.



LA TUBERCOLOSI SI PUÒ DIFFONDERE IN PARECCHI MODI. ECCONE UNO: UN UOMO AMMALATO SPUTA, LO SPUTO SECCA, E I GERMI VENGONO TRASPORTATI NELL'ARIA; E UN RAGAZZO CHE RESPIRI CON LA BOCCA SPALANCATA PUÒ ASPIRARLI FIN DENTRO I POLMONI. UN ESPLORATORE CHE RESPIRA DAL NASO CORRE MENO PERICOLO.

DORMIRE ALL'ARIA APERTA

Ma a parte questo, uno Scout deve dormire molto spesso all'aria aperta, e perciò quando vive in casa dorme, per quanto possibile, con le finestre spalancate. Se è abituato a riposare in un'atmosfera calda, il giorno che andasse al campo rischierebbe di prendersi immediatamente un raffreddore, e niente è più ridicolo e più da «piede tenero» di uno Scout con un bel raffreddore di testa. Ma se invece è abituato a tenere le finestre aperte, non si raffredderà di sicuro. Molte persone dall'aspetto pallido e malaticcio sono spesso così perché vivono in stanze dove le finestre vengono aperte di rado e l'aria è piena di emanazioni

insalubri e di bacilli. Aprite dunque tutti i giorni le finestre e mandate fuori l'aria viziata.

L'alimentazione

Un grande numero di malattie deriva da una alimentazione eccessiva od errata.

Uno Scout deve sapersi mantenere leggero e attivo: una volta che ha raggiunto una giusta muscolatura può conservarsi in forma senza più bisogno di esercitare particolarmente i suoi muscoli, ma solo a condizione di adottare un'alimentazione adatta.

All'assedio di Mafeking, quando eravamo ridotti a razioni assai limitate, tutti coloro che erano abituati a mangiare parcamente soffrirono molto meno di coloro che in tempo di pace erano stati abituati a rimpinzarsi e che in conseguenza divennero sempre più fiacchi e irritabili. Verso la fine dell'assedio, la razione consisteva di un po' di avena macinata, della dimensione di una galletta da un penny, che ci doveva servire da pane per tutta la giornata e circa una libbra di carne e un litro di una specie di robbaccia che sembrava colla da manifesti andata a male.

I cibi meno costosi sono i piselli secchi, la farina di grano e quella di avena, le patate, il riso, la pasta, la polenta e il formaggio. Altri alimenti ottimi sono la frutta fresca e le verdure, e poi pesce, uova, frutta secca e latte: con questo si può vivere benissimo, con poca o punta di carne. Se respirate molta aria pura, il cibo vi mantiene sani; se invece state tutto il giorno tappati in casa, un'alimentazione troppo abbondante vi renderà grassi e sonnolenti: in ambedue i casi, starete meglio se mangerete moderatamente. Naturalmente, i ragazzi che crescono non devono soffrire la fame, ma nemmeno devono assomigliare a quel porcellino che, quando ad una festa scolastica gli venne domandato «Vuoi mangiare ancora qualche altra cosa?» rispose: «Sì, vorrei mangiare dell'altro, ma non ho più posto per inghiottirlo».

Oggi giorno, una grande causa di debolezza va ricercata nella quantità di medicine che la gente si autoprescrive, anche quando non ne ha la minima necessità.

Le migliori medicine sono l'aria fresca ed il moto, e, se siete costipati, un bel bicchiere di acqua fresca al mattino presto, e un bicchierone di acqua calda al momento di andare a letto.

vostro motto è «Siate preparati» ad agire sempre così, e il motto dei cavalieri non era diverso: «Sii sempre pronto».

La Cavalleria.

La Cavalleria - cioè l'ordine dei cavalieri - venne fondata in Inghilterra circa 1500 anni or sono, dal re Artù.

Alla morte del padre, re Uther Pendragon, Artù viveva con lo zio, e nessuno sapeva chi dovesse essere il nuovo re: egli stesso ignorava di essere figlio del defunto sovrano.

Allora, venne ritrovata nel cimitero una grande pietra, entro cui era conficcata una spada e sulla pietra c'era scritto: «Colui che strapperà la spada da questa pietra è il legittimo re di tutta l'Inghilterra».

E tutti i principali signori si provarono a svenellare la spada, ma nessuno riuscì a smuoverla.

Quel giorno, si svolgeva un torneo a cui doveva partecipare il cugino di Artù, ma quando il giovane raggiunse il terreno del combattimento, si accorse di aver lasciato a casa la spada e pregò Artù di andare a prenderla. Artù non riuscì a ritrovarla, ma ricordandosi della spada del cimitero, si recò là e provò a tirarla fuori: essa venne via immediatamente dalla pietra, e così egli la portò al cugino. Dopo il torneo, la rimise nuovamente nella pietra; e tutti provarono di nuovo a estrarla, ma non riuscirono a smuoverla nemmeno questa volta: ma quando ci provò Artù, poté estrarla di nuovo senza il minimo sforzo. E così fu proclamato re.

In seguito, egli raccolse attorno a sé un gran numero di cavalieri, con cui soleva sedere attorno a una grande tavola rotonda; vennero pertanto chiamati «Cavalieri della Tavola Rotonda».

San Giorgio

Come Santo Patrono, avevano scelto san Giorgio, perché era il solo Santo che fosse anche cavaliere. Egli è il Santo Patrono della Cavalleria, ed è particolarmente onorato in Inghilterra.

Adesso, san Giorgio è anche il Santo Patrono degli Scouts di tutto il mondo, e quindi tutti gli Scouts dovrebbero conoscere la sua storia.

San Giorgio nacque in Cappadocia nell'anno del Signore 303. A diciassette anni si arruolò come soldato di cavalleria, e presto divenne famoso per il suo coraggio.

CAVALLERIA

VERSO IL PROSSIMO

I CAVALIERI ERRANTI - LA CAVALLERIA - SAN GIORGIO -
IL CODICE DEI CAVALIERI - ALTRUISMO - ABNEGAZIONE -
BONTÀ - GENEROSITÀ - LE MANCE - AMICIZIA -
GENTILEZZA - CORTESIA VERSO LE DONNE - GRAZIE!

«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 giovane che gli era di aiuto e compagnia e che un giorno sarebbe a sua volta diventato cavaliere egli stesso.

Dietro seguiva la scorta, o pattuglia, di uomini d'arme: guerrieri arditi e pieni di cuore, pronti a seguire dovunque il loro cavaliere fino nel regno della morte se necessario. Erano di quei solidi scudieri di allora, che col loro coraggio e fedele devozione ai loro cavalieri vinsero tante belle battaglie per la loro patria.

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, soprattutto donne o fanciulli che si trovassero in pericolo. Quando andava in giro così, compiendo buone azioni, era chiamato «cavaliere errante». Gli uomini della scorta agivano naturalmente come il loro capo, e un uomo d'arme era sempre egualmente pronto ad aiutare gli infelici col suo valido braccio.

I cavalieri dell'antichità erano i Capi Pattuglia, e gli uomini d'armi che li seguivano erano gli Esploratori.

Tutti voi, Capi Pattuglia ed Esploratori, siete dunque come quei cavalieri e i loro uomini, soprattutto se terrete sempre presente il vostro onore, e se farete del vostro meglio per aiutare tutti quelli che sono in difficoltà o che hanno bisogno di aiuto. Il

Gli indumenti

Gli indumenti di uno Scout dovrebbero essere per quanto possibile di lana, perché si asciugano facilmente.

Non è consigliabile portare indumenti di cotone a diretto contatto con la pelle, perché occorrerebbe cambiarli non appena si bagnano di sudore; altrimenti vi prendereste molto probabilmente un malanno.

Uno Scout deve poi fare la massima attenzione alle calzature, per essere sicuro di poter resistere a camminare anche per lungo tempo. Io preferisco le scarpe basse agli stivali, perché lasciano il piede più aerato.

Uno Scout che per il molto camminare abbia male ai piedi diventa praticamente inutile.

Perciò dovrete fare attenzione di avere calzature buone, che vi si adattino bene senza esservi strette, e che siano anche robuste; bisogna che assecondino per quanto possibile la forma del piede nudo, e che abbiano un bordo diritto all'interno, e naturalmente dovranno essere mantenute morbide, per mezzo di frequenti ingrassatore con grasso di montone o di castoro, o con qualche altro preparato speciale per oggetti di cuoio.

Quando i piedi si bagnano, o di sudore, o per l'umidità esterna, la pelle si ammorbidisce e nei punti dove la scarpa preme o urta un poco si formano vesciche o scorticature. Bisogna quindi fare attenzione a mantenere i piedi il più possibile asciutti, e per riuscirci è necessario portare buone calze di lana. Se vedete un uomo che porta calze di cotone leggero o di seta, potete affermare immediatamente che non è un camminatore.

Chi va a fare per la prima volta un lungo giro a piedi, viene chiamato un «piede tenero» appunto perché generalmente avrà presto male al piedi, finché non imparerà per esperienza personale come si fa a mantenersi i piedi in buone condizioni.

Se i vostri piedi traspirassero troppo, sarà bene spolverarli con una polvere costituita da acido borico, amido e ossido di zinco in parti eguali; questa polvere deve venire strofinata anche fra le dita dei piedi, per impedire che si formino fra dito e dito delle callosità umide. Fino a un certo punto potrete anche rinforzare i piedi con bagni di acqua e allume, o di acqua e sale. E lavateveli ogni giorno.

ECCO UNA SCARPA ALLACCIATA SECONDO IL SISTEMA DEGLI ESPLORATORI. SI ANNODA UN'ESTREMITÀ DEL LACCIO SOTTO IL BUCO PIÙ BASSO, E POI LO SI PORTA ORIZZONTALMENTE AD INFILARSI NEL BUCO OPPOSTO, E LO SI FA RISORTIRE DAL BUCO PIÙ ALTO, DI QUI SI ALLACCIA NORMALMENTE PROCEDENDO DALL'ALTO AL BASSO. NELLA FIGURA, LA PARTE SCURA DEL LACCIO, QUELLA CHE NON SI VEDE.



Movimenti e formazioni di Reparto

Gli Scouts dovrebbero sapersi muovere rapidamente ed in buon ordine anche quando sono in gruppo con tutto il Reparto, o con la propria Pattuglia.

Se eseguite bene e con movimenti rapidi e precisi, queste esercitazioni e manovre danno loro un portamento disinvolto e li rendono svelti ed eleganti. Rinforzano i muscoli che sostengono il corpo e, obbligando a mantenere il tronco ben eretto, fanno sì che i polmoni e il cuore abbiano più spazio per compiere il loro lavoro, e che gli organi interni stiano nella posizione più conveniente per una buona digestione dei cibi.

Viceversa, una posizione curva e rilassata deprime tutti gli organi interni e impedisce loro di funzionare a dovere: di conseguenza, un uomo che tenga questa posizione è generalmente debole e spesso malaticcio.

Gli adolescenti sono molto portati ad assumere queste cattive posizioni, e dovrebbero quindi fare tutto il possibile per correggersi e prendere l'abitudine di fare molti esercizi fisici.

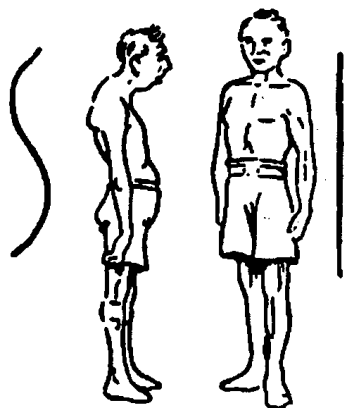
State dunque ben eretti, quando dovete stare in piedi, e quando state seduti, tenetevi dritti ugualmente, col dorso ben appoggiato allo schienale della seggiola. Prontezza e vivacità fisica

significano infatti Prontezza e vivacità di mente, e queste sono qualità che rendono, perché chi cerca un impiegato o un apprendista sceglierà sempre un ragazzo sveglio, e scarterà i «ciondoloni» dall'aspetto tardo e addormentato. E quando dovete piegarvi a scrivere su un tavolo, o magari ad allacciarvi una scarpa, non curvate la schiena, ma piegatevi sul reni, perché questo movimento aiuta ad irrobustire tutto il corpo.

Alla parola «attenti», lo Scout si immobilizza ritto in piedi, guardando fisso davanti a sé, con i piedi uniti, le mani abbassate in posizione naturale lungo i fianchi e le dita tese.

Alla parola «riposo», porta il piede sinistro di lato, a circa 15 cm. dal destro, e unisce le mani dietro il dorso. In questa posizione gli è permesso di muovere il capo. Alla parola «seduti» invece si accoscia a terra nella posizione che preferisce. Si dovrebbe dare il «seduti» tutte le volte che non si vuole tenere i ragazzi sull'«attenti», purché naturalmente il terreno sia asciutto.

«Marcia» - I ragazzi partono col piede sinistro, a passo



«S» È IL MODO DI STARE DEI «CIONDOLONI». MENTRE «I» DEVE ESSERE IL VOSTRO. PONETEVI LA DOMANDA: «SONO UN «S» OPPURE UN «I»?»

Capitolo 7

LO SPIRITO CAVALLERESCO

20^a chiacchierata

Cavalleria verso il prossimo

21^a chiacchierata

Autodisciplina

22^a chiacchierata

Come migliorarsi



Per le «parate di Reparto», la formazione più usata è quella a «ferro di cavallo». Il segnale consiste generalmente nell'agitare le braccia avanti e indietro davanti al corpo, con un movimento semicircolare.

