

SCOUT

AVVENTURA



Anno XXVI - n. 17 - 3 giugno 2000
Settimanale - Spedizione in abbonamento
postale - 45% - art. 2 comma 20/b legge
662/96 - Taxe perçue - Tassa riscossa
Roma (Italia)

Essere forti per essere utili: la specialità di Hebertista

Sulle orme di Davy Crockett: cucinare alla Trapper

Lettere per discutere: essere Capo Squadriglia

Specialità e Brevetti: l'elenco completo



Direttore Responsabile: Sergio Gatti
 Redattore Capo: Andrea Provini
 In redazione: Sandro Naspi, Isabella Samà,
 Maria Antonietta Manca, Luca Cifoni, Antonio
 Negro, Alessandro Testa, Don Pedro Olea,
 Damiano Marino, Don Tarcisio Beltrame, Mauro
 Bonomini, Don Giovanni Cigala, Davide
 Tacchini, Maurizio Madonia, Francesco Neri,
 Antonio La Monica, Dario Fontanesca, Antonio
 Oggiano, Lucia Faedda, Filomena Calzedda,
 Carlo Volpe, Luciana Brentegani, Michele
 Gobbi, Alessandra Sodi, Franco Bianco,
 Manuela Recchia, Annalisa De Russis
 Grazie a: Eugenio Pinotti, Enrico Rocchetti,
 Giorgio Cusma, Mauro Rosi, Natale Rizzo
 Grafica:
 Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli
 Disegni:
 Franco Bianco, Mauro Rosi,
 Eugenio Pinotti, Giorgio Cusma
 Foto:
 Archivio Agesci, Francesco Neri
 Copertina:
 foto di Archivio Agesci,
 disegno di Giovanna Mathis

Per scrivere, inviare materiale, corrispondere con
Avventura ecco il recapito da riportare
 esattamente sulla busta:
 AGESCI - Redazione di Avventura
 Piazza Pasquale Paoli 18
 00186 ROMA
 scout.avventura@libero.it

manoscritti, disegni, fotografie, ecc. inviati alla
 redazione non vengono restituiti

questo numero è stato mandato in stampa il 30
 maggio 2000

SOMMARIO

Fruassache? Fruassartage (si scrive
 Froissartage, è francese!) **2**



Essere forti per essere utili **5**



Sulle orme di Davy Crockett **10**

Spechi, riciclaggio e rispetto dell'ambiente **14**

Osserviamo il cielo **17**



Costruire una radio a **19**

Le tecniche di Pronto Soccorso **21**



Uomo in mare! **24**

 Lettera all'assistente **27**



 Lettere per discutere **28**

28



La guida e lo scout si rendono utili e... passano alla storia!

di ANNALISA

Questo numero di *Avventura* è di quelli da conservare, pieno di notizie, di suggerimenti tecnici; di cose da imparare. È (e sarà) utile a tutti, grandi e novizi, nessuno escluso.

Però questa pagina è in particolare per chi è già un po' navigato: Capi Squadriglia e Vice, chi sta in Alta, perché per tutti loro avere un buon bagaglio di tecniche non può più bastare.

Nelle prossime pagine non trovate tutto quello che c'è da sapere, ma un buon assaggio. Certamente ognuno di voi conosce molte altre cose, molti altri particolari e molte altre astuzie. Ma come far fruttare tutto questo ben di Dio? Perché è chiaro che non può più rimanere solo nelle vostre mani, limitandosi alla soddisfazione di sapere, e saper fare, tanto. È un patrimonio che va diviso con gli altri: è questo ora il compito di ognuno di voi, il vostro servizio.

E anche se l'avete sentito dire tante volte, guardate che è meno banale di quello che sembra!

Il fatto che i più grandi siano spesso (e non sempre...) i più competenti, si risolve altrettanto spesso in uno sfoggio di bravura e di rapidità. Un bell'applauso, un po' di soddisfazione e tutto finisce lì.

Buone vacanze!

Questo numero è l'ultimo dell'anno scout... infatti anche la redazione di *Scout Avventura* va in vacanza!

In questi giorni saremo impegnati a visitare i Campi di Competenza e i Campi Estivi dei Reparti che stanno navigando con Erik il Rosso e Le Vie dell'Avventura.

Riceverete il prossimo numero, il sei, a settembre, all'apertura del nuovo anno scout... quando vi racconteremo tutte le cose che abbiamo visto! Vi ricordiamo, anche, che stiamo realizzando un archivio di redazione, chiunque volesse inviarci del materiale:

vecchie riviste scout, relazioni d'Impresa, diapositive, disegni, libri e quant'altro può contattarci al seguente indirizzo:

AGESCI - Scout Avventura,
P. zza P. Paoli, 18
00186 Roma
e - mail:
scout.avventura@libero.it
fax 0523/942850



Questo sì che è banale o perlomeno inutile!

È troppo facile saper fare bene qualcosa e farla magari nella metà del tempo degli altri, e magari vincendo anche una gara, se ce n'è l'occasione.

Uno dei nostri impegni (vietato dimenticarselo!) è quello di rendersi utili, e quando si parla della competenza tecnica rendersi utile non vuol dire semplicemente fare, ma "far fare", insegnare, trasmettere.

Al momento di fare le costruzioni un buon risultato non lo ottieni riuscendo a costruire una sopraelevata in tre persone in un pomeriggio, ma se ci si impiega un giorno intero lavorando in sei! E lo stesso può valere per la preparazione di un bel fuoco di espressione o per una gara di cucina. La qualità non ha fretta, non abbiate paura di metterci più tempo, c'è da imparare la pazienza e la tolleranza (a volte ne servirà molta...!), ma soprattutto bisogna rovesciare l'obiettivo finale, che non è (solo) una bella realizzazione, ma il gioco di squadra. Se arrivi da solo al traguardo hai comunque perso.

Alla fine di un'Impresa (come al ritorno da un'uscita o dal Campo) vi chiedete mai se i più piccoli che vi hanno guardato, seguito, fatto domande, tornano sapendo un po' più di quando sono partiti? Se hanno imparato qualcosa di nuovo da voi? Dovreste farlo e magari provare a pianificare le occasioni, i modi e i tempi da dedicare ad insegnare agli altri a fare cose nuove o anche a fare meglio le "solite" cose. Ma state anche con gli occhi aperti, perché a volte le occasioni migliori capitano inaspettatamente (ma noi siamo sempre pronti, non è vero?).

In questo modo non si trasmette una conoscenza puramente tecnica, ma anche un modo di fare, che sarà senz'altro prezioso per chi prenderà il vostro posto quando lascerete il Reparto.

E poi, siamo onesti, ma un po' di sana megalomania non ce l'avete? Non vi piacerebbe lasciare una traccia indelebile nella storia del Reparto? E allora più "discepoli" avrete che potranno ringraziarvi perché quello che sanno lo devono alla vostra "scuola", più il vostro nome si tramanderà per generazioni e generazioni! Ci sono un sacco di Squadriglie che riconoscono di dovere le loro abilità (magari in qualche tecnica in particolare) ad un capostipite di cui si narrano gesta epiche. Sicuramente si tratta di qualcuno che aveva una passione e che non l'ha fatta solo vedere, ma l'ha saputa trasmettere, contagiando anche gli altri nel gusto di fare qualcosa e di farla anche bene! (Siete sicuri di essere così bravi?)

Ab, dimenticavo: tutto questo si chiama trapasso nozioni (mai sentito nominare?). □

Fruassache?!? Fruassartage (si scrive Froissartage, è francese!)

di ENRICO ROCCHETTI

**SI', PROPRIO FROISSARTAGE, NON
AVETE CAPITO MALE, E' UN METODO
PER COSTRUIRE TUTTE QUELLE
STRUTTURE CHE CI PERMETTONO
DI VIVERE IL CAMPO
PIU' COMODAMENTE**

Il froissartage è nato in Francia un po' di tempo fa dalle idee dei sig. Froissart, e sì i nostri cugini francesi non hanno molta fantasia nel dare il nome alle cose, froissartage da Froissart come hebertismo da Hèbert.