Per i giochi fra Pattuglie, si usa per lo più la disposizione a file parallele: i ragazzi stanno in fila indiana dietro al rispettivi Capi Pattuglia, e i Vicecapi stanno in coda a ciascuna fila; le Pattuglie sono poi affiancate nel solito ordine di Pattuglia, da destra a sinistra, di fronte al Capo Reparto. Il segnale per ordinare questa formazione consiste nel tendere le braccia in avanti, all'altezza delle spalle.

Tutti i movimenti comandati con segnali muti devono venire eseguiti di corsa e nel massimo silenzio.

svelto, e muovendo liberamente le braccia, perché tali oscillazioni costituiscono un buon esercizio per tutto il corpo, muscoli ed organi interni.

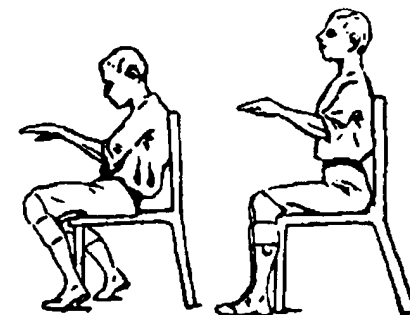
«Passo di corsa» - I ragazzi si mettono a correre al «piccolo trotto», con passi corti e naturali; le mani si devono muovere con scioltezza, e non restare ferme contro i fianchi.

«Passo scout» - I ragazzi marciano al passo per venti passi, e poi di corsa per altri venti, e così di seguito, alternando il passo alla corsa, finché non viene ordinato «al passo» oppure «alt».

«Fianco destro» - Tutti i ragazzi si voltano immediatamente a destra.

«Per fila destra» ecc. - Il primo della fila volta a destra, e gli altri seguitano a camminare fino al punto dove egli ha voltato, e poi lo seguono nella nuova direzione.

«In linea di fronte» (quando si segue il capofila) Quelli che vengono dietro corrono ad allinearsi di fianco e alla sinistra del capofila.



QUANDO SIETE SEDUTI SU DI UNA SEGGIOLA, STATE BEN ERETTI, E NON LASCIATE CHE IL CORPO VI SCIVOLI GIÙ NELLA FORMA DELL'«S».

Movimenti di Reparto

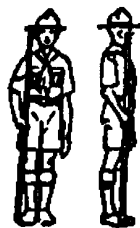
«In linea» (le Pattuglie sono allineate fianco a fianco). Ogni Pattuglia ha i suoi Scouts schierati su una sola linea, col Capo Pattuglia a destra, il Vicecapo a sinistra, e gli altri nell'ordine da destra a sinistra. Il Capo Reparto sta in mezzo di fronte all'allineamento.

«Colonna aperta» (le Pattuglie sono allineate una dietro l'altra) - Quando le Pattuglie sono già in linea, date il comando «Pattuglie ruotare a destra», e poi, quando sono arrivate una

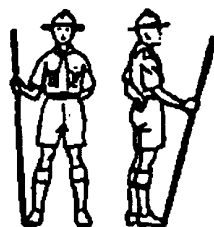


QUANDO CAMMINATE NON «CIONDOLATE» GUARDANDO PER TERRA, COME SE VI VERGOGNASTE DI VOI STESSI: TENETEVI DRITTI E FATE SPLENDERE UN BEL SORRISO SCOUT.

MOVIMENTI COL BASTONE SCOUT



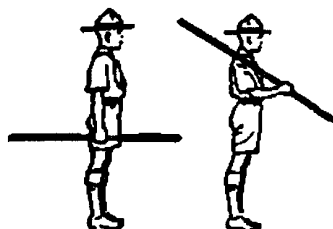
Attenti



Riposo

Posizione di sicurezza
(Per camminare in ordine
chiuso a funerali)

Seduti

Riposo
appoggiati al bastone
(ai funerali)Bastone
a bilanci'armBastone
a spall'armBastone
alla spallaBastone
sostenuto

SALUTO CON E SENZA BASTONE



In marcia

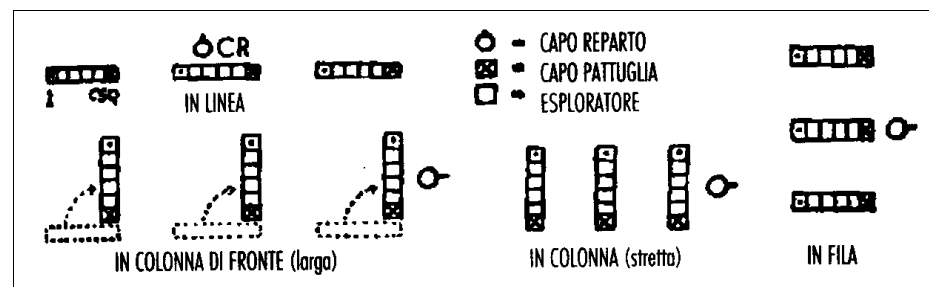


Sull'attenti



Senza bastone

dietro l'altra, alla loro giusta distanza (quella cioè che permette loro di ruotare tanto a destra che a sinistra, per tornare eventualmente alla formazione in linea) si dà l'«Alt».



«Colonna chiusa» Le Pattuglie di coda si avvicinano alla prima, o per prendere meno posto nelle parate, o per ascoltare meglio le parole di un Capo.

Si può passare dalla formazione di «colonna aperta» a quella di «Linea» facendo ruotare le Pattuglie tanto a destra come a sinistra. Oppure le si può disporre in «linea di fronte» lasciando ferma (o facendo semplicemente avanzare) la prima Pattuglia, mentre la seconda avanza piegando verso destra fino ad allinearsi con la prima, la terza avanza invece verso sinistra, e così via, con tutte le Pattuglie pari che si mettono a destra, e le dispari a sinistra. Il movimento viene sempre fatto al «passo di corsa». Volendo passare dalla «colonna aperta» alla «formazione in linea» affiancandosi però all'ultima Pattuglia, si dà a tutti il «dietro front», e poi si forma la linea con una manovra simile a quella descritta sotto.

Formazioni di Reparto con segnali muti

Con un Reparto in gamba si possono ottenere facilmente tutti questi movimenti anche senza ricorrere ai comandi alla voce: basta che il Capo Reparto dia un segnale convenuto e ogni Scout prende immediatamente il suo posto nella Pattuglia, mentre l'intera formazione si dispone di fronte al Capo Reparto stesso.

Per esempio, per comandare di allinearsi su una sola fila il Capo può aprire le braccia in fuori, all'altezza della spalla; per la «colonna aperta» può invece stendere le braccia in fuori, ma con gli avambracci piegati verso l'alto. Per la «colonna chiusa» farà lo stesso segnale, ma con le braccia tese in avanti invece che di lato ecc.

Part VI.

Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS BY B-P

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



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

Capitolo 8

SALVATAGGI

23^a chiacchierata

Siate preparati nei casi di infortunio

24^a chiacchierata

Come comportarsi nei diversi incidenti

25^a chiacchierata

Aiutare gli altri



Legge scout

TESTO NGEI

1. La parola dell'Esploratore è sacra.
2. L'Esploratore è leale, forte, coraggioso.
3. L'Esploratore è buono e generoso.
4. L'Esploratore è amico di tutti e fratello di ogni Esploratore.
5. L'Esploratore è cortese e tollerante.
6. L'Esploratore rispetta e protegge i luoghi, gli animali, le piante.
7. L'Esploratore è coscientemente disciplinato.
8. L'Esploratore è sempre sereno, anche nelle difficoltà.
9. L'Esploratore è sobrio, economico, laborioso, perseverante.
10. L'Esploratore è puro nei pensieri, corretto nelle parole e negli atti.

TESTO AGESCI

La Guida e lo Scout:

1. pongono il loro onore nel meritare fiducia;
2. sono leali;
3. si rendono utili ed aiutano gli altri;
4. sono amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout;
5. sono cortesi;
6. amano e rispettano la natura;
7. sanno obbedire;
8. sorridono e cantano anche nelle difficoltà;
9. sono laboriosi ed economi;
10. sono puri di pensieri, parole e azioni.

Promessa scout

TESTO NGEI

Prometto sul mio onore di fare del mio meglio per:

- compiere il mio dovere verso Dio, la Patria, la famiglia;
- agire sempre con disinteresse e lealtà;
- osservare la Legge scout.

TESTO AGESCI

Con l'aiuto di Dio:

Prometto sul mio onore di fare del mio meglio:

- per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese;
- per aiutare gli altri in ogni circostanza;
- per osservare la Legge scout.

SIATE PREPARATI PER I CASI DI INFORTUNIO

I CAVALIERI OSPEDALIERI DI SAN GIOVANNI - INFORTUNI

I cavalieri antichi erano chiamati «ospitalieri» perché mantenevano ospedali per la cura degli ammalati, dei poveri, e di coloro che erano rimasti feriti per qualche incidente o in guerra. Per sovvenire alle spese di questi ospedali economizzavano il loro denaro, e sebbene fossero coraggiosi uomini d'armi, sapevano anche farsi infermieri e medici.

A quest'opera si dedicarono specialmente - ottocento anni fa - i Cavalieri di san Giovanni di Gerusalemme. Oggi, in Inghilterra, l'Associazione delle Ambulanze di san Giovanni e la Croce Rossa hanno sostituito quei cavalieri.

Gli esploratori, i cacciatori e tutti quelli che operano in remote regioni del mondo devono sapere che cosa fare in caso di disgrazia o di malattia, propria o dei loro compagni, perché spesso si troveranno a centinaia di miglia dal medico più vicino. Per questo motivo anche gli Scouts dovrebbero imparare quanto più possibile sul modo di curare i malati e di trattare i vari infortuni.

Una volta, in Australia, mio fratello si era accampato con un amico nella boscaglia. L'amico voleva stappare una bottiglia, e la teneva stretta fra le ginocchia per poter tirare con più forza. La bottiglia andò in pezzi, e una scheggia tagliente gli entrò profondamente nella coscia recidendogli un'arteria. Mio fratello prese subito un sasso, lo avvolse in un fazzoletto per servirsene a mo' di tampone, e poi legò il fazzoletto attorno alla gamba ferita, un po' sopra lo squarcio, in modo che il sasso premesse sull'arteria. Quindi prese un pezzo di legno, lo passò sotto il nodo del fazzoletto e cominciò a girarlo finché la benda non fu così stretta da arrestare l'emorragia. Se non avesse saputo come

comportarsi, il suo amico sarebbe rimasto dissanguato in pochi minuti. Come andarono le cose, egli poté salvargli la vita perché sapeva cosa fare ed agì immediatamente.

Infortuni

Gli infortuni avvengono purtroppo continuamente, e perciò gli Scouts avranno in ogni momento l'occasione di prestare a qualche infortunato i primi soccorsi.

Tutti abbiamo molta stima di colui che salva la vita a qualcuno a rischio della propria. Egli è un eroe.

Soprattutto i ragazzi lo considerano tale, perché egli appare ai loro occhi come un essere del tutto diverso da loro stessi. Ma non lo è. Qualunque ragazzo, purché lo desideri e ci si prepari, ha la stessa probabilità di diventare un eroe che salva la vita altrui.

È infatti praticamente certo che quasi ognuno di voi Scouts si troverà, un giorno o l'altro, in presenza di un incidente. In tal caso, se saprete che cosa bisogna fare ed agirete con prontezza, potrete procurarvi la perenne soddisfazione di avere salvato o aiutato una creatura umana.

**TOM
IL «PIEDE TENERO» N. 10
TOM PER LA STRADA**

**PER LA STRADA, TOM È
UNO SBADATO: SALTA
GIÙ DA UN AUTOBUS
SENZA GUARDARSI
INTORNO, ED ECCO CHE
COSA GLI CAPITA.**

SIATE PREPARATI

Ricordatevi il vostro motto, «Sii preparato». Siate dunque preparati per gli eventuali incidenti, imparando in anticipo che cosa si deve fare nei diversi casi che si possono presentare.

Siate preparati ad agire nel momento stesso dell'incidente.

Io vi spiegherò che cosa si deve fare nei diversi generi di incidenti, e voi esercitatevi più che potete. Ma per voi Scouts la cosa principale da tenere a mente è questa: dovunque vi troviate, e qualunque cosa stiate facendo, dovete sempre pensare «Che genere di incidente potrebbe capitare qui?» e «In questo caso, quale sarebbe il mio dovere?». Così, sarete sempre



da. Ad ognuno di questi jamborees Baden-Powell fu la figura centrale, tumultuosamente acclamato dai “suoi” ragazzi ovunque andasse.

Ma i jamborees sono stati soltanto una parte -dello sforzo teso alla fraternità mondiale scout. B.-P. viaggiò in lungo e largo nell'interesse dello Scautismo, mantenne una corrispondenza con Capi scout illustrando i suoi articoli e libri con schizzi e disegni di sua mano.

GLI ULTIMI ANNI

Quando in ultimo (aveva già raggiunto gli ottant'anni) le forze cominciarono a venirgli meno, B.-P. tornò alla sua amata Africa con sua moglie, che era stata collaboratrice entusiasta in tutti i suoi sforzi e che era essa stessa a capo del movimento mondiale delle Guide, pure creato da Baden-Powell.

Si stabilirono nel Kenia, in un angolino tranquillo, con una meravigliosa vista su foreste sterminate con lo sfondo di vette montane coperte di neve.

Là B.-P. morì l'8 gennaio 1941, poco più di un mese prima del suo ottantaquattresimo compleanno.

questo libro avrebbe messo in marcia un movimento che doveva interessare la gioventù di tutto il mondo.

Scoutismo per Ragazzi era appena apparso nelle vetrine delle librerie e dei giornali, che Pattuglie e Reparti scout cominciarono a sorgere, non soltanto in Inghilterra, ma anche in numerosi altri Paesi.

LA SECONDA VITA DI B.-P.

Il movimento crebbe e crebbe e, nel 1910, aveva ormai raggiunto tali proporzioni che B.-P. si rese conto che lo Scoutismo sarebbe stato la missione della sua vita. Ebbe l'esatta percezione e la fede di riconoscere che avrebbe fatto di più per il suo Paese formando le generazioni nascenti in buoni cittadini che dedicandosi alla formazione di pochi uomini per futuri possibili conflitti.

Pertanto dette le dimissioni dall'esercito nel quale aveva raggiunto il grado di Luogotenente Generale ed entrò nella sua "seconda vita", come egli chiamò la sua vita di servizio in favore di tutto il mondo attraverso lo Scoutismo.

Egli maturò la sua ricompensa nello sviluppo del Movimento scout e nell'amore e nel rispetto tributatigli dai ragazzi del mondo intero.

FRATERNITÀ MONDIALE

Nel 1912 partì per un viaggio intorno al mondo per incontrare gli Scouts di molti Paesi. Questo fu l'esordio dello Scoutismo come fraternità mondiale. La prima Grande Guerra venne ad interrompere tale lavoro per qualche anno ma, con la fine delle ostilità, esso fu ripreso e nel 1920 Scouts di ogni parte del mondo si incontrarono a Londra per la prima riunione internazionale scout: fu il primo jamboree mondiale.

L'ultima sera di questo jamboree, il 6 agosto, B.-P. fu acclamato Capo Scout del mondo dalla folla plaudente dei ragazzi.

Il Movimento scout continuò il suo sviluppo. Il giorno in cui compì il suo ventunesimo anniversario - diventando così "maggiorescente" - aveva sorpassato i due milioni di iscritti, essendo praticamente diffuso in ogni nazione civile della terra. In quella occasione B.-P. fu onorato dal re Giorgio V con il conferimento del titolo di Lord; il suo nome divenne pertanto Lord Baden-Powell of Gilwell. Eppure per ogni Scout egli rimarrà: "B.-P.", Capo Scout del mondo.

Il primo jamboree mondiale fu seguito da altri: nel 1924 in Danimarca, 1929 in Inghilterra 1933 in Ungheria, 1937 in Olan-

pronti ad entrare immediatamente in azione.

E quando dovesse veramente accadere un incidente, ricordatevi sempre che, come Scout, è vostro dovere di essere i primi ad accorrere. Non lasciate mai che un altro vi preceda.

PREVEDERE

Supponiamo, per ipotesi, che vi troviate alla stazione, su di una banchina affollata, aspettando il treno.

In questo caso, dovete pensare fra voi: «Ora, supponiamo che una persona cada dalla banchina e vada a finire sulle rotaie proprio nel momento in cui arriva il treno. Che cosa dovrò fare io? Dovrò saltare giù e spingerla lontano, dall'altra parte delle rotaie, perché non vi sarebbe certo il tempo di riportarla sulla banchina.

«Ma se il treno fosse già molto vicino, il solo modo di salvarla sarebbe di tenersi ben appiattiti fra le rotaie, e fare stare ben giù anche lei, in modo che il treno passi sopra tutti e due». Poi, se capitasse realmente questo incidente, saltereste giù immediatamente per mettere in atto ciò che avete pensato, mentre tutti gli altri correrebbero su e giù gridando, eccitati e senza far nulla di pratico, perché non saprebbero che cosa fare.

Un caso simile è accaduto in realtà a Londra. Nella stazione di Finsbury Park una signora cadde dalla banchina proprio mentre arrivava il treno. Un uomo, certo Albert Hardwick, saltò giù e si coricò bocconi fra le rotaie costringendola a stare ben appiattita a terra, mentre il treno passava sopra di loro senza toccarli.

D'altra parte, una scena vergognosa ebbe luogo ad Hampstead, dove una donna annegò in uno stagno poco profondo, davanti agli occhi di una vera folla di persone. La disgraziata lottò per mezz'ora, e nessuno dei presenti ebbe il coraggio di buttarsi in acqua e salvarla. Non si sarebbe certo creduto possibile che tanti uomini potessero limitarsi a stare sulla riva, e parlare e tremare; eppure avvenne così, a loro eterna vergogna. Il primo ad arrivare sul posto non se la sentì di gettarsi in acqua e si limitò a chiamare un altro. Ne accorsero parecchi, ma a vedere che quelli già sul posto non entravano nello stagno, provarono una specie di timore collettivo, come di qualcosa d'ignoto e terribile, e si fermarono a loro volta, lasciando che quella povera donna annegasse davanti ai loro occhi.

CHE COSA DEVE FARE UNO SCOUT

Se ci fosse stato là uno Scout, spero che la stona da raccontare sarebbe stata molto diversa. Per uno Scout, quella sarebbe stata la buona occasione per rivelarsi. Gli sarebbe tornato alla mente tutto ciò che aveva imparato nella sua preparazione:

- fa' il tuo dovere;
- aiuta il prossimo, e specialmente le donne;
- non ti curare se gli altri si tirano indietro;
- buttati arditamente e guarda solo allo scopo che vuoi raggiungere, senza considerare la tua incolumità come la cosa più importante.

I ragazzi hanno spesso l'impressione di essere troppo giovani e troppo piccoli per avere una parte di rilievo in un salvataggio. Ma è un grande errore. Da quando scrissi questo libro si sono già verificati migliaia di casi di Esploratori che si sono gettati in acqua per salvare persone in pericolo di annegare, mentre la folla presente assisteva intimorita e passiva.

Fra gli Scouts, ci sono molti ragazzi che hanno avuto medaglie al valore, concesse loro per atti di eroismo e salvataggio. Che ogni Scout si prepari dunque a guadagnarne una. Un qualunque giorno potrà capitare davanti a voi un incidente che ve ne offra la possibilità: se avete imparato in precedenza quello che bisogna fare, potrete accorrere immediatamente e agire nel modo migliore, e magari guadagnarvi la medaglia. E in ogni modo, avrete sempre - ciò che vale molto di più di qualsiasi medaglia la soddisfazione di avere aiutato il prossimo anche a rischio della vostra vita.

B.-P. tenne Mafeking assediata contro un numero esorbitante di nemici, finché una colonna di soccorso si aprì, combattendo, la strada in suo aiuto arrivando il 18 maggio 1900.

La Gran Bretagna aveva trattenuto il respiro per tutti quei lunghi mesi e quando finalmente giunse la notizia "Mafeking è stata liberata", impazzì letteralmente di gioia. Aprite il vostro dizionario inglese e cercate la parola "Mafeking" ed in corrispondenza vi troverete due termini, creati in quel giorno di pazzo entusiasmo, derivandoli dal nome di quella cittadina africana: "maffick" e "maffication" nel significato di "celebrazione tumultuosa".

B.-P., ora elevato al grado di Maggior Generale, si trovò ad essere un eroe agli occhi dei suoi concittadini.

NASCITA DELLO SCAUTISMO

E fu da eroe di uomini e di ragazzi ch'egli ritornò in Inghilterra dal Sud Africa nel 1901, per essere ricoperto da una pioggia di onori e per scoprire, con sua grande meraviglia, che la sua personale popolarità ne aveva riversato altrettanta sul libro *Aid to Scouting* ch'egli aveva scritto per i soldati. Era perfino usato come libro di testo nelle scuole per ragazzi.

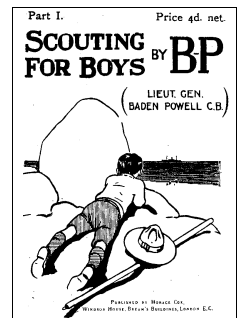
B.-P. vide che in ciò gli si offriva una grande occasione. Si rese conto che gli si apriva la possibilità di aiutare i ragazzi del suo Paese a divenire veri uomini. Se un libro per adulti sulle esercitazioni pratiche di scoutismo poteva affascinare i ragazzi e costituire per loro un'ispirazione, quanto maggiormente avrebbe ottenuto quei risultati un libro scritto appositamente per i ragazzi!

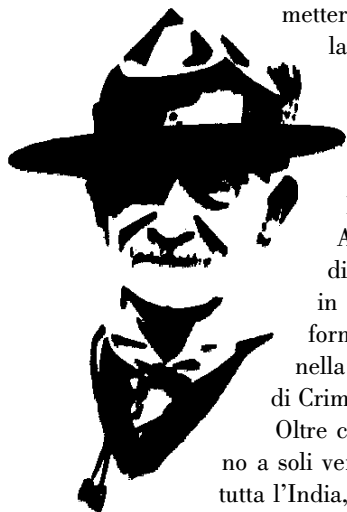
Si mise al lavoro adattando le sue esperienze dell'India ed in Africa, tra gli Zulù e le altre tribù selvagge. Mise insieme un'apposita raccolta di libri concentrando le sue letture sulla formazione dei ragazzi in tutte le epoche, dagli Spartani, agli antichi Britanni, ai Pellirosse, fino ai nostri giorni.

Lentamente ed attentamente B.-P. sviluppò l'idea dello Scautismo. Voleva esser certo che avrebbe funzionato, e così nell'estate del 1907 portò con sé un gruppo di venti ragazzi nell'isola di Brownsea, sulla Manica, per il primo campo scout che il mondo abbia mai visto. Il campo fu un gran successo.

"SCAUTISMO PER RAGAZZI"

Dopo di che, nei primi mesi del 1908, fece uscire in sei fascicoli quindicinali, illustrati da lui stesso, il suo manuale di formazione Scautismo per Ragazzi, senza nemmeno sognare che





metter su uno spettacolo che accendeva l'entusiasmo di tutta la scuola.

Aveva inoltre un'inclinazione per la musica, e le sue doti di disegnatore lo misero in grado più tardi di illustrare da sé i suoi libri.

B.-P. IN INDIA

A 19 anni prese la sua licenza a Charterhouse e immediatamente colse l'occasione che gli si offriva di andare in India come sottotenente, nel reggimento che aveva formato l'ala sinistra dello schieramento della cavalleria nella famosa "Carica della Brigata Leggera" nella guerra di Crimea.

Oltre che prestare un servizio militare eccellente - fu capitano a soli ventisei anni - conquistò il trofeo sportivo più ambito in tutta l'India, quello per il pig-sticking o caccia del cinghiale a cavallo, con una corta lancia come sola arma. Vi renderete conto di quanto sia pericoloso questo sport quando saprete che il cinghiale selvatico viene spesso definito come "il solo animale che osi bere alla stessa pozza d'acqua insieme alla tigre".

COMBATTIMENTI IN AFRICA

Nel 1887 troviamo B.-P. in Africa impegnato nelle campagne contro gli Zulù e, più tardi, contro le fiere tribù degli Ashanti e dei selvaggi guerrieri Matabele. Gli indigeni lo temevano tanto che gli dettero il nome di Impeesa, il "lupo che non dorme mai", per il suo coraggio, la sua bravura di esploratore e la sorprendente abilità nel seguire le tracce.

Gli avanzamenti di carriera per Baden-Powell furono quasi automatici, tanto si susseguirono regolarmente, finché improvvisamente diventò famoso.

Era l'anno 1899 e B.-P. era colonnello. Nuvole nere si addensavano sul Sud Africa. Le relazioni tra la Gran Bretagna ed il governo della Repubblica del Transvaal erano arrivate al punto di rottura. Fu dato ordine a Baden-Powell di reclutare due battaglioni di fucilieri a cavallo e di prendere stanza a Mafeking, una cittadina nel cuore dell'Africa del Sud. "Chi tiene Mafeking, tiene le redini del Sud Africa" era un detto corrente, che si dimostrò verace.

L'ASSEDIO DI MAFEKING

Scoppiò la guerra, e per 217 giorni - dall'11 ottobre 1899 -

COME COMPORTARSI NEI DIVERSI INCIDENTI

PANICO - SALVATAGGI IN CASO DI INCENDIO - AL FUOCO! -
SALVATAGGIO DI PERSONE IN PERICOLO DI ANNEGARE -
COME LANCIARE UN GHERLINO DA SALVATAGGIO -
CAVALLI IN FUGA - CANI IDROFOBI - INCIDENTI VARI

Ogni anno, vengono stroncate numerose vite in conseguenza di fenomeni di panico dovuti per lo più a cause minime e che avrebbero potuto essere superati se solamente uno o due uomini avessero mantenuta la testa a posto.