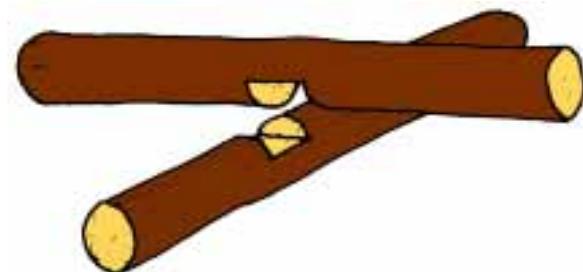
Ma al di là delle definizioni dobbiamo riconoscere che si tratta di un metodo veramente eccezionale. Froissart viveva in una famiglia contadina e guardandosi intorno nei campi vedeva costantemente costruire delle cose con il legno, le scale, le sedie, le case. La cosa più sensazionale era che per mettere su queste costruzioni non si faceva mai uso né di chiodi né di corde. Era veramente un modo di costruire economico ed inoltre estremamente solido e con poco dispendio di energie e legno.

Una volta divenuto scout si ricordò della sua adolescenza e iniziò a sperimentare nei campi estivi quelle tecniche viste usare da bambino ed ebbe successo!

Ma andiamo a conoscere più da vicino questa nuova tecnica. Come abbiamo già detto si tratta di costruire quello che utilizziamo al campo come la cucina, il tavolo ed altro senza l'uso delle corde. Ma allora come si potranno tenere uniti i pali necessari alla realizzazione? Tutto ruota sull'utilizzo di incastri, fori e pioli di legno che si chiamano **cavicchi**.

Il cavicchio, come si può vedere è un pezzo di legno a forma di tronco di cono, io utilizzo per preparare i cavicchi le punte di abete che si trovano di solito per terra nel bosco.

Ora immaginiamo di voler unire dei pali per preparare una croce per l'altare. La cosa che di solito facciamo è quella di mettere i due pali uno perpendicolare all'altro e di unirli con una bella legatura quadra. Con il froissartage invece nel punto di unione si dovrà praticare sui due pali un **incastro**, che in questo caso si chiamerà incastro a mezzo legno, ma ne esistono molti altri che ora non possiamo elencare, per poterlo realizzare è sufficiente con la sega incidere i due pali e eliminare il pezzo di legno in più con lo scalpello. Se avrete fatto un buon lavoro e cioè se l'incastro sarà preciso, noterete che semplicemente unendo i due pali la costruzione avrà molta resistenza, sicuramente maggiore a quella offerta da un'unione realizzata con la corda.



A questo punto entra in gioco la grande protagonista del Froissartage, la **trivella**. È l'utensile che permette di praticare quei fori nei quali vanno infilati i cavicchi, non è altro che una grossa punta da trapano adatta a forare il legno facendo dei buchi di grosso diametro.

La trivella può essere a mano e quindi all'estremità opposta della punta porterà un occhiello nel quale infilare un **manico** per poter facilmente manovrare l'utensile.



Oppure presenta un attacco particolare perciò si dovrà usare un trapano a mano, chiamato girabecchino, nel cui mandrino andrà infilata e bloccata.



Per forare con la trivella a mano ponete la punta nel punto in cui volete praticare il foro e premendo leggermente cominciate ad avvitare la nel legno.

Procedete in questo modo esercitando con le braccia una pressione sempre costante.

Quando forate ponetevi sempre sopra un ceppo. Le trivelle hanno misure diverse.

Su di loro c'è un numero inciso che sta ad indicare di quanti millimetri è il loro diametro.

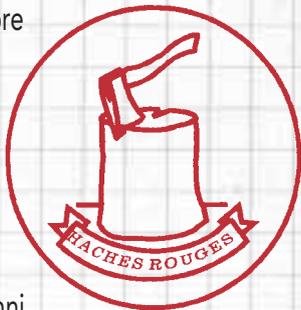


Enrico Rocchetti, autore di questo articolo, fa parte delle

Haches

Rouges, che

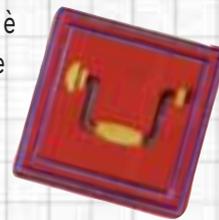
sono una pattuglia di pionieristica che da anni organizza i Campi di Specializzazione (oggi Campi di Competenza) per Esploratori e Guide nella Base scout di Colico. Se avete delle domande relative alla pionieristica potete inviare una e-mail all'indirizzo: scout.avventura@libero.it e riceverete sicuramente risposta.



Buona Caccia!

La Specialità Falegname

Per conquistare questa Specialità è necessario conoscere le tecniche base di falegname: tacche, incastri, costruzioni modulari e froissartage.



Per quanto riguarda le prove, la costruzione di un oggetto pare scontata, ma una buona conoscenza delle diverse qualità lignee e delle caratteristiche peculiari di ciascuna non dovrà essere trascurata: ad esempio il noce è più duro o più elastico del ciliegio? Oppure: costruireste un armadietto di frassino? O forse sarebbe meglio usare la robinia? Tutte queste sono le cose che un falegname dovrebbe sapere. Certo non è possibile diventare falegnami professionisti, per cui consigliamo di fornire un indirizzo al proprio lavoro e in base a questo scegliere le prove. Ad esempio, se impostate le vostre competenze sull'abilità manuale nella lavorazione della materia prima, una breve ricerca sulle diverse tecniche di lavorazione e un bell'armadietto costruito ad incastri saranno sufficienti, se invece, al contrario, sceglierete le diverse proprietà del legno come argomento principale, sarà più adatto fabbricare, (assieme a qualcosa che illustri le diversità fra un legno e l'altro e i differenti usi) un arco o una catapulta, che maggiormente evidenziano certe caratteristiche.

Il Brevetto di competenza Pioniere



Il Brevetto Pioniere è uno dei Brevetti "storici" dello Scouting, ma è anche, purtroppo, uno dei meno ricercati, perché spesso non si sa cosa fare per conseguirlo. Il pioniere è colui che se la sa cavare al meglio con ciò che la natura gli offre. In origine

pioniere era colui che andava in esplorazione, colui che "precedeva", che andava in avanscoperta per valutare se i luoghi potessero essere accoglienti per altri.

Sono utili per perseguire questo Brevetto la Specialità di boscaiolo, quelle di disegnatore, falegname, lavoratore del cuoio, campeggiatore, topografo, hebertista, cuciniere, oltre a carpentiere navale, modellista navale e all'immane e mai così pertinente "fa tutto", tutte viste nell'ottica della vita all'aria aperta e della capacità di cavarsela con quanto la natura ci offre.

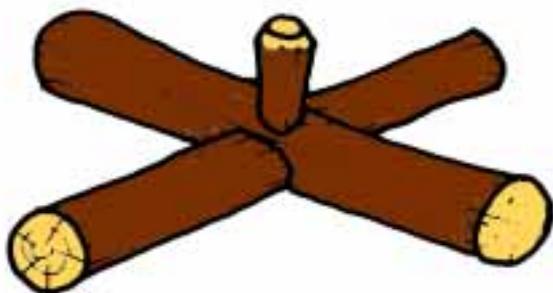
di Davide



Incastri, fori e covicchi



Il consiglio che vi do è quello di procurarvi una trivella da 12-14 mm per piccoli lavori, una da 20 mm per costruzioni un po' più grandi per arrivare a quelle da 24-26 o addirittura 30 mm per grossi lavori di pionieristica. Con una trivella da 20 o 22 in Squadriglia si potranno realizzare tutte le principali costruzioni. Una volta praticato il foro che passerà tutti e due i pali introducete il cavicchio e battetelo in profondità con un mazzuolo di legno.



A questo punto la nostra unione è fatta e ci **assicurerà una durata della costruzione molto maggiore di quelle fatte con la corda**. Pensate ora a quante applicazioni pratiche ci sono per questo metodo di costruzione. Possiamo costruire un tavolo che, data la sua solidità potrà essere spostato a nostro piacimento, ma soprattutto è possibile realizzare tutto ciò che ci può alleviare la fatica della permanenza al Campo.



**...È più difficile dirlo
che farlo e comunque
dopo le prime
prove vedrete
che vi verrà tutto
più semplicemente...**

Pensate che sorpresa per il vostro Capo Reparto se voi al fuoco della sera vi presentaste con una realizzazione del genere, quando lui sarà costretto a sedersi su una fredda pietra o ancora peggio sull'umida terra.