Una sera, alcuni anni or sono, a bordo di un traghetto che attraversava il porto di New York, un uomo che era andato a pesca di granchi, pensò che sarebbe stato un magnifico scherzo lasciarne andare uno libero sul ponte. Il granchio si attaccò al gatto di bordo, e questo, terrorizzato e urlante, saltò in mezzo a un gruppo di scolarette che fuggirono via gridando. Bastò questo a provocare una scena di panico fra le centinaia di passeggeri che si trovavano a bordo: la gente si precipitò in tutte le direzioni, ad un tratto un parapetto si spezzò e otto persone caddero in mare. E prima che si potesse fare qualcosa per loro, furono trascinate via dalla marea ed annegarono. Qualche anno fa, in una città della Russia, mentre apriva di prima mattina la sua bottega, un negoziante scorse sul banco una grossa bomba nera. Si precipitò in strada terrorizzato, per fuggire lontano, e un poliziotto che lo vide correre in quel modo lo scambiò per un ladro e l'inseguì. E poiché non voleva fermarsi, gli sparò



addosso: la pallottola non lo raggiunse, ma andò invece a colpire un'altra persona; ne nacque un panico e parecchie persone restarono uccise. Ristabilita la calma, il negoziante tornò alla sua bottega, e trovò la bomba ancora sopra il banco: non era una bomba, era solamente un cocomero dalla scorza molto scura!

Sempre qualche anno fa, in un teatro di Bamsley, avvenne un altro tragico episodio di ressa e di panico fra i bambini, senza alcun motivo speciale, all'infuori dell'eccessivo affollamento della sala. Otto bambini vennero calpestati a morte. Ma le vittime sarebbero state certamente di più, se non ci fossero stati due uomini che mantennero la testa a posto e fecero quello che occorreva fare in un momento simile. Uno di essi, di nome Gray, si rivolse con voce gioviale ad un gruppo di quei bambini perché si volgessero in un'altra direzione. Intanto l'uomo che era addetto allo spettacolo proiettò sullo schermo una nuova serie di immagini, distraendo così l'attenzione degli altri ragazzi e impedì che il panico si propagasse. Basta infatti che uno o due uomini non perdano la testa, e facciano ciò che occorre sull'impulso del momento per riuscire spesso a calmare centinaia di persone ed a salvare così molte vite.

Se dovesse prodursi un panico attorno a voi, può darsi che proviate anche voi un improvviso desiderio di fare quello che stanno facendo tutti gli altri: forse si tratterà di correre via, forse di restare fermi a urlare. Ebbene, quando provate un sentimento simile, dovete controllarvi. Non lasciatevi prendere dal panico, anche se vedete gli altri terrorizzati. Tenete la testa a posto, pensate quale sia la cosa più appropriata da fare in quel momento e fatela subito.

Salvataggi in caso d'incendio

Durante gli incendi, sono frequenti gli episodi di valore nel tentativo di salvare la gente dalle fiamme. Se ne leggono continuamente sui giornali, e voi dovrete studiarli attentamente, caso per caso, pensando a ciò che avreste fatto voi in quella data circostanza. Comincerete così a imparare come ci si deve comportare nei vari incidenti.

Uno di questi esempi lo diede alcuni anni or sono un giovane marinaio, tale George Obeney, di stanza a Chatham a bordo della R. N. *Andromeda*. Egli passeggiava lungo la Kingsland Road, quando vide a un tratto una casa in fiamme: da uno dei piani alti dell'edificio, una donna affacciata a una finestra

LA STORIA DI “B.-P.”

Lord Baden-Powell of Gilwell (1857-1941)

Fondatore del Movimento scout

Capo Scout del mondo

di WILLIAM HILLCOURT

Boy Scouts of America

Se si vuoi comprendere lo Scoutismo appieno bisogna conoscere qualche cosa dell'uomo che fondò il Movimento scout, uno degli uomini più genuinamente dotati di spirito giovanile che mai siano vissuti, Lord Baden-Powell di Gilwell, Capo Scout del mondo, affettuosamente conosciuto da tutti gli Scouts come “B.-P.”.

Robert Stephenson Smyth Baden-Powell nacque a Londra, in Inghilterra, il 22 febbraio 1857. Suo padre fu il reverendo H. G. Baden-Powell, professore ad Oxford. Sua madre era la figlia dell'ammiraglio britannico W. T. Smyth. Il suo bisnonno, Joseph Brewer Smyth era emigrato in America come colonizzatore del New Jersey, ma era successivamente tornato in Inghilterra ed aveva fatto naufragio nel viaggio di ritorno a casa. Baden-Powell era così il discendente da un lato di un ecclesiastico e dall'altro di un avventuroso colonizzatore del Nuovo Mondo.

INFANZIA DI B. -P.

Suo padre morì quando Robert aveva circa tre anni di età, lasciando la moglie con sette figli sotto i quattordici anni. Ci furono frequenti momenti difficili per la famiglia numerosa, ma il reciproco amore della madre per i suoi figli e dei figli per la loro madre glieli fece superare felicemente. Robert visse una entusiasmante vita all'aperto con i suoi quattro fratelli, effettuando uscite e campeggi in molte parti dell'Inghilterra.

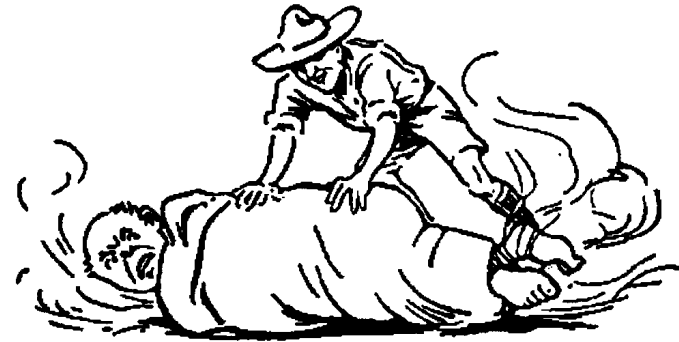
Nel 1870 B.-P. entrò con una borsa di studio a Charterhouse, un'antica scuola di Londra. Non fu uno studente eccezionale, ma certo uno dei più vivaci. Se accadeva qualche cosa nel cortile della scuola, sicuramente egli vi si trovava nel bel mezzo, e ben presto si fece una fama come portiere della squadra di calcio di Charterhouse.

Le sue capacità di attore erano grandemente apprezzate dai suoi compagni. Ogni volta che si faceva appello a lui era capace di

la felicità agli altri. Cercate di lasciare questo mondo un po' migliore di quanto non l'avete trovato e, quando suonerà la vostra ora di morire, potrete morire felici nella coscienza di non aver sprecato il vostro tempo, ma di avere fatto del vostro meglio. «Siate preparati» così, a vivere felici e a morire felici. Mantenete la vostra Promessa di Scouts, anche quando non sarete più ragazzi, e Dio vi aiuti in questo.

Il vostro amico

Baden Powell e Gilwell



**NON È CERO PIACEVOLE
ESSERE ROTOLATI PER
TERRA DENTRO UNA
COPERTA O UN TAPPETO,
MA È IL SOLO MODO PER
AIUTARE UNA PERSONA
CON GLI ABITI IN
FIAMME. FATE
ATTENZIONE CHE NON
PRENDANO FUOCO
ANCHE I VOSTRI VESTITI.**

gridava che aveva con sé dei bambini piccoli che non potevano scendere. Il marinaio abbandonò immediatamente i suoi amici e riuscì in qualche modo ad arrampicarsi sulla facciata della casa, finché raggiunse la finestra sotto a quella da cui si sporgeva la donna, e ne ruppe il vetro in modo da poter stare in piedi sul davanzale. La donna poté allora calargli dalla finestra soprastante uno dei bambini, che il giovane afferrò e poi passò alla gente sotto, fino in strada: uno dopo l'altro, vennero così passati di mano in mano sei bambini, e poi due donne. In ultimo il marinaio, semiasfissiato dal fumo, cadde svenuto, ma fu afferrato da quelli che stavano sotto. Il suo è un valido esempio per voi di come compiere il proprio dovere *immediatamente*, senza pensare ai pericoli o alle difficoltà.

Tempo fa prese fuoco una casa a Shoreham Beach, e il Reparto scout del luogo accorse subito sul posto. I ragazzi si comportarono da veri Scouts, e non solo si prodigarono come pompieri, riuscendo a circoscrivere l'incendio, ma salvarono anche la vita a due donne e ad un bambino ed infine prestarono loro i primi soccorsi e ne fasciarono le ferite.

Al fuoco!

Se scoprite una casa in fiamme dovete:

1. Dare l'allarme a chi vi abita.
2. Avvertire il più vicino poliziotto o i pompieri.
3. Sollecitare i vicini a portare scale, materassi e tappeti

perché la gente possa saltare giù dalle finestre.

All'arrivo dei pompieri, la cosa migliore che possano fare dei ragazzi consiste nell'aiutare la polizia a tenere indietro la folla perché non intralci l'opera di spegnimento.

Se è necessario entrare nella casa per cercare persone



PER IMPARARE A LANCIARE BENE UNA CORDA OCCORRE MOLTO ESERCIZIO, ALTRIMENTI SI PUÒ ANCHE RESTARE LEGATI...

inferme o svenute, occorre mettersi sul naso e sulla bocca un fazzoletto, o qualsiasi altro pezzo di stoffa bagnato e camminare curvi o strisciare sulle mani e sulle ginocchia, per tenersi quanto più possibile vicini alla terra, perché in basso c'è sempre meno fumo o gas. Inoltre, per passare attraverso le fiamme e le scintille bisogna prendere possibilmente una coperta, bagnarla, e poi farci un buco nel mezzo per passarci la testa: si ottiene così una specie di mantello a prova di fuoco, riparati dal quale si potrà passare senza danno attraverso una cortina di fiamme.

Quando avviene un incendio nelle vicinanze, gli Scouts dovrebbero radunare al più presto possibile le loro Pattuglie, e poi recarsi a passo scout sul luogo dell'incendio, guidati dalle fiamme o dal fumo. Il Capo Pattuglia si presenterà allora alla polizia o ai

pompieri, e offrirà l'aiuto della sua Pattuglia, sia per formare un cordone per tenere lontana la folla, sia per portare ordini o messaggi, o far la guardia ai beni dei sinistrati, o prestare qualunque aiuto che fosse utile.

Se trovate una persona con gli abiti in fiamme, gettatela distesa a terra, perché le fiamme tendono verso l'alto e poi rotolatela dentro la coperta, un tappeto o un cappotto. Nel far questo fate attenzione a non prendere fuoco anche voi. Il motivo per cui si agisce così è che il fuoco non può continuare ad ardere se gli manca l'aria.

Quando trovate una persona svenuta (nel suo spavento potrebbe anche essersi nascosta sotto un letto o un tavolo), dovete caricarvela sulle spalle, oppure - ciò che è spesso più pratico, specie nei casi di fumo molto denso o di esalazioni di gas - legarvi a lei per mezzo di corde o di lenzuola, e trascinarla così fuori della stanza, camminando carponi sul pavimento.

In questo caso, dovete fare due nodi di bolina, uno per ciascuna estremità della corda, per poterne passare il primo attorno al petto e sotto le braccia della persona svenuta (che sarà coricata sul dorso), e infilarvi l'altro al collo in modo che il resto della corda vi passi sul petto e fra le gambe. Poi vi metterete a



L'ULTIMO MESSAGGIO DI B.-P. AGLI ESPLORATORI

Cari Scouts,

se avete visto la commedia Peter Pan vi ricorderete che il capo dei pirati ripeteva ad ogni occasione il suo ultimo discorso, per paura di non avere il tempo di farlo quando fosse giunto per lui il momento di morire davvero. Succede pressappoco lo stesso anche a me e, per quanto non sia ancora in punto di morte, quel momento verrà, un giorno o l'altro; così desidero mandarvi un ultimo saluto, prima che ci separiamo per sempre.

Ricordate che sono le ultime parole che udrete da me: meditatele.

Io ho trascorso una vita molto felice e desidero che ciascuno di voi abbia una vita altrettanto felice.

Credo che il Signore ci abbia messo in questo mondo meraviglioso per essere felici e godere la vita. La felicità non dipende dalle ricchezze né solo dal successo nella carriera, né dal cedere alle nostre voglie.

Un passo verso la felicità lo farete conquistandovi salute e robustezza finché siete ragazzi, per poter essere utili e godere la vita pienamente una volta fatti uomini.

Lo studio della natura vi mostrerà di quante cose belle e meravigliose Dio ha riempito il mondo per la vostra felicità. Contentatevi di quello che avete e cercate di trarne tutto il profitto che potete. Guardate al lato bello delle cose e non al lato brutto.

Ma il vero modo di essere felici è quello di procurare

costante applicazione. Se tu non sei ancora Scout, vieni ed entra in questa allegra fraternità. C'è un grande avvenire davanti a noi, ed avremo bisogno dite!

Conmiato

Spero di essere riuscito in questo libro a mostrarvi almeno una parte dell'appello che lo Scautismo racchiude in sé per noi tutti.

Vorrei che voi sentiste di essere dei veri Esploratori alle prese con l'ignoto, capaci di cavarvela da voi e non soltanto Scouts in un Reparto, accuratamente sorvegliati da Capi Pattuglia e Capi adulti.

So che voi volete farvi avanti e far da voi; che questi esploratori e uomini di frontiera di un tempo fanno appello allo spirito di avventura che è in voi; che, nonostante tutte le invenzioni moderne, desiderate andar fuori per conto vostro, cavarvela da voi, nel pieno godimento della libertà all'aria aperta.

Ed io per l'appunto ho cercato di suggerirvi qualche sistema per riuscirci, e per aiutarvi a diventare veri uomini.

Lo Scautismo è un bel gioco, se ci diamo dentro e lo prendiamo nel modo giusto, con vero entusiasmo. E come per altri giochi, scopriremo anche che, giocandolo, guadagneremo forza nel corpo, nella mente e nello spirito. Ma, non dimenticatelo!, si tratta di *un gioco all'aria aperta*, e dunque ogni volta che ne capiti l'occasione andatevene all'aperto. E l'augurio di buona fortuna e buon campo vi accompagni!

camminare carponi, volgendo il dorso all'infortunato, e lo trascinerete fuori con la testa in avanti. Se il cappio è di giusta lunghezza, il nodo gliela terrà sollevata da terra, come si può vedere dal disegno.

Salvataggio di persone in pericolo di annegare

L'elenco dei salvataggi compiuti da eroici giovani Scouts dimostra come una grande percentuale di disgrazie sia dovuta al non saper nuotare. E quindi molto importante che tutti voi impariate a nuotare, e successivamente a salvare chi si trovi in pericolo di annegare.

Anche un nuotatore mediocre può salvare un uomo che annega, purché sappia come si deve fare e si sia addestrato qualche volta con i suoi amici.

La credenza popolare che una persona che anneghi torna a galla tre volte prima di andare a fondo definitivamente è una grande sciocchezza. Se qualcuno non si precipita ad aiutarla può anche annegare subito.

La cosa essenziale è di impedire che la persona in pericolo si afferri a voi strettamente e vi impedisca i movimenti, o faccia addirittura annegare anche voi. Quindi *tenetevi sempre dietro di lui*. Mettetegli un braccio attraverso il petto, con la mano sotto l'ascella, e ditegli di stare tranquillo e di non dibattersi. Se obbedisce lo terrete a galla facilmente. Ma altrimenti fate attenzione che nel suo terrore non si abbia a voltare per abbrancarsi a voi. Se riuscisse ad afferrarvi per il collo, mettetegli un braccio attorno alla vita, e l'altra mano, col palmo verso l'alto, sotto il mento, in modo che la punta delle dita sia sotto il suo naso. Poi tirate e spingete, e vedrete che dovrà lasciarvi andare per forza. Se invece vi afferrasse ai polsi, girateli violentemente contro il suo pollice, e così vi libererete. Ma al momento critico non potrete ricordarvi di tutto questo se non vi sarete prima addestrati frequentemente con altri ragazzi, facendo a turno l'uomo che annega o quello che lo salva.

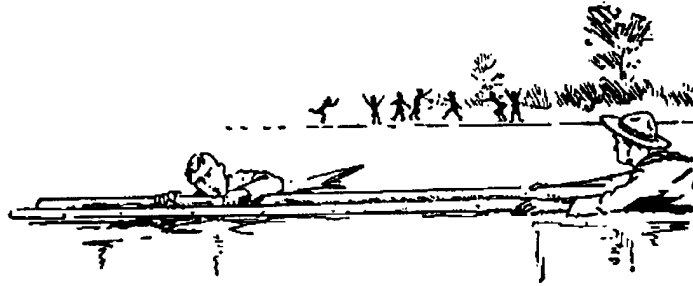
Se qualcuno di voi che ancora non sapesse nuotare cadesse in acqua, in un punto dove fosse per lui profonda, si ricordi che non andrà a fondo se avrà cura di fare queste cose. Primo: tenere la bocca fuori, gettando la testa molto all'indietro; secondo: mantenere i polmoni pieni d'aria, aspirando profondamente ed espirando invece meno che sia possibile; terzo: tenere le braccia sott'acqua. Per fare così non dovete cominciare ad urlare, cosa

che produrrebbe lo svuotamento dei polmoni, e neppure ad agitare le braccia per fare segnali, perché questo vi farebbe andare a fondo.

Se vedete una persona che cade in acqua e che sta lì lì per affogare e voi stessi non sapete nuotare, gettatele una fune o un remo o una scatola di legno, perché ci si possa afferrare e sostenere.

Se invece vedete una persona che sprofonda nel ghiaccio e non riesce poi a tirarsi fuori perché gli orli a cui si afferra seguitano a rompersi, gettatele una fune e ditele di non agitarsi. Questo potrà ridarle fiducia e coraggio fino a che non riuscirete a mettere una lunga scala o pertica trasversalmente al buco, in maniera che o lui riesca ad aggrapparsi a quelle ed a venire fuori o voi possiate strisciare fino a lui per aiutarlo.

**PER SALVARE UNA
PERSONA CADUTA
ATTRAVERSO UNA
LAISTRA DI GHIACCIO,
SPINGETE FINO A LEI
UNA SCALA.**



Come lanciare un gherlino da salvataggio

Spesso è molto più utile saper lanciare una corda in modo che chi sta per annegare la possa afferrare, che non tuffarsi dietro a lui ed essere così in due a farsi ripescare.

La lunghezza giusta per un gherlino da salvataggio è di circa 12-13 metri: se volete prepararvene uno adatto, scegliete un tipo di corda ben flessibile, intrecciata o ritorta del diametro di circa 6-7 mm. Per lanciarla distante si usa fare un nodo all'estremità da gettare; qualche volta ci si attacca invece un piccolo sacchettino di sabbia, per farla andare più lontano ancora. Fate però attenzione che il peso vada a cadere vicino alle braccia tese di colui che la deve afferrare, e *non* sulla sua faccia.

Adesso, decidete con quale mano fare il lancio: naturalmente quasi tutti usano la destra. Avvolgete accuratamente *seguendo il senso orario* la corda su questa mano, facendo attenzione che ogni avvolgimento misuri da cima a fondo circa 45 cm. Quando siete arrivati circa a metà, ripiegate un dito per

Questa fratellanza scout è per molti lati simile ad una crociata. Gli Scouts di ogni parte del mondo sono ambasciatori di buona volontà, che fanno amicizia ed abbattano ogni barriera di razza, di credo religioso, di classe sociale. Questa è certamente una grande crociata. Io vi suggerisco di fare del vostro meglio in quest'opera, giacché presto sarete uomini, e se dovesse nascere una contesa tra Paesi, sarà su di voi che ricadrà il fardello della responsabilità.

Le guerre ci hanno insegnato che se un Paese cerca di imporre il suo particolare punto di vista agli altri, è fatale che ne seguano crudeli reazioni. Una serie di jamborees mondiali ed altre riunioni di Scouts provenienti da molti Paesi diversi ci hanno invece insegnato che attraverso l'esercizio della tolleranza e dello scambio reciproci nascono la simpatia e l'armonia.

Questi jamborees hanno dimostrato quale solido legame sia la Legge scout tra i ragazzi di ogni Paese. Possiamo fare campi assieme, fare uscite assieme e godere di tutta la gioia della vita all'aria aperta, e così dare una mano a forgiare una catena di fraternità. Se siamo amici, non vorremmo litigare tra di noi. Coltivando le nostre amicizie, come quelle cementatesi nei nostri grandi jamborees, prepariamo la via alla soluzione dei problemi internazionali, ottenuta per mezzo di discussioni di carattere pacifico. Ciò avrà un effetto vitale e di lunga portata in tutto il mondo per la causa della pace. Prendiamo quindi l'impegno di fare assolutamente il massimo che potremo per stabilire l'amicizia tra gli Scouts di tutti i Paesi, e per contribuire a sviluppare la pace e la felicità del mondo e la buona volontà tra gli uomini.

In tutto ciò è lo spirito che conta. La nostra Legge scout e la Promessa, quando le mettiamo veramente in pratica, spazzano via ogni occasione di guerre e contese tra i popoli.

Fate la vostra parte

Facciamo perciò tutti la nostra parte. Quelli che sono oggi Scouts dovrebbero prendere la decisione di divenire migliori Scouts, non soltanto dal punto di vista della tecnica della vita all'aperto e del campeggio, ma nella fedeltà alla Legge e nella sua



**IL MOVIMENTO SCOUT È
UNA FRATELLANZA
MONDIALE.
AD UN JAMBOREE, UN
GIORNO, POTRETE AVERE
LA FORTUNA DI
INCONTRARE SCOUTS DI
DIVERSI PAESI.**

duramente, e sono morti in gran numero per dare a voi la vostra Patria. Non fate ch'essi debbano, guardando in giù dal Cielo, vedervi oziosi bighellonare con le mani in tasca, senza far nulla per mantenerla salda.

All'opera! Ognuno al suo posto, e giocate il gioco!

Un amico di tutto il mondo

Ricordate anche che uno Scout non è soltanto amico di coloro che gli vivono accanto, ma «amico di tutto il mondo». I fratelli non lottano uno contro l'altro. Se facciamo amicizia con i nostri vicini d'oltremare in Paesi stranieri, e se questi si manterranno nostri amici, non avremo bisogno di combattere. E questa è di gran lunga la migliore maniera di impedire guerre future e di essere sicuri di una pace durevole.

Una fra le cause che provocano le guerre è il fatto che la gente di diversi Paesi conosce molto poco l'una dell'altra; e ci sono poi i rispettivi governi che dicono che l'unica cosa da fare è di combattere, così la gente combatte, e dopo tutti sono terribilmente tristi per quello che è successo. Se fossero stati buoni amici in tempo di pace, si sarebbero compresi assai meglio l'un l'altro e non sarebbero venuti alle armi.

Oggi giorno viaggiare è divenuto tanto più facile e le distanze si sono talmente raccorciate mediante i trasporti motorizzati, gli aerei e la radio, che i popoli dei diversi Paesi hanno assai maggiori possibilità di conoscersi reciprocamente più da vicino.

Inoltre il Movimento scout, femminile e maschile, si è diffuso nel mondo. Come Scouts possiamo oggi visitare moltissimi Paesi diversi in ogni parte del mondo e trovare fratelli e sorelle scout in ciascuno di essi, tutti operanti sotto la stessa Legge e la stessa Promessa, impegnati nelle stesse attività scout. Già migliaia di Scouts di diversi Paesi fanno regolarmente viaggi in altri Stati, scambiandosi visite: in tal modo essi hanno la gioia di vedere come son fatti gli altri Paesi, e ciò che importa di più, cominciano a conoscersi reciprocamente come amici e non come semplici «stranieri».

La fratellanza scout mondiale

Diventando Scout ti unisci ad una grande moltitudine di ragazzi appartenenti a molte nazionalità ed avrai amici in ogni continente.

tenere questi giri separati dai successivi, e seguitate quindi ad avvolgere il resto sulle restanti dita.

Quando siete arrivati al fondo, prendete l'estremità libera con la mano sinistra e tenetela ben stretta con le ultime tre dita; o meglio ancora, fateci un cappio e infilateci il polso, in maniera da non lasciarsi sfuggire la corda al momento del lancio. Poi passate la seconda metà della matassa dalla mano destra alla sinistra: avrete così un rotolo per mano.

Il rotolo che è nella mano destra va gettato per primo;

e va seguito all'istante da quello che è nella sinistra, *senza però lasciare andare l'estremità della corda*. Se la gettate così, la corda non si imbroglierà, e sarà quindi possibile lanciarla dritto al bersaglio, e in modo che arrivi il più lontano possibile. Facendo invece un solo rotolo, e lanciandolo con un solo movimento, succede sempre che il rotolo non si svolge completamente, e quindi il lancio risulta più corto.

Si può eseguire il lancio tenendo la mano bassa oppure alta sopra la testa. Quest'ultimo è il sistema migliore, e direi quasi l'unico possibile quando si deve gettare la corda da dietro un ostacolo, come un bastione o un muro, o quando la si vuole fare arrivare a persone affacciate a un piano alto di una casa in fiamme.

Cavalli in fuga

Qualche volta avvengono disgrazie causate da cavalli imbizzarriti che possono travolgere i passanti. Sarebbe quindi bene che tutti conoscessero il modo di fermare un cavallo in fuga, per impedire così i possibili incidenti.

Per arrestare un cavallo in fuga, non si deve correrli incontro agitando le braccia, come fa molta gente: bisogna invece correrli fianco a fianco, afferrarsi solidamente alla stanga per evitare di cadere e prendere le redini con l'altra mano, per obbligare il cavallo a volgere la testa verso di voi, in modo da farlo voltare e riuscire poi a dirigerlo contro un muro o una casa, o costringerlo comunque a fermarsi. Ma naturalmente, questa è una impresa molto difficile per un ragazzo, a causa del suo peso troppo leggero. In simili incidenti, il suo compito sarebbe piuttosto quello di soccorrere le persone ferite dall'animale in fuga.

Incidenti vari

Non è certo possibile fare qui la lista completa di tutti gli incidenti che potrebbero capitare. Basterà quindi ripetere che uno Scout deve ricordarsi di non perdere la testa e di riflettere sempre alla cosa più opportuna da fare in quella data circostanza, ed essere l'uomo che la fa, anche nelle situazioni più impensate.

Lo Scout J. C. Davei, del 1° Reparto di Bloemfontein (Sud Africa), vide una bimba sul tetto di una casa, impigliata in alcuni fili elettrici. Malgrado che gli astanti gli consigliassero di non salirei, perché poteva correre il rischio di rimanere anch'egli fulminato, si arrampicò sul tetto e la portò giù. Disgraziatamente la bimba era già morta.

Lo Scout Lockley, del 1° Reparto di Atherstone, stava guardando a una fiera una giostra azionata elettricamente con energia prodotta da un generatore a vapore. Ad un certo momento il meccanico chinatesi sul meccanismo ebbe i vestiti presi negli ingranaggi e sarebbe stato maciullato se Lockley, che aveva qualche conoscenza di meccanica, non si fosse precipitato a manovrare la leva, fermando il meccanismo appena in tempo per salvargli la vita.