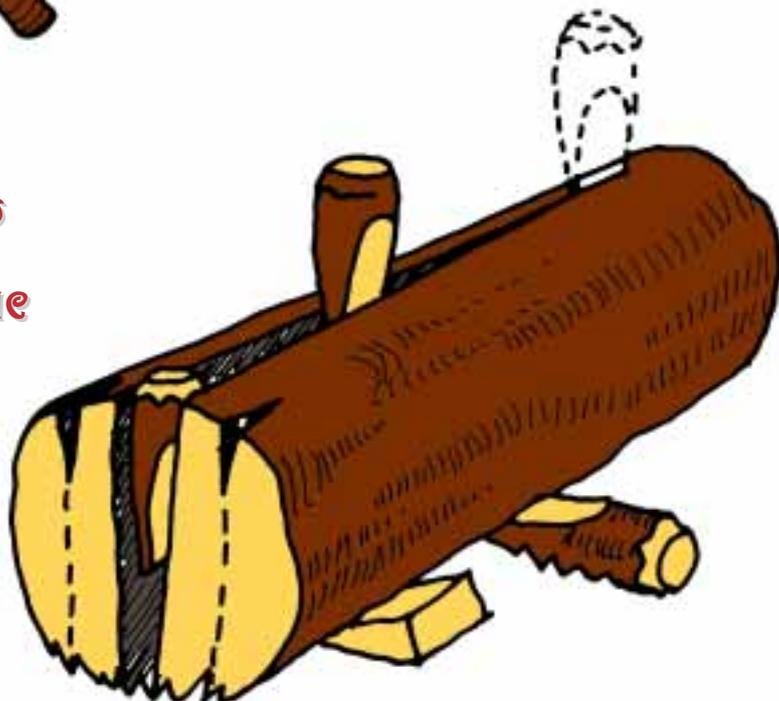
Ma vediamo passo per passo come siamo arrivati a realizzare una **panchetta** di questo genere, per prima cosa abbiamo proceduto prima a spaccare un tronco in due. Per fare ciò ci serviamo di cunei di legno.

E una volta separate le due fette di ceppo ne lavoriamo una con l'accetta per spianarla il più possibile e così renderla comoda. La seconda operazione è quella di praticare i **quattro fori** per introdurre i piedi della panchetta.

I fori devono essere inclinati verso l'esterno in modo da assicurare una buona stabilità alla costruzione.

Terminato di forare il legno potremo introdurre i quattro piedi, i quali devono essere di un diametro leggermente superiore a quello dei fori e dobbiamo lavorare l'estremità da introdurre in modo che sia una specie di cilindro leggermente più grosso del foro che abbiamo così che introducendo il piede questo sforzi il legno e resti piantato solidamente. È più difficile dirlo che farlo e comunque dopo le prime prove vedrete che vi verrà tutto più semplicemente.

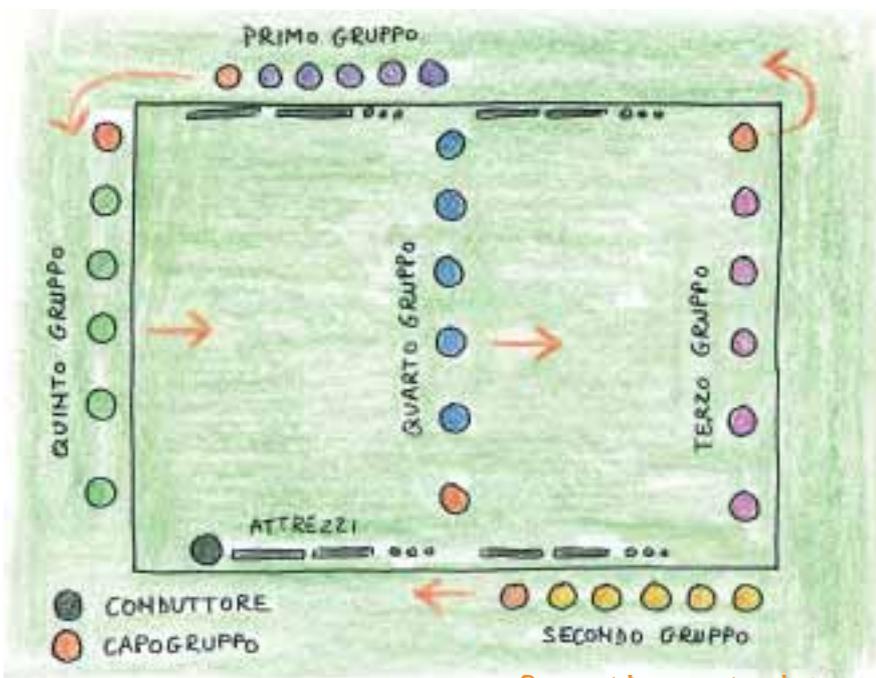
Naturalmente quanto descritto finora può essere utilizzato per altri tipi di costruzione, dai tavoli da cucina ai ponti e una volta acquisite le basi del froissartage vi verrà spontaneo immaginare le vostre costruzioni da campo realizzate anche con questa tecnica. □



Essere forti per essere utili

di MAURO ROSI

E' NATA UNA NUOVA
SPECIALIT A'...
L'HEBERTISTA.
CERCHIAMO DI CAPIRE
DI CHE COSA
SI TRATTA E
DI CONOSCERE
MEGLIO QUESTA
TECNICA



Come si lavora in plateau

Georges Hébert, ufficiale della marina francese, nel corso dei suoi viaggi in terre lontane osservò che i popoli indigeni, malgrado conducevano un'esistenza piena di disagi, ma fisicamente molto attiva, possedevano qualità fisiche e morali eccezionali. Si convinse del valore che la vita a contatto con la natura e l'esecuzione di un'attività fisica giornaliera hanno per la formazione globale dell'uomo. Ideò così il **metodo naturale** di educazione fisica. L'Hebertismo si svolge all'aria aperta, in ambiente naturale, su terreno libero o accidentato, superando gli ostacoli esistenti o costruiti col materiale più semplice, *in piena libertà di movimento* e senza l'ingombro di indumenti superflui. Il lavoro si effettua in *continuo spostamento*, con uno *sforzo progressivo* e regolato sulle capacità di ciascuno, nel rispetto del giusto rapporto fra carico di lavoro e periodo di recupero (*alternanza degli sforzi*) compiendo esercizi "naturali e utilitari" suddivisi in **dieci famiglie fondamentali: camminare, correre, quadrupedia, arrampicata, saltare, equilibrio, sollevare-trasportare, lanciare, lottare (tirare-spingere) e nuotare.**

Il metodo naturale si propone non solo lo sviluppo delle capacità motorie ma anche delle qualità morali: coraggio, fiducia in se stessi, volontà, carattere. Inoltre esso non mira a uno

sviluppo fisico fine a se stesso ma alla preparazione delle persone affinché possano mettersi al servizio degli altri ed essere utili perché forti e preparate. Il motto dell'Hebertismo, infatti, è **"essere forti per essere utili"**, in linea col motto scout **"siate preparati"**.