Ecco dunque un esempio di un ragazzo che era preparato: sapeva che cosa si dovesse fare e lo ha fatto senza perdere nemmeno un istante.

Non pensate a voi stessi, ma al vostro Paese ed al bene che il vostro lavoro potrà apportare al prossimo.

Quando sarete cresciuti

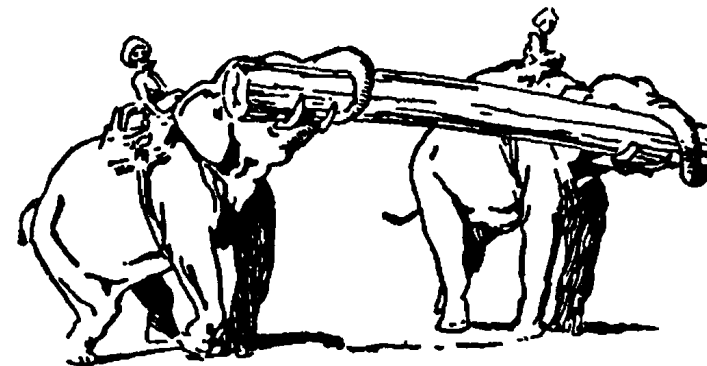
Poi, quando sarete cresciuti, avrete diritto al voto e così prenderete parte al governo del vostro Paese.

E vi sentirete portati, almeno molti di voi lo saranno, ad appartenere automaticamente allo stesso partito politico a cui appartiene vostro padre o i vostri amici. Io non lo farei, se fossi in voi. Io vorrei ascoltare ciò che ogni partito ha da dire. Se ascoltate un solo partito certamente finirete per convincervi che quello è il solo che ha ragione, e tutti gli altri debbono aver torto. Ma se vi prendete la pena di sentirne un altro, potrebbe capitarvi di concludere che, dopo tutto, è *questo* che ha ragione ed il primo ha torto.

Il punto è di ascoltarli tutti, ma di non lasciarsi persuadere da nessuno in particolare. Siate quindi uomini, fatevi una vostra idea e decidete da soli ciò che, secondo il vostro giudizio, è meglio dal punto di vista nazionale, - e non per qualche piccola questione locale - e votate per quel partito finché esso continua ad agire nel modo giusto e cioè per il bene della comunità nazionale.

Molta gente si lascia trascinare da qualche nuovo uomo politico per amore di qualche nuova idea estremista. Non credete mai nell'idea di un uomo prima che questa sia stata ben studiata e considerata da ogni punto di vista. Le idee estremiste assai di rado valgono qualche cosa; se andrete a cercare nella storia vi accorgerete che quasi sempre sono state già provate in qualche luogo ed hanno fatto fallimento.

I vostri progenitori hanno lavorato sodo, combattendo



**GLI ELEFANTI DI BURMA
POSSONO INSEGNARE
UNA LEZIONE A TUTTE
LE NAZIONI DEL
MONDO: LAVORANDO
INSIEME POSSONO
TRASPORTARE I
CARICHI PIÙ PESANTI.**

CIVISMO

DOVERI DEGLI SCOUTS IN QUANTO CITTADINI - QUANDO
SARETE CRESCIUTI - «UN AMICO DI TUTTO IL MONDO» -
LA FRATELLANZA SCOUT MONDIALE - FATE LA VOSTRA
PARTE - COMMiato

Ogni Scout deve prepararsi a divenire un buon cittadino per il suo Paese e per il mondo. Per questo dovete cominciare, sin da ragazzi, a considerare ogni altro ragazzo come un amico. Ricordate che, siate ricchi o poveri, di città o di campagna, il vostro dovere è di stare spalla a spalla per sostenere tutti il vostro Paese. Se siete divisi tra di voi, danneggiate il Paese. Dovete metter da parte i vostri contrasti.

Se disprezzate altri ragazzi unicamente perché appartengono ad una famiglia più povera della vostra, siete degli snob. Se odiate altri ragazzi perché il caso li ha fatti nascere più ricchi di voi, siete sciocchi. Ciascuno di noi e tutti noi dobbiamo accettare il posto che ci è stato assegnato nel mondo, e farne il miglior uso possibile e collaborare con tutti coloro che ci vivono attorno.

Siamo molto simili ai mattoni di un muro: abbiamo ciascuno il nostro posto, per quanto esso possa sembrare un ben piccolo posto in un muro così grande. Ma se un solo mattone si sgretola o cade via dal suo posto, si comincia a sottoporre il resto dei mattoni ad uno sforzo indebito, appaiono crepe ed il muro vacilla.

Non siate troppo ansiosi di spingervi avanti: raccoglierete delusioni a non finire se vi mettete su quella strada.

Lavorate per il bene del Paese e per quello dell'azienda nella quale siete impiegati; e se farete così, vi accorgete che potrete ottenere tutte le promozioni e tutto il successo che desiderate.

Cercate di prepararvi a ciò studiando seriamente le materie che vi insegnano a scuola, non perché questo è divertente, ma perché è vostro dovere verso la Patria di migliorare voi stessi. Studiate la matematica, la storia, la lingua e cultura del vostro Paese in questo spirito, e vedrete che andrete avanti.

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Esercitatevi a formare con i bastoni scout un cordone, per tenere indietro la folla. Questa esercitazione può prendere la forma di gioco, dividendo il Reparto in «folla» e in «Scouts».

Esercitatevi ad improvvisare funi, e scale di corda a pioli.

Esercitatevi nell'arrampicata sui muri. Parecchi Scouts alla base del muro possono, anche a mezzo di bastoni usati come gradini, costituire la piattaforma per un più piccolo gruppo superiore ecc.

Fate sì che gli Scouts conoscano la posizione degli idranti e delle bocche antincendio del loro quartiere, e così pure dei posti di polizia, telefoni, stazioni di pompieri, ambulanze, ospedali ecc.

Esercitatevi a fare nodi di bolina, e a trascinare per mezzo di una corda delle persone svenute.

Fate tutto il possibile perché gli Scouts possano imparare a nuotare. In una città di mare, o che possieda delle buone piscine, la cosa non dovrebbe offrire difficoltà; se invece abitate in campagna, la soluzione migliore sarebbe quella di organizzare un campo estivo vicino al mare, o sulla riva di un lago o di un fiume dove si possa fare il bagno e nuotare senza pericolo.

Esercitatevi nei vari sistemi di salvare persone in pericolo di annegare.

GIOCHI SUL MODO DI COMPORTARSI IN CASO DI INFORTUNIO

Mentre gli Scouts sono in sede, accendete in una stanza od in un edificio vicino, un fuoco che produca un fumo molto denso. Accordatevi anche in segreto con due o tre ragazzi perché nel caso che venga dato un allarme d'incendio si mettano a correre spaventati, e cerchino di provocare un panico.

Fate quindi dare l'allarme, sia da

qualcuno che si precipiti dentro gridando al fuoco, sia facendo scoppiare alcuni petardi. Una o due Pattuglie dovranno allora affrontare l'incendio sotto la direzione dei rispettivi Capi Pattuglia. Dovranno chiudere subito porte e finestre, e inviare alcuni Scouts nelle diverse parti dell'edificio, per vedere se il fuoco si stia estendendo e per cercare la gente in pericolo. Questi Scouts dovranno tenere sulla bocca e sul naso un fazzoletto bagnato.

Le persone «svenute» (o fantocci di tela) saranno nascoste sotto tavoli ecc. Gli Scouts le salveranno o portandole in spalla, o trascinandole fuori o calandole poi fino a terra. Usare teli di salvataggio, dentro cui poter saltare dalle finestre ecc.

Altre squadre srotoleranno i tubi delle pompe o faranno catena per passare le secchie d'acqua. Un'altra squadra invece rianimerà i «salvati», e un'altra ancora formerà i «cordoni» per aiutare la polizia e i pompieri a tenere indietro la folla.

Insegnate i vari metodi di soccorso praticati dalla Federazione del Salvataggio a Nuoto. Incoraggiate gli Scouts a conseguire le specialità di nuotatore, ambulanziere, pompiere ecc.

AIUTARE GLI ALTRI

COME PRESTARE SOCCORSO - SHOCK - EMORRAGIE -
RESPIRAZIONE ARTIFICIALE - ALTRE NOZIONI DI PRONTO
SOCCORSO - COME TRASPORTARE UN INFORTUNATO

Non sempre è conveniente tenere al testa sollevata. Nel caso di emorragie profuse esterne od interne - che si rivelano con pallore, caduta della pressione arteriosa e della temperatura cutanea, polso debole e frequente, sudorazione fredda - la testa deve essere tenuta più bassa dei piedi (N.d.T.)



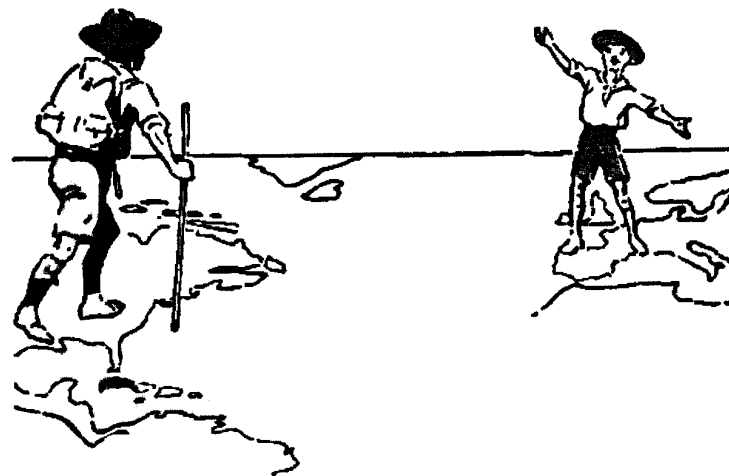
In caso di disgrazia, ricordatevi sempre che *voi non siete dei medici*. Come pronto soccorso, a meno che si tratti di ferite leggere, dovete far chiamare immediatamente un medico. Il vostro compito è di evitare che l'infortunato possa peggiorare mentre si aspetta l'arrivo del medico, e cioè di prevenire il collasso, arrestare le emorragie, praticare la respirazione artificiale e prestare tutte quelle altre cure urgenti che fossero necessarie.

Se al momento della disgrazia vi trovate solo con l'infortunato e questi ha perso i sensi, mettetelo supino con la testa un po' sollevata e voltata da una parte, perché non soffochi, e anche perché l'eventuale vomito possa uscirgli di bocca facilmente. Slacciategli gli indumenti intorno al collo e al petto, e copritelo per tenerlo caldo. Rendetevi conto di dove si è fatto male e prendetene cura secondo quanto vi è stato insegnato in fatto di pronto soccorso. Se vi accade invece di trovare una persona svenuta, dovete anche esaminare attentamente il terreno attorno per scoprire eventuali «segni», e prendere nota così di questi come della posizione in cui avete rinvenuto il corpo, per il caso che in seguito si venisse a scoprire che è stato vittima di un'aggressione.

Se poi avviene un incidente, o trovate un infortunato, mentre siete fuori con tutta la Pattuglia, il Capo Pattuglia dovrà mandare subito uno Scout a cercare un medico, mentre egli stesso assisterà il ferito con l'aiuto di un altro Scout. Intanto il Vice Capo dirigerà i rimanenti Scouts e li incaricherà dei vari altri compiti di assistenza, come andare a prendere acqua o coperte, improvvisare una barella, o tenere indietro l'eventuale

I NOSTRI DOVERI DI CITTADINI

26ª chiacchierata
Civismo



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

L'addestramento in materia di pronto soccorso dovrebbe essere particolarmente approfondito perché, in genere, ci si aspetta molto dagli Scouts.

Durante le uscite di Pattuglia e di Reparto, preparate degli «incidenti» improvvisi, e fate che ogni singolo Scout possa intervenire e riceva una qualche incombenza. Nei ritagli di tempo dedicatevi ad esercitazioni pratiche, come improvvisare barelle, far sedili con le mani, praticare la respirazione artificiale, preparare stecche per arti fratturati ecc.

GIOCHI

I missionari

Ogni Scout, a turno, deve rappresentare la parte di un esploratore o di un missionario con pochi e semplici rimedi a propria disposizione. Uno dopo l'altro, gli vengono portati tre pazienti, ciascuno con una malattia o una ferita diversa, ed egli deve curarli, visitandoli e descrivendo come dovrebbe esser trattato il loro caso.

I prigionieri feriti

I prigionieri, uno per ogni partecipante al gioco, sono allineati a una certa distanza l'uno dall'altro, e a circa 50 metri dalla linea di partenza. Ognuno di loro ha un cartellino appuntato alla camicia, con la descrizione di una ferita. Al segnale, ogni giocatore corre verso il proprio prigioniero, gli appresta i primi soccorsi per la sua ferita e lo porta quindi alla base. Vince il primo che ritorna alla linea di partenza con il suo prigioniero convenientemente curato.

RAPPRESENTAZIONI

Le rappresentazioni di salvataggi sono molto apprezzate tanto dagli attori come dagli spettatori.

Incidente ciclistico

I ragazzi ritornano dal campo. Arriva un ciclista imprudente. Succede una disgrazia. Gli infortunati vengono curati e trasportati all'ospedale su barelle improvvisate.

Esplosione di gas

La signora Coccoli va a passeggio con la sua famiglia. Tornando a casa, incontra un'amica e manda avanti la figlia per accendere il fornello a gas e preparare il tè per il padre. Questi, che torna dall'ufficio, trova la casa piena di gas. La squadra di pronto soccorso giunge sul posto. La ragazza viene trascinata fuori e sottoposta alla respirazione artificiale. Entra in scena l'agente Faccendoni che cerca la fuga di gas senza sapere come si fa. Triste fine di un agente coraggioso, ma senza giudizio.

Incendio

Di sera, in una casetta della periferia. Allarme d'incendio. Vengono svegliati gli inquilini. Formazioni di un «cordone» per tenere lontana la folla. Arrivo dei pompieri i con teli di salvataggio, corde e scale. Salvataggio delle poche persone ancora in casa.

Incendio in una fabbrica

Mentre gli uomini sono occupati nei vari lavori, succede un'esplosione che provoca un incendio del fabbricato e il crollo di un muro esterno, che ferisce un uomo che per caso passava di lì in quel momento. Gli uomini rimasti incolumi prendono cura dei compagni feriti, mentre altri si precipitano per chiedere soccorsi e ritornano con l'ambulanza e i pompieri. Alcuni uomini rimasti nell'edificio in fiamme riescono a salvarsi saltando giù dal tetto, dentro un telo di salvataggio.

folla, magari facendo uno sbarramento con i loro bastoni.

Come regola generale, è molto meglio tenere l'infortunato immobile: non cercate quindi di muoverlo, a meno che non sia assolutamente necessario, e non stancatelo con domande fino a che non sia un po' ripreso.

Shock

Lo «shock», o collasso, è una depressione fisica pericolosa che viene in conseguenza di quasi tutte le ferite.

Dovrete starci molto attenti, o meglio ancora dare per scontato il fatto che uno «shock» si è prodotto e fare tutto quello che potete per impedire che diventi una cosa seria.

Solitamente il paziente viene meno e diventa pallido; talvolta perde completamente la conoscenza. Non lasciate che questo succeda, ma fatelo immediatamente distendere, supino, con la testa voltata da una parte, e mantenetelo caldo mettendogli attorno una coperta o un cappotto.

Emorragie

Quando un uomo perde molto sangue da una ferita, comprimate la ferita stessa, o la carne immediatamente sopra (cioè fra la ferita e il cuore); premete con forza col pollice, per fermare il sangue che scorre nell'arteria, e poi preparate un tampone con qualcosa di simile ad un sasso appiattito e tondeggiante, e legatela stretta sopra la ferita.

Se l'emorragia fosse violenta, legate un fazzoletto attorno all'arto ferito, un po' sopra la lesione, e stringetelo più che potete passando una bacchetta sotto la legatura e facendola girare. Questo si chiama applicare un *tourniquet*. Bisogna però allentare questa legatura almeno ogni quarto d'ora, perché altrimenti potrebbe produrre una qualche seria lesione permanente. Se è possibile, tenete la parte ferita più sollevata del resto del corpo. E fate intervenire un medico al più presto possibile.

Se invece la ferita è piccola, basterà applicare un po' di tintura di iodio, e coprire con una garza ben pulita (cioè sterile). Per tenerla ferma, fate una fasciatura.

Emorragia dalle orecchie e incoscienza indicano - se in conseguenza di una caduta - una lesione al cranio: il ferito non deve allora venire toccato per nulla, se possibile. La cosa migliore è di lasciarlo dov'è, mettergli ghiaccio, o compresse fredde sul

capo e far sì che non si muova fino all'arrivo del medico.

Sputi sanguigni o sbocchi di sangue indicano invece lesioni o rottura di un vaso sanguigno all'interno del corpo. Se poi il sangue è rosso chiaro e misto a schiuma, è segno che c'è una lesione ai polmoni. In ogni caso, tenete il paziente immobile e dategli dei pezzetti di ghiaccio da succhiare o qualche sorso di acqua fredda. E chiamate un medico.

Respirazione artificiale

Per richiamare in vita una persona apparentemente annegata o qualcuno che sia rimasto soffocato da fumo o da esalazioni tossiche e non respiri più, dovete praticare la respirazione artificiale. Essa consiste semplicemente nel mettere il paziente disteso al suolo, e poi nel fare uscire l'aria che c'è nei suoi polmoni e nel farne entrare dell'altra nuova.

1. Non appena l'infortunato viene estratto dall'acqua, coricatelo bocconi con un braccio disteso e il viso voltato da una parte e appoggiato all'altro braccio. Quindi mettetevi in ginocchio accanto a lui, od anche a cavalcioni delle sue gambe, stando rivolti verso la sua testa.

2. Posategli le mani sul dorso, all'altezza della vita, dalle due parti della colonna vertebrale, e con le dita riunite sulle ultime costole.

3. Piegatevi in avanti, tenendo sempre le braccia tese, ed esercitate così una pressione ferma e costante sulle co-stole del paziente; intanto, contate lentamente per migliaia, «mille - due mila». Questo movimento serve a comprimere il paziente contro terra e a fargli uscire l'aria dal petto.

4. Sollevatevi poi indietro in modo da alleggerire la pressione, senza però staccare le mani; e intanto contate lentamente «tre mila - quattro mila».

Continuate ora questi movimenti avanti e indietro, comprimendo il paziente contro il suolo o alleggerendo la pressione alternativamente, in maniera da far uscire l'aria viziata dai suoi polmoni, e farne quindi rientrare della nuova, finché a poco a poco non ricomincerà a respirare da sé.

Il giusto ritmo dei movimenti sarebbe di circa dodici pressioni al minuto.

Quando vi accorgete che il paziente ha ripreso a respirare, potete

nulla. Quel povero disgraziato svenuto non può certo fargli alcun male, e quindi egli deve fare ogni sforzo per restare padrone di sé. Una volta che è riuscito a tanto le sue paure svaniranno.

SVENIMENTI

Se il vostro paziente sviene ed è pallido (lo svenimento è dovuto a scarsità di sangue al cervello), fatelo sedere e piegategli giù la testa fino a mettergliela fra le ginocchia. Se il paziente è supino, allora mettete la testa più bassa possibile e rialzate i piedi. E bagnategli il viso con acqua fredda.

Se invece ha il viso rosso e congestionato, tenetegli la testa alta, perché questo significa che gli è affluito troppo sangue al cervello, come avviene in caso di apoplezia o di insolazione. Lo stesso fate poi per lesioni o traumi alla testa.

Come trasportare un infortunato

Due Scouts possono formare una specie di seggiola tenendo ciascuno con la mano destra il proprio polso sinistro, e con la mano sinistra il polso destro dell'altro. Se poi si volesse anche uno «schienale», intrecciate solo tre mani, in modo che uno degli Scouts possa afferrare con la mano libera la spalla dell'altro, e formare così lo «schienale» col braccio.

Le barelle possono essere improvvisate in diversi modi:

a. una porta o un cancelletto ben coperti di paglia o fieno, indumenti, tela di sacco;

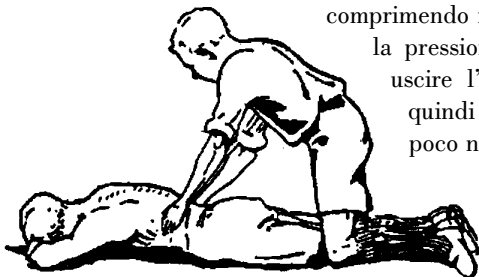
b. un pezzo di tappeto o coperta, tela di sacco, tela incatramata ecc. disteso su due grossi bastoni ben assicurati ai due lati; mettete qualche indumento ripiegato a far da guancia;

e. due giacche con le maniche rovesciate nell'interno: infilate due bastoni dentro le maniche, ed abbottonate poi le giacche sopra di essi;

f. due bastoni infilati dentro un paio di sacchi attraverso due fori praticati in fondo ai sacchi stessi, negli angoli.

Quando trasportate in barella un ammalato o un ferito, fate attenzione, prima di avviarvi, che sia disteso ben comodo. I portatori devono alzare le stanghe contemporaneamente; *non debbono andare al passo*, fare passi corti. Sorvegliare il paziente sarà compito del portatore di dietro. Se i bastoni sono corti occorrono quattro portatori, uno a ogni angolo della barella.

**OGNI ESPLORATORE
DEVE SAPER PRATICARE
LA RESPIRAZIONE
ARTIFICIALE.**



batterlo sulla schiena come si è detto sopra.

Se questo trattamento non basta, apritegli la bocca - a forza se è necessario - infilategli due dita sopra la lingua fino in fondo alla gola, e cercate così di tirare fuori il corpo estraneo. Se ne risultasse un conato di vomito, volgetegli immediatamente la testa da una parte.

Qualche volta, la soffocazione è dovuta a un subitaneo gonfiore dell'interno della gola. In questo caso, applicate al paziente degli impacchi caldi fumanti sul collo, e dategli dei pezzetti di ghiaccio da succhiare o acqua fredda da sorseggiare.

STORDIMENTO

Può seguire facilmente a una caduta o a un colpo sulla testa. Tenete il paziente tranquillo e al caldo, e chiamate al più presto possibile un dottore. Guardatevi bene dal somministrargli alcolici o stimolanti e dal farlo muovere: sarebbe la cosa peggiore che potreste fare.

SUICIDI

Trovando un uomo che è arrivato al punto di attentare alla propria vita, uno Scout dovrebbe sapere come agire per tentare di salvarlo.

Nel caso di un uomo che si è tagliata la gola, recidendosi l'arteria, si deve cercare immediatamente di arrestare l'emorragia. L'arteria va dall'angolo della mascella al punto in cui la clavicola si innesta con lo sterno: per arrestare l'emorragia bisogna dunque comprimerla con forza, col pollice, dalla parte della ferita più vicina al cuore, e mantenere la pressione fino a quando non arriva il medico.

Se invece il suicida avesse ingerito un veleno, soccorretelo come vi è stato spiegato per gli avvelenamenti.

Nel caso invece che si fosse impiccato, dovete staccarlo immediatamente, avendo cura di sostenere il corpo con un braccio mentre tagliate la corda. Fatto questo, allentategli subito gli indumenti intorno al collo e al petto, guardate che possa respirare dell'aria pura, e gettateli sul viso e sul petto dell'acqua fredda, oppure acqua fredda e acqua calda alternativamente. Praticategli la respirazione artificiale come si fa per gli annegati.

Qualche volta, un «piede tenero» si sente un po' impaurito ad aver a che fare con una persona svenuta o un cadavere, e talvolta lo impressiona anche la vista del sangue: ebbene, finché non avrà superato questa sciocca impressione non sarà buono a

sospendere le pressioni, ma sorvegliatelo, perché se il respiro cessasse dovrete ricominciare immediatamente. Per poter praticare la respirazione artificiale molto a lungo, è necessario darsi il cambio in parecchi. Poi lasciatelo giacere in una posizione naturale, e cercate di tenerlo caldo mettendogli delle flanelle calde o delle borse di acqua calda fra le cosce, sotto le ascelle e contro la pianta dei piedi.

Si dovranno naturalmente togliere al paziente tutti gli indumenti bagnati, e avvolgerlo in coperte calde; disturbarlo poi il meno possibile e invitarlo a dormire; ma sempre sorvegliandolo attentamente almeno per la prima ora.

Fate adesso pratica di tutto questo e per più di una volta con un altro Scout, per esser certi di aver capito esattamente come si deve fare e così essere preparati a farlo un giorno a qualche poveretto che ne abbia bisogno.

Altre nozioni di pronto soccorso

AMO NELLE CARNI

Una volta, mi conficcai un amo da pesca in un dito. Presi subito un coltello e tagliai via tutta l'esca che stava intorno all'amo, e poi la spinsi ancor più a fondo dentro il dito finché la punta cominciò a premere la pelle dalla parte interna. La incisi allora con un coltellino ben affilato, per fare uscire la punta dell'amo, e così potei afferrarla ed estrarre finalmente l'intero amo.

Questa manovra è necessaria, perché non si può strappare fuori l'amo tirandolo indietro, dato che il dardo fa presa nella carne. Quindi lavate e disinfettate la ferita.

APPENDICITI

Per quanto siano preceduti generalmente da un qualche malessere, gli attacchi di appendicite possono sopraggiungere anche quasi improvvisi.

Danno un dolore acuto all'addome, localizzato a circa 5 cm. a destra e al di sotto dell'ombelico. Chiamate un medico.

AVVELENAMENTI

Se qualcuno si sente improvvisamente molto male, subito dopo aver mangiato qualche cosa, oppure si sa che ha ingerito un veleno, bisogna per prima cosa chiamare un medico. Poi, se la bocca non è macchiata o ustionata dal veleno, fatelo vomitare

dandogli da bere dell'acqua calda in cui sia stato disciolto un po' di sale o mostarda, e provando a solleticargli l'interno della gola con una piuma. Se invece il veleno fosse un acido caustico, non si deve fare vomitare il paziente, ma fargli invece ingerire della magnesia o del bicarbonato di sodio disciolto in acqua, per neutralizzare l'acido. Se il paziente venisse preso da sonnolenza, tenetelo sveglio in tutti i modi.

AVVELENAMENTO DEL SANGUE

Quando una ferita è mal curata, ne deriva l'infezione. Dapprima locale: si presenta con gonfiore, rossore, calore e dolore della zona cutanea interessata, dalla quale si possono irradiare delle striature rosse (che rappresentano l'infezione dei vasi linfatici). Ma una ferita infetta può causare guai più gravi quando l'infezione passa nel sangue, che ne resta come avvelenato ed allora i sintomi potranno andare da una prostrazione generale con senso di grave stanchezza, a disturbi digestivi, alla comparsa improvvisa di febbre alta e grave. In tutti e due i casi chiamare subito il medico e nel frattempo potete fare impacchi d'acqua calda che daranno un certo sollievo.