Il plateau

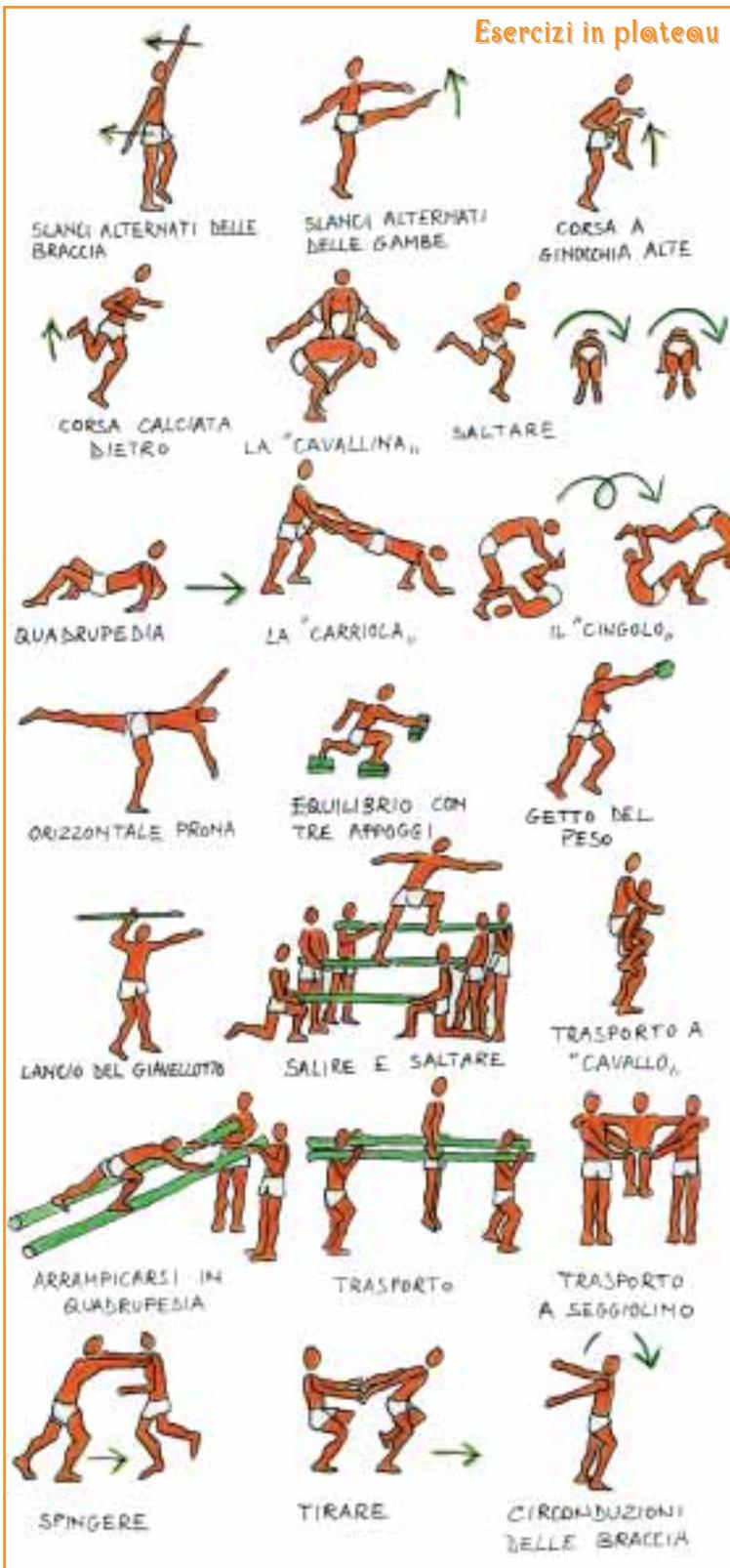
È un terreno piano di forma rettangolare, delimitato ai quattro angoli da bandierine, la cui dimensione varia da 10-15 metri di larghezza a 20-40 metri di lunghezza a seconda dell'età e del grado di preparazione dei partecipanti.

Si formano 4 o 5 gruppi di 6-8 unità ciascuno, omogenei per peso e altezza. Si eseguono alcuni giri, di passo o di corsa lenta, intorno al plateau con i gruppi disposti gli uni dietro gli altri distanziati il più possibile. I componenti dei singoli gruppi si dispongono successivamente in riga, formando così "un'ondata", sulla base di partenza (uno dei lati corti) distanziati quel tanto che basta per non ostacolarsi nell'esecuzione degli esercizi. A questo punto inizia il lavoro in spostamento sul plateau che si effettua ad "ondate" successive. I gruppi avanzano uno dopo l'altro ad intervalli regolari, dalla base di partenza alla base di arrivo, eseguendo gli esercizi appartenenti alle famiglie: camminare, correre, quadrupedia, equilibrio, arrampicata, saltare,



L'Hebertismo®



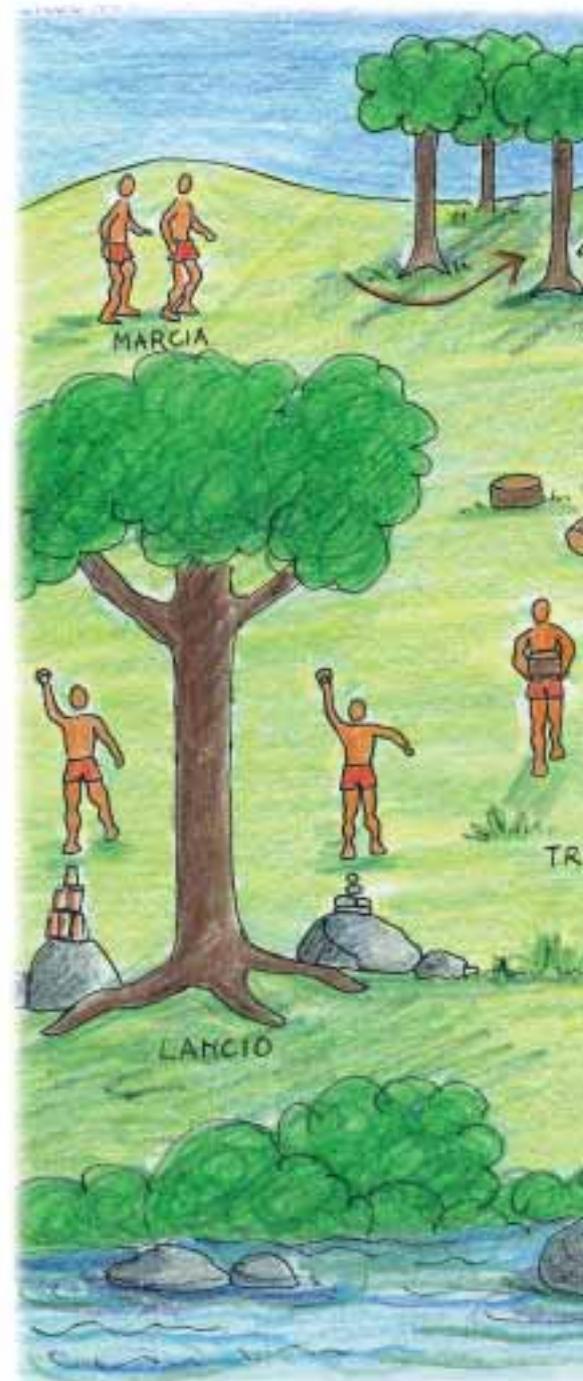


I gruppi avanzano uno dopo l'altro ad intervalli regolari, dalla base di partenza alla base di arrivo, eseguendo gli esercizi appartenenti alle famiglie: camminare, correre, quadrupedia, equilibrio, arrampicata, saltare, sollevare-trasportare, lanciare-afferrare, tirare-spingere.

sollevare-transportare, lanciare-afferrare, tirare-spingere. Giunti alla base di arrivo le "ondate" si dispongono in fila e fanno ritorno in "contro-ondata", alla base di partenza, percorrendo di passo, alternativamente, una delle basi laterali (lati lunghi) ed eseguendo se occorre delle respirazioni profonde. Si comincia con 2'-3' per ogni famiglia di esercizi e si aumenta progressivamente la durata.

Il percorso

Il lavoro in piena natura si svolge in tragitto continuo su ogni tipo di terreno, più o meno ricco di ostacoli. Si scelgo-



no gli esercizi da eseguire e gli ostacoli da superare a seconda delle caratteristiche che presenta il percorso, dei fini che ci si propone e del grado di preparazione dei partecipanti.