BRUSCOLO IN UN OCCHIO

Non permettete al paziente di strofinarsi l'occhio; provocherebbe solamente infiammazione e gonfiore, e renderebbe l'estrazione del bruscio molto più difficile.

Se esso è sotto la palpebra inferiore abbassate questa più che potete e togliete il bruscio con l'angolo di un fazzoletto bagnato.

Se invece è sotto la palpebra superiore, tirate questa, sollevandola dall'occhio, fino a portarla sopra la palpebra inferiore. In questo modo, le ciglia di quest'ultima possono quasi sempre spazzar via i corpi estranei che fossero nell'interno della palpebra superiore.

Un altro sistema, che tutti gli Scouts devono conoscere, consiste nel far sedere il paziente e nel mettersi in piedi dietro a lui, in modo che la sua testa stia ferma contro il vostro petto. Appoggiate un fiammifero sulla parte superiore della palpebra superiore, poi afferrate l'orlo della

palpebra stessa e tiratela in su sopra il fiammifero in maniera che rimanga rovesciata. Togliere allora delicatamente il bruscio con un angolo di fazzoletto bagnato, e poi riportate la palpebra al suo posto. Se l'occhio è infiammato, fateci degli

corrente) capita spesso di prendere una scossa violenta, e di perdere la conoscenza. L'infortunato deve venire subito staccato dal filo, ma state molto attenti a non ricevere la scossa anche voi. Se è possibile, togliete subito la corrente, altrimenti «isolatevi» stando coi piedi sopra una lastra di vetro o - se non potete procurarvela - sopra una tavola di legno ben asciutto; oppure infilatevi un paio di stivali di gomma. Mettetevi anche dei guanti di gomma, e se non ne avete a portata, avvolgetevi le mani con parecchi spessori di panno *asciutto*, e poi staccate l'infortunato servendovi di un bastone di legno *asciutto*. Talvolta, potrà essere necessario praticare al paziente la respirazione artificiale: quando poi ha ripreso a respirare regolarmente, curatelo come per un comune «shock».

Un ragazzo stava a caccia di farfalle a St. Ouen, in Francia, quando cadde sulla terza rotaia della locale ferrovia elettrica, e rimase istantaneamente fulminato. Un passante, nel cercare di sollevarlo, rimase morto al suo fianco. Un fornaciaio si precipitò di corsa per cercare di salvarli ed anch'egli fu folgorato alla stessa maniera. I due salvatori intenzionali rimasero uccisi per non aver imparato precedentemente quale fosse la cosa giusta da fare.

SCOTTATURE E USTIONI

Quando qualcuno si produce accidentalmente delle scottature (dette ustioni), e la pelle diventa rossa, occorre spalmarla subito con una qualche sostanza grassa, come la vaselina, e poi fasciarla senza stringere.

Un impasto di bicarbonato di sodio ed acqua da sollievo in caso di scottature lievi. *Le scottature prodotte dal sole* vanno trattate come tutte le altre.

Se qualche lembo del vestiario fosse rimasto attaccato all'ustione, non strappatelo via, ma tagliatelo tutt'intorno con le forbici o con un coltellino *ben affilato*, e poi proteggete al più presto dall'aria la parte ustionata.

In casi di ustioni gravi, con vesciche o addirittura con la carne carbonizzata, chiamate subito un dottore e curate il paziente perché non abbia a subire collassi. Non rompere mai le vesciche.

SOFFOCAZIONE

Per rimuovere l'ostruzione che rischia di soffocare il paziente, fatelo subito curvare molto in avanti, e dategli dei colpi forti sulla schiena, fra le due scapole. Se si tratta di un bambino, lo si può addirittura mettere a testa in giù e gambe in aria e poi

soda, per lavar via ogni residuo di acido, e poi curò la ferita come si fa con una normale ustione.

MORSICATURA DI SERPENTI

Ricordatevi che il veleno iniettato dal morso di un serpente entra in circolazione nel sangue e in pochi secondi si diffonde in tutto il corpo: perciò i soccorsi da prestare devono essere immediati. La cosa essenziale da fare è di fermare il veleno che attraverso le vene si diffonde nel corpo. Per ottenere ciò legare immediatamente una cordicella o un fazzoletto attorno all'arto offeso, *sopra* il punto dove il paziente è stato morsicato, e stringetela bene, in maniera da fermare il sangue e impedirgli di risalire fino al cuore insieme al veleno. Poi incidete profondamente la ferita per farla sanguinare e fare così uscire anche il veleno. Il veleno può anche venire succhiato senza danno, purché però non si abbiano piccole ferite o sgraffiature in bocca perché altrimenti potrebbe entrare in circolazione attraverso quelle.

Si dovranno quindi somministrare al paziente degli stimolanti, per esempio caffè e non permettergli di dormire anche se dimostrasse sonnolenza: fatelo dunque camminare punzecchiato, magari perfino schiaffeggiato, ma non lasciatgli perdere i sensi finché non sia possibile affidarlo a un medico.

PUNTURE D'INSETTI

Il miglior antidoto contro le punture di insetti, e soprattutto per quelle delle api, è l'ammoniaca. Riuscirete a ricordarvelo facilmente se pensate alle iniziali delle due parole: ammoniaca e api. Anche il bicarbonato di soda può giovare.

Togliete il pungiglione per mezzo di un ago sterilizzato.

SANGUE DAL NASO

In genere non è ne doloroso ne pericoloso, ma qualche volta l'emorragia stenta ad arrestarsi ed allora il paziente perde molto sangue. Per arrestarla, fatelo sedere su una seggiola e dategli di piegare la testa molto all'indietro e di respirare solo attraverso la bocca.

L'applicazione di compresse fredde sulla nuca può essere benefica.

SCOSSA ELETTRICA

Toccando un filo elettrico (o una rotaia percorsa dalla

impacchi di acqua tiepida. Se il corpo estraneo fosse invece conficcato profondamente, mettetelo nell'occhio, sotto la palpebra inferiore, un po' di olio di oliva o di vaselina (per uso oftalmico); poi chiudetelo, copritelo con un impacco morbido bagnato, bendatelo e fatelo quindi vedere al più presto ad un medico.

CONVULSIONI

Quando una persona si mette a gridare e cade, e poi contrae le membra e si dibatte con movimenti convulsi, e ha schiuma e bava alla bocca, significa che è in preda a un attacco di convulsioni. Non c'è niente da fare, tranne che metterle fra le mascelle un pezzo di legno o di sughero, perché non si morda la lingua. Dopo l'attacco, lasciatela dormire a lungo.

DISTORSIONI

Fasciate strettamente la caviglia offesa e impedita al paziente di camminare, o mettetegli qualche cosa di pesante sopra il piede. Cercate chi vi possa aiutare e riportatelo a casa.

Poi mantenete il piede sollevato, togliete la scarpa con precauzione e fate applicazioni fredde per alleviare il dolore e ridurre il gonfiore. Queste applicazioni si fanno immergendo in acqua freddissima un piccolo asciugamano (o un tovagliolo, o un pezzo di tela qualsiasi) ripiegato in più spessori; poi lo si sprema un poco e lo si avvolge delicatamente intorno alla caviglia.

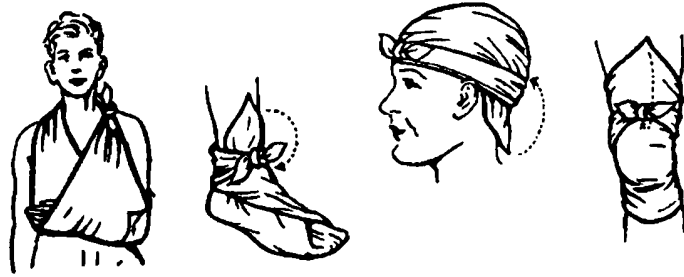
Se il freddo non servisse ad alleviare il dolore, possono giovare delle applicazioni calde, ma per applicare questi impacchi caldi bisogna ricordare bene come vanno preparati. Procedete dunque in questo modo: versate dell'acqua bollente sopra un panno piegato, e poi avvolgetelo dentro un piccolo asciugamano o una tela sottile, per poterlo strizzare. Strizzatelo più che potete, in modo che resti *il più possibile asciutto*, perché altrimenti correreste il rischio di scottare il paziente; allargate quindi l'impacco e applicatelo subito, mentre è ben caldo. E appena il dolore si è calmato sospendete gli impacchi caldi.

Tenete il piede strettamente fasciato, e fate che il paziente rimanga in riposo per qualche giorno.

FASCIATURE

Per fasciare un arto rotto occorre un bel pezzo di tela triangolare, come per esempio il vostro fazzoletto scout. Entrambi i lati più corti dovrebbero misurare circa 90 cm. Per sostenere un braccio o una clavicola spezzata, si deve annodare il triangolo al

PER FASCIARE O PER APPENDERE UN BRACCIO AL COLLO, SI PUÒ ANCHE USARE IL FAZZOLETTO SCOUT. BADATE CHE LA FASCIATURA NON FACCIA GRINZE O PIEGHE, E RIPIEGATE IN SU LA PUNTA DEL TRIANGOLO COME È INDICATO DALLA FRECCIA.



collo dell'infortunato, mettendo la punta verso l'arto offeso e legando insieme le due estremità del triangolo con un nodo piano. Così la parte più larga del triangolo gira attorno al braccio offeso e lo sostiene. Poi si ripiega attorno al braccio la punta della fascia, e la si fissa con uno spillo, in modo che anche il gomito resti così chiuso e trattenuto nel triangolo.

Si usa mettere una benda sul capo per mantenere a posto una fasciatura o una medicazione su di una ferita al cuoio capelluto. Allargate la vostra benda triangolare, e ripiegate il lato lungo per circa 5 cm. Quindi appoggiate la parte centrale di questo lato sulla fronte del ferito, appena sopra le sopracciglia, in modo che la punta del triangolo gli penda dietro sul collo. Prendete poi le due estremità, incrociategliele sulla nuca, riportatele avanti e annodategliele sulla fronte con un nodo piano. E da ultimo rialzate la punta del triangolo che pende dietro e appuntatela sulla testa. Fate attenzione che le pieghe non facciano grinze dalla parte interna (quella a contatto con la testa) e che le due estremità siano ben fissate.

FRATTURE

Generalmente, si può capire quando un braccio o una gamba sono fratturati dal gonfiore e dal dolore attorno al punto della frattura. Talvolta poi l'arto è piegato in modo innaturale e il paziente non può adoperarlo. In casi simili è necessario l'intervento di un medico, e intanto occorre praticare il trattamento contro lo shock.

L'arto fratturato deve essere mantenuto immobile. Se è assolutamente necessario trasportare il paziente, legate l'arto a qualche cosa di rigido, cioè a una *stecca*, che lo mantenga rigido e disteso durante il tragitto fino all'ospedale.

La stecca può consistere in un'assicella di legno, un bastone scout, o magari dei giornali arrotolati strettamente, e deve essere abbastanza lunga da sorpassare le giunture sopra e sotto la

frattura. Possibilmente, mettetene una da ogni parte dell'arto, e quindi legatele da cima a fondo, in modo che restino aderenti, per mezzo di fazzoletti da naso o da collo, o di strisce di tela o di panno, ma fate attenzione che la fasciatura non sia così stretta da arrestare la circolazione del sangue o comprimere troppo il gonfiore.

Talvolta, in un caduta ci si può anche fratturare la clavicola. In questo caso non occorrono stecche: piegate davanti al petto l'avambraccio corrispondente alla parte offesa e appendetelo al collo; quindi fate una fasciatura stretta attorno a tutto il torace, sopra la benda che tiene appeso il braccio.

FUMO, GAS, ESALAZIONI VELENOSE

Gli incidenti dovuti a fughe di gas sono molto frequenti, così nelle miniere come nelle fognature e nelle case.

Volendo andare a salvare una persona colpita da asfissia in seguito a queste esalazioni, fate attenzione di tenere la bocca e il naso ben coperti con un fazzoletto bagnato, e di stare con la testa il più vicino possibile al pavimento, e trascinate fuori la persona svenuta come vi ho suggerito per i casi di incendio.

Portate il vostro infortunato all'aria aperta più presto possibile (dico più presto che potete, perché se indugiate c'è molta possibilità che veniate sopraffatti anche voi dai gas tossici), poi allentategli gli indumenti intorno al collo e al petto e gettateli dell'acqua fredda sul viso. Se vi accorgete che non respira più, curatelo come fareste con un annegato e praticategli la respirazione artificiale.

ISTERISMO

Le persone nervose, specialmente donne, quando sono molto eccitate possono avere degli attacchi di isterismo: si mettono allora a piangere, a ridere e a urlare. La cosa migliore è di chiudere il paziente in una stanza e lasciarlo completamente solo fino a che la crisi non sia passata. Non cercate di calmarlo: fareste solo peggio, perché si ecciterebbe maggiormente.

LIQUIDI CAUSTICI

Tempo fa, una donna gettò del vetriolo in faccia a un uomo: si tratta di un acido tremendo, che brucia e corrode le carni con cui viene a contatto, ma fortunatamente si trovava sul posto un agente di polizia che sapeva come ci si deve comportare in un caso simile. Usò abbondante acqua a cui aveva aggiunto un po' di