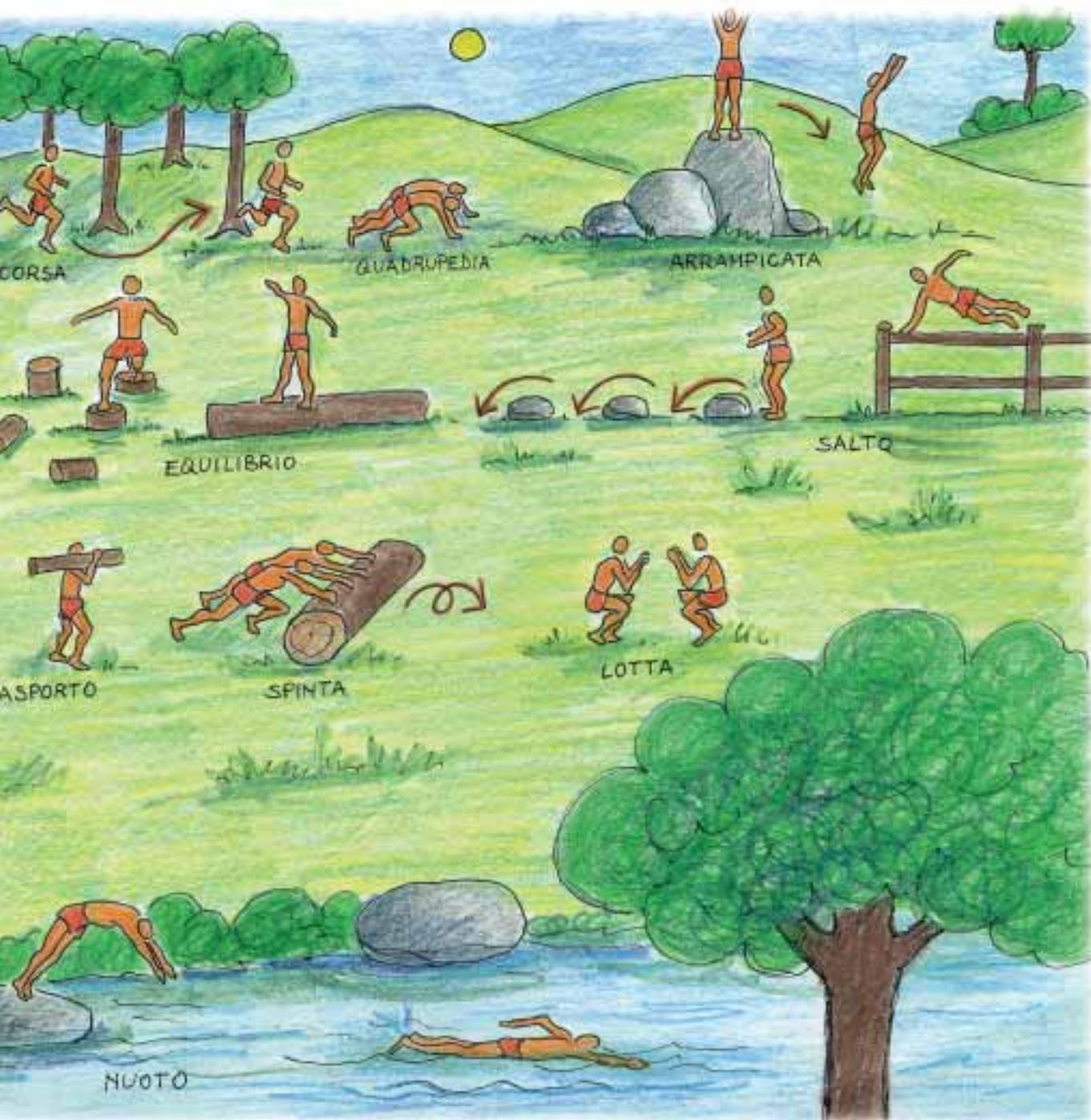
La lezione segue le stesse regole di lavoro di quella in plateau. La *regola dell'alternanza*, che assicura sul plateau la continuità del lavoro garantendo all'organismo il necessario riposo, è applicata in percorso per mezzo degli "scatti" e "contro-scatti" il cui principio corrisponde a quello delle "ondate" e "contro-ondate".

Uno scatto è un tratto più o meno lungo, eseguito ad andature diverse secondo le circostanze e sotto varie forme: corsa, quadrupedia, equilibrio, arrampicata, superamento di ostacoli, trasporto, ecc. Fra gli "scatti" successivi si effettuano delle

camminate ad andatura lenta o media ("contro-scatti") che consentono il recupero delle energie. In percorso ognuno possiede per lo sforzo e il recupero una *libertà d'azione* ancora maggiore che sul plateau e può facilmente prevenire la fatica ed evitare l'affanno modificando lui stesso le andature, riducendo certi sforzi, attenuando o anche escludendo certe difficoltà. D'altra parte chi si lascia distanziare durante l'esecuzione di uno "scatto" può sempre colmare il distacco, senza bisogno di forzare, durante la progressione lenta del "contro-scatto".

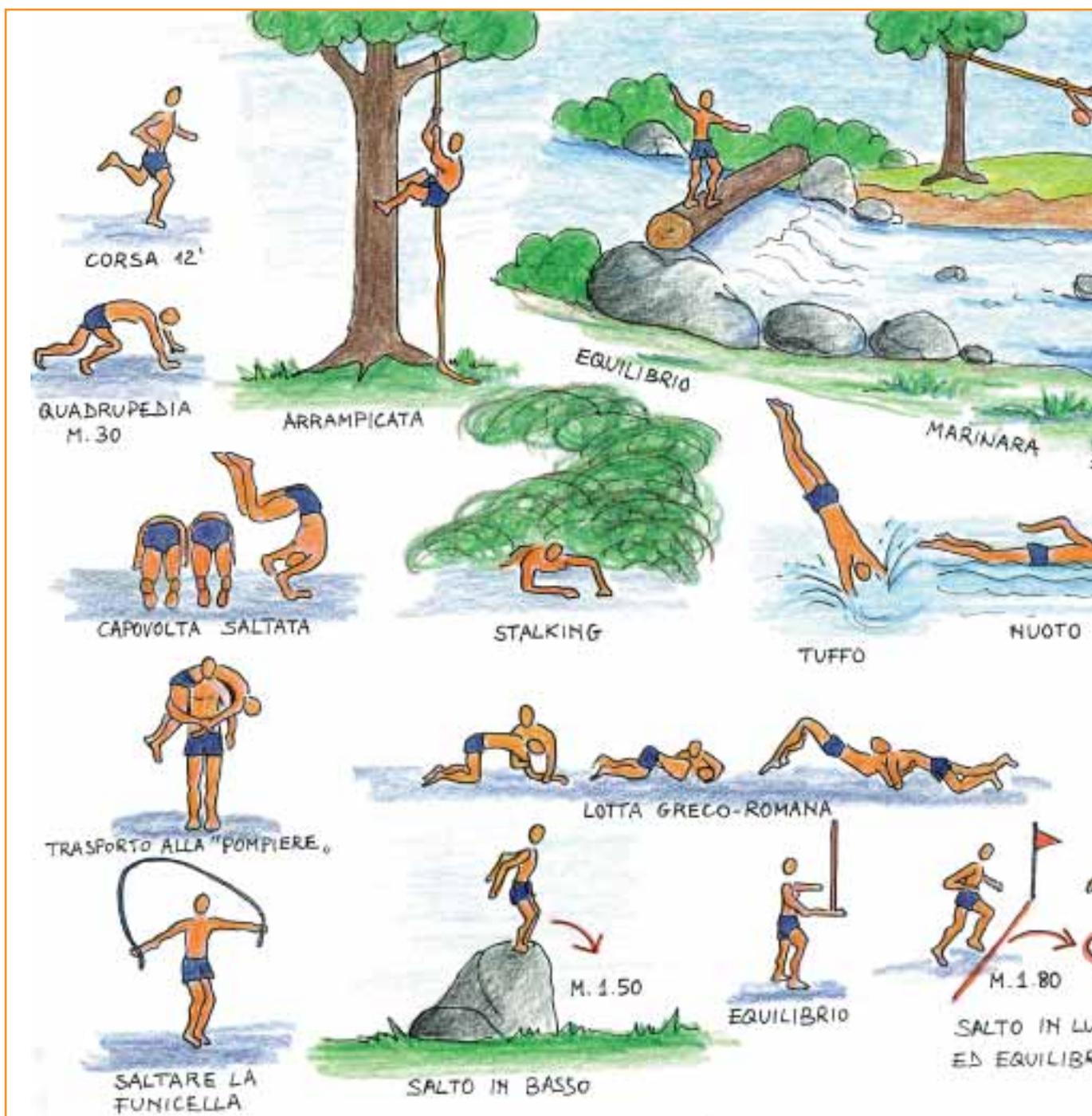
La lezione, a seconda delle circostanze, può assumere l'aspetto di un'esplorazione, un'ascesa, una "caccia al tesoro", una simulazione di un salvataggio o un soccorso da effettuare. □

Percorso in ambiente naturale



L'Hebertismo





La Specialità di Hebertista

Il distintivo della Specialità di Hebertista non è ancora disponibile... nel frattempo potete utilizzare il Jolly

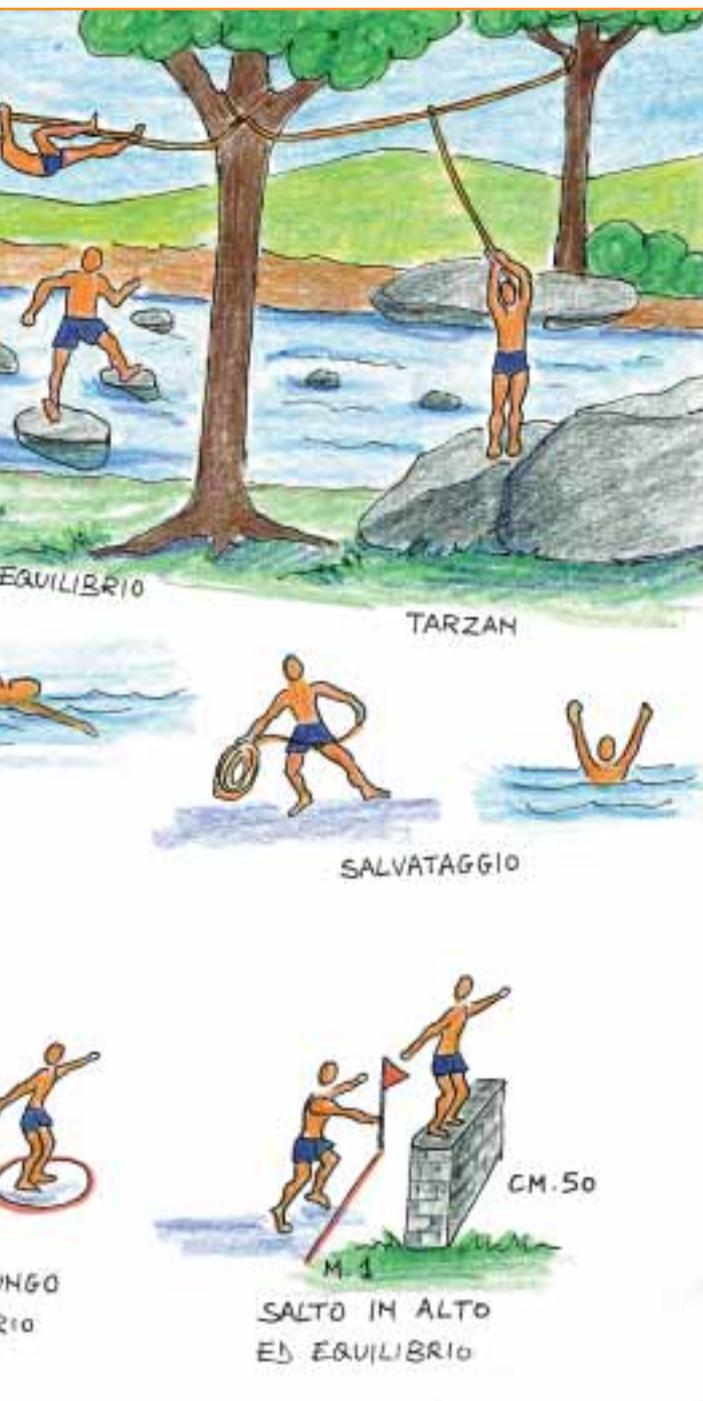
Ecco come puoi conquistare la specialità di Hebertista

Cosa devi sapere:

- Condurre un plateau.
- Organizzare un percorso Hébert in natura sfruttando le risorse che l'ambiente offre.
- Organizzare le campiadi (gare di corsa, salto e lancio).
- Organizzare giochi scout.

Cosa devi saper fare:

- Correre per 12 minuti senza fermarti (rileva la distanza percorsa).
- Avanzare in quadrupedia per 30 m.
- Eseguire lo "stalking".
- Saltare con una capovolta due compagni in posizione di quadrupedia.
- Salire e scendere da un albero con l'ausilio di una fune (di almeno 3 metri) puntellando i piedi al tronco.
- Saltare la funicella: 10 saltelli sul posto a piedi pari e poi in avanzamento per un tratto di 10 m.
- Eseguire un salto in basso dall'altezza di 1,50 m.
- Saltare in lungo e fermarsi in equilibrio, su entrambi i piedi, in un cerchio posto a distanza di 1,80 m. dalla linea di stacco.
- Saltare su un muretto di circa 50 cm. di altezza staccan-



- do dalla distanza di 1 m. e fermarsi in equilibrio.
- Attraversare un ruscello nei seguenti modi: camminando in equilibrio su un tronco, saltando da una pietra ad un'altra, eseguendo un passaggio alla marinara, facendo "il tarzan".
- Tenere in equilibrio una bacchetta sulla mano.
- Sollevare e trasportare un compagno (di pari peso) alla "pompiere".
- Lanciare con precisione una corda di salvataggio.
- Eseguire qualche colpo di difesa e attacco (di judo, lotta greco-romana, karatè, kendo, ecc.).
- Nuotare: 50 m. a crawl, 50 m. a rana, 50 m. a dorso.
- Eseguire un tuffo di testa.

Cosa devi essere:

Come dice B. - P. devi essere personalmente responsabile della tua salute; perciò occorre:

- Praticare sistematicamente la ginnastica del mattino (esercizi di B. - P.).
- Sviluppare, attraverso un allenamento costante, le potenzialità motorie di cui disponi e acquisire nuove abilità.
- Instaurare sane e corrette abitudini igieniche (vita all'aperto, riposo sufficiente) e alimentari.
- Aggiornare periodicamente la scheda antropometrica.
- Ricordare la preghiera prima dell'attività fisica:

Benedici Signore il vivace gioco dei nostri muscoli; che esso, per la Tua Grazia, renda le nostre volontà forti e docili, i nostri corpi solidi ed equilibrati, facendoci così più adatti a servire i nostri fratelli e più degni di riceverTi in noi. Così sia



Scheda antropometrica

(Inserisci questa scheda nel tuo quaderno di caccia, periodicamente rileva i tuoi valori, così potrai valutare, nel tempo, i tuoi miglioramenti).

Nome _____ Cognome _____

Data di nascita _____

	Data controlli		Data controlli
Altezza cm		Addome (a livello ombelicale)	
Peso Kg		Indice di Hirz ⁽¹⁾ cm	
Circonferenze cm:		Pulsazioni:	
Torace		A riposo (in 60")	
Braccio (bicipite)		Dopo sforzo ⁽²⁾	
Coscia (a metà)		Dopo 60" di recupero	
Gamba (polpaccio)		Indice di efficienza cardiaca ⁽³⁾	

(1) = Differenza tra circonferenza toracica in massima inspirazione e in massima espirazione: da 4 a 6 cm regolare - da 7 a 9 cm buono - > 9 cm ottimo

(2) = Come sforzo eseguire 30 piegamenti sulle gambe in 45". Rilevare i battiti cardiaci in 15" e moltiplicare per 4.

(3) = Pulsazioni a riposo + pulsazioni dopo sforzo + pulsazioni dopo 60" di recupero, meno 200, diviso 10: da 7 a 10 regolare - da 4 a 6 buono - da 3 a 0 ottimo



Sulle orme di Davy Crockett

di GIORGIO CUSMA

La cucina
del trappeur

I TRAPPEURS QUANDO
CUCINAVANO
PREFERIVANO
UTILIZZARE IL FUOCO
VIVO O LA BRACE:
UNO SPIEDO O POCO
PIU' COSTITUIVA
IL NECESSARIO PER
CUCINARE I CIBI.
PER QUESTO LA CUCINA
ALLA BRACE E' NOTA
COME CUCINA
ALLA TRAPPEUR. IN QUESTO
MODO DI CUCINARE
NON SI USANO LE STOVIGLIE,
MA SOLTANTO MEZZI NATURALI.



Il trappeur

Trappeur: era così chiamato l'uomo di frontiera, (fig. 1) quello che viveva lontano dalla civiltà, ai confini con mondi nuovi e selvaggi. Luoghi dove la natura era ancora incontaminata ed offriva un immenso scenario di nuove scoperte. L'amore per l'avventura guidava i passi di questi uomini che si spostavano a piedi, a dorso di mulo o in canoa verso orizzonti nuovi dove, forse, avrebbero trovato grandi fortune: pellicce pregiate... oro... terre libere... La loro era una vita pericolosa, solitaria, isolata. Avevano lasciato la civiltà e facevano a meno di qualsiasi comodità. I loro vestiti erano di colori che si mimetizzavano nel bosco, fatti con le pelli degli animali. Per copricapo portavano per lo più berretti di pelo, buoni per il sole e la neve. Poche cose nel loro equipaggiamento: il lungo fucile (a), essenziale per la caccia e la difesa, la polvere da sparo (b), le pallottole, un grosso coltellaccio, un'accetta (c) che serviva anche come arma, la borraccia (d), una coperta o una pelliccia (e), una bisaccia contenente un po' di corda, una padella, una pietra focaia con l'esca (f), forse una bussola (g) e, per i più istruiti, un logoro quaderno per riportare gli appunti di viaggio. Quando avevano bisogno di comodità se le costruivano con le loro mani: capanne... zattere... attrezzi. Anche nel mangiare erano pratici e semplici, non sempre usavano la loro padella. Preferivano utilizzare il fuoco vivo o la brace: uno spiedo o poco più costituiva il necessario per cucinare i cibi. Per questo la cucina alla brace è nota come **cucina alla trappeur**. In questo modo di cucinare non si usano le stoviglie, ma soltanto mezzi naturali. Per il sostegno degli alimenti da cuocere vengono usati spiedi e forcelle in legno.

Ma vediamo un po' come emulare il modo di cucinare di questi uomini temerari e scopriremo anche noi come si può essere un po' più semplici ed essenziali nella nostra vita all'aperto.

La legna

L'elemento primo della cucina trappeur è la brace!
È essenziale imparare a farla bene!
Iniziate scegliendo bene la legna da utilizzare: ce n'è di quella la cui brace dura molto ed altra la cui brace, invece, si consuma molto presto:

- Procuratevi della legna secca, stagionata, evitate la legna verde brucia male e produce fumo (fig.2).
- Utilizzate i legni duri, quelli cioè degli alberi a crescita lenta come: faggio, quercia, carpino, ecc. Le loro braci dureranno a lungo e vi permetteranno la cottura completa degli alimenti.
- Evitate i legni teneri, quelli che vengono definiti legni dolci, ad esempio: pioppo, pino, abete, ecc. La loro brace si consuma presto ed è necessario procurarsene una gran quantità se si vuole mantenere la temperatura necessaria alla cottura dei cibi.



la legna secca si rompe bene



la legna verde è elastica, non si rompe facilmente

fig. 2

Il fuoco e le braci

Per ottenere un buon letto di braci ci vuole come minimo mezz'ora ed è meglio lavorare su tre fuochi separati (fig.3):

- La brace è pronta quando la fiamma brillante rossa si attenua fino a scomparire e sulla legna inizia ad apparire una velatura bianca.
- Il letto della brace deve essere più largo dell'alimento che si cucina e dovrà avere uno spessore ridotto al centro e più alto ai lati in maniera tale da produrre un calore avvolgente.

Come valutare la temperatura del fuoco (fig.4):
Ponete la mano sopra le braci pronte ed alla stessa distanza cui metterete l'alimento da cucinare e contate: centoventi - centoventuno - centoventidue - ... - centoventotto (in pratica state contando i secondi); verificate quanti secondi riuscite a sopportare il calo-

fig. 4



mettere la mano alla stessa distanza cui si metterà poi il cibo a cucinare

re, se dovete togliere la mano:
dopo 1 secondo: il calore è molto forte (circa 250° C)
dopo 2 - 3 secondi: il calore è forte (poco più di 200° C)
dopo 4 - 5 secondi: calore medio (circa 180° C)
dopo 6 - 8 secondi: calore basso (circa 140° C)
È meglio iniziare con braci che forniscano un calore medio-alto, che poi diminuirà durante la cottura ma senza abbassarsi troppo.

Fuoco 1:

fa molta fiamma

Fuoco 2:

C'è poca fiamma, braci ancora ardenti

Fuoco 3:

Le braci sono coperte da una patina grigia, non c'è fiamma



fig. 3

Spostare la legna da un fuoco all'altro quando è pronta



Gli utensili

Come realizzare gli utensili naturali (Vedi illustrazioni)... (fig.5):

- Procuratevi della legna verde, flessibile, scortecciatela e datele una scottata vicino al fuoco, non occorre aspettare la brace: va bene anche la fiamma (fig.6).
- Non tagliate dei rametti troppo sottili che poi potrebbero non sostenere il peso dell'alimento da cucinare (fig.7).
- Utilizzate la legna degli alberi sicuramente non amari o aromatici: faggio, quercia, tiglio, betulla, salici, carpino, frassino, aceri... evitate ailanti, robinie, ippocastani, tassi, oleandri o qualsiasi legno con linfa densa e bianca.

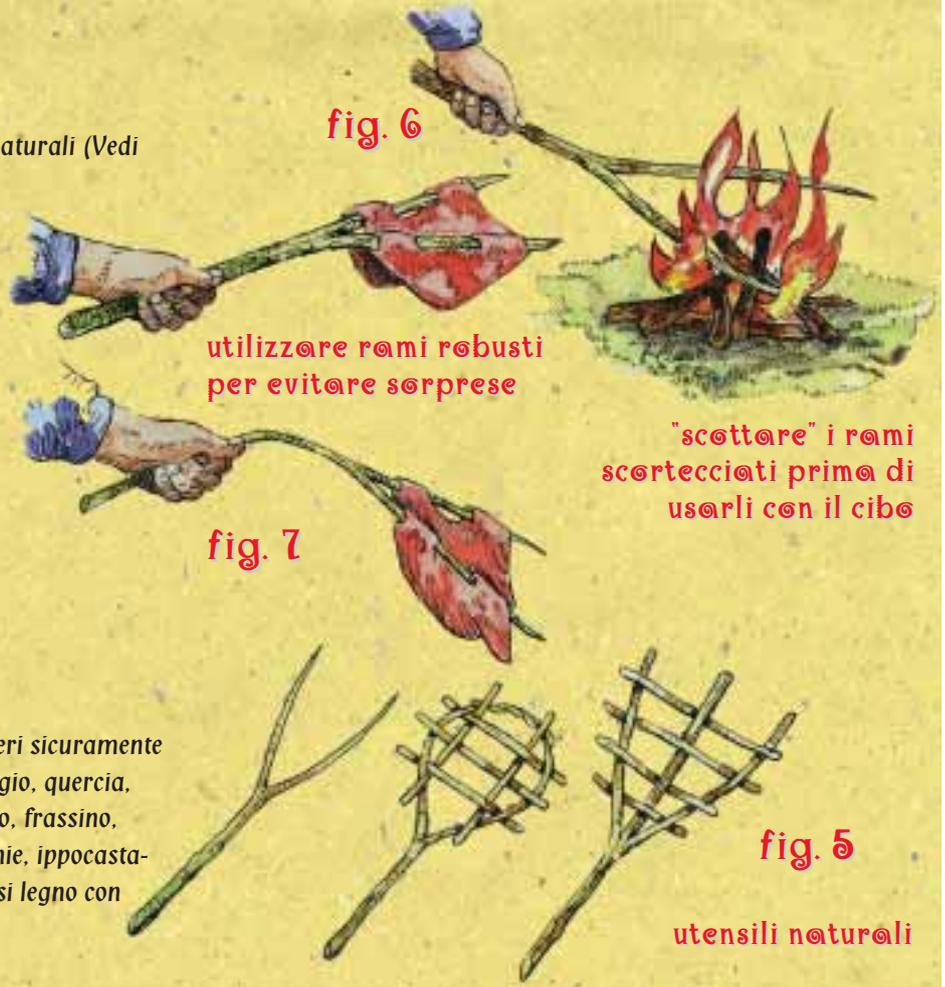


fig. 6

utilizzare rami robusti
per evitare sorprese

"scottare" i rami
scortecciati prima di
usarli con il cibo

fig. 7

fig. 5

utensili naturali

Cosa cucinare

Alcuni cibi da cuocere con le braci:
(fig.8)

- a - Uova, con un piccolo foro in alto sul guscio (calore basso)
- b - Mele intere con la buccia (calore medio)
- c - Patate intere, sotto le braci (calore medio)
- d - Patate svuotate e, quando cotte, riempite con uova oppure riempite con uova sbattute e zuccherate (calore medio e poi basso)
- e - Grosse cipolle svuotate, quando cotte, riempite con uova non sbattute (calore medio e poi basso)
- f - Bistecche (calore forte o medio)
- g - Spiedini misti, carne, pancetta e verdure, tutto tagliato a dadini (calore medio)
- h - Würstel o salsicce (calore basso)
- i - Pesci (calore medio)
- l - Pane, arrotolato su uno stecco (il twist!) (calore forte poi medio)

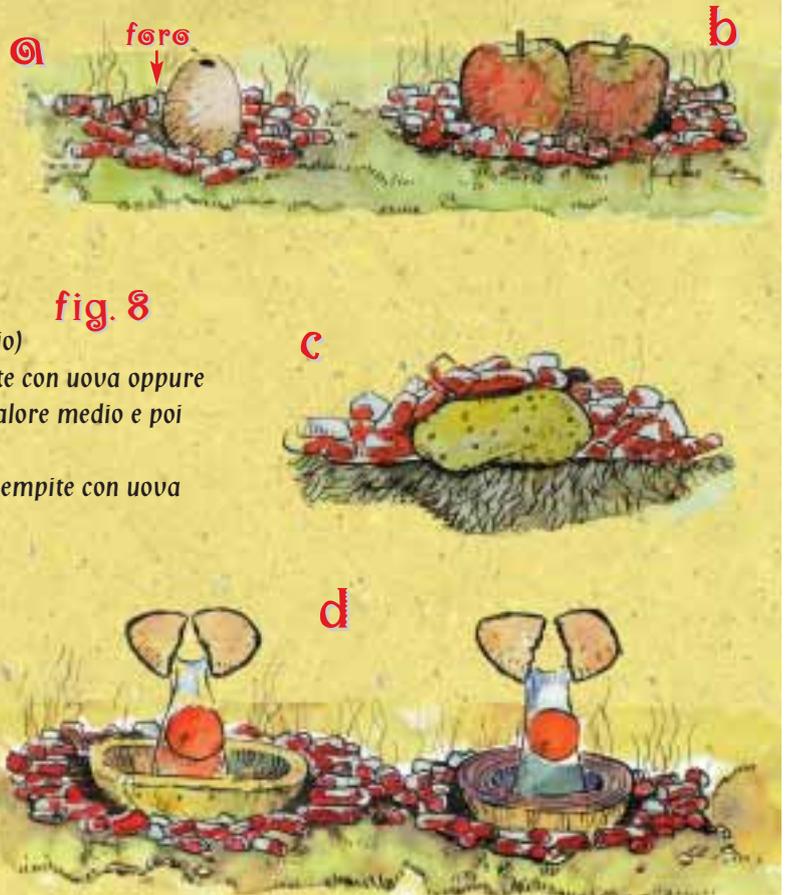


fig. 8

I tempi di cottura variano molto in quanto vengono influenzati dall'altitudine, dal vento e dalla temperatura dell'aria, quindi dovrete far pratica e saper valutare sulla base dei segni di cottura sulla superficie dell'alimento e dal profumo o... dalla puzza di bruciato.

La pasta per il twist

- Fate un mucchietto di farina (2 etti), in cima formate un buco (come il cratere di un vulcano!), sciogliete un po' di sale in un po' d'acqua e mischiatelo subito alla farina, aggiungete un pizzico di lievito per dolci.
- Versate lentamente dell'acqua nel "cratere" e mescolatela alla farina, con le dita di una mano soltanto.
- Se la pasta si attacca alle dita: aggiungere farina.
- Se la pasta diventa troppo secca: aggiungere acqua, sempre in piccole quantità... se ne versate troppa in un colpo la farina non la tratterrà e si verserà all'esterno.
- Cercate di non essere mai nelle condizioni di troppa acqua o troppa farina, procedete con calma.
- La pallottola di pasta che otterrete non deve attaccarsi alle dita, non deve sfilacciarsi e deve essere morbida in maniera omogenea (significa che deve avere la stessa consistenza in ogni sua parte, come della plastilina morbida).
- Lavorate la pasta per un po' con tutte e due le mani, avvolgetela in un canovaccio morbido e lasciatela riposare per una mezz'ora.
- Mettete la pasta a cuocere. Con un buon fuoco dovrebbe essere cotta in una mezz'ora, molto dipende dalla forma che deciderete di darle: a twist, a pagnotta, a focaccia, a piadina...
- Il pane così ottenuto sarà più simile al biscotto che ai normali panini... ma l'avrete fatto voi e comunque sarà buono. Va anche detto che esistono altre ricette per fare la pasta del pane, con ingredienti diversi, cercate di scoprirle dalle vostre mamme e nonne: logicamente poi provatele!



fig. 8

Uomini e donne di frontiera: il Brevetto trappeur

I veri trappeur sono uomini e donne di frontiera. Sono persone preparate che vivono nei boschi e tutte le arti per sopravvivere all'aperto. Il trappeur conosce la natura e le risorse che essa offre, sa scegliere e utilizzare la sua capacità al servizio degli altri. Il trappeur conosce gli ambienti naturali, le loro risorse e come utilizzarle, con poco riesce a procurarsi delle comodità. Si sa muovere nella natura e sa vivere all'aperto. Sa osservare la natura e ne sa leggere i segni.

di Alce Indaffarata



Sprechi, riciclaggio e rispetto dell'ambiente

di AQUILA TENACE •

QUANDO PARLIAMO DI SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE PARLIAMO DI RISPETTO, PROTEZIONE, E DI RICICLAGGIO. LA PRIMA MANIERA DI RISPETTARE L'AMBIENTE E' QUELLA DI NON SPRECARRE LE RISORSE... IL RICICLAGGIO CI CONSENTE DI RIUTILIZZARE PER ALTRI SCOPI OGGETTI E MATERIALI CHE ALTRIMENTI ANDREBBERO PERDUTI

Compito di ogni Guida e Scout deve essere quello di riuscire a cambiare le tendenze che la nostra società spesso ci impone, ovvero il nostro impegno deve essere quello di riuscire ad educare, con la nostra testimonianza, gli altri affinché il riciclaggio e l'attenzione al consumo entrino a far parte dei nostri gesti quotidiani.

Vedremo come ci sia per tutti, la possibilità di sbizzarrirsi; basta saper fare un po' di tutto, intendersi un po' di tutto, avere conoscenza di questo e di quel materiale e lasciare libera la fantasia. Attenzione! La prima buona regola da seguire riguarda i prodotti che acquistiamo.

Bisogna non solo cercare il risparmio e badare alla qualità, ma soprattutto fare attenzione a non "comprare rifiuti", che significa?

Semplicemente stare attenti a quanti strati di materiale avvolgono la merce che compriamo, meno carta, plastica, polistirolo, significa meno scarti da smaltire o da trasformare.

Durante la preparazione del Campo pensiamo come utilizzare i materiali di scarto per le nostre costruzioni: ad esempio potreste costruire dei fornelli utilizzando il listino prezzi di lamierino dei gelati che trovate in tutte le botteghe o supermercati.

Una volta al Campo Estivo cerchiamo di effettuare la raccolta differenziata: gli scarti di cucina, i fondi di caffè insieme alla cenere, alle foglie, ad esempio, possono divenire, una volta compostati, del buon concime.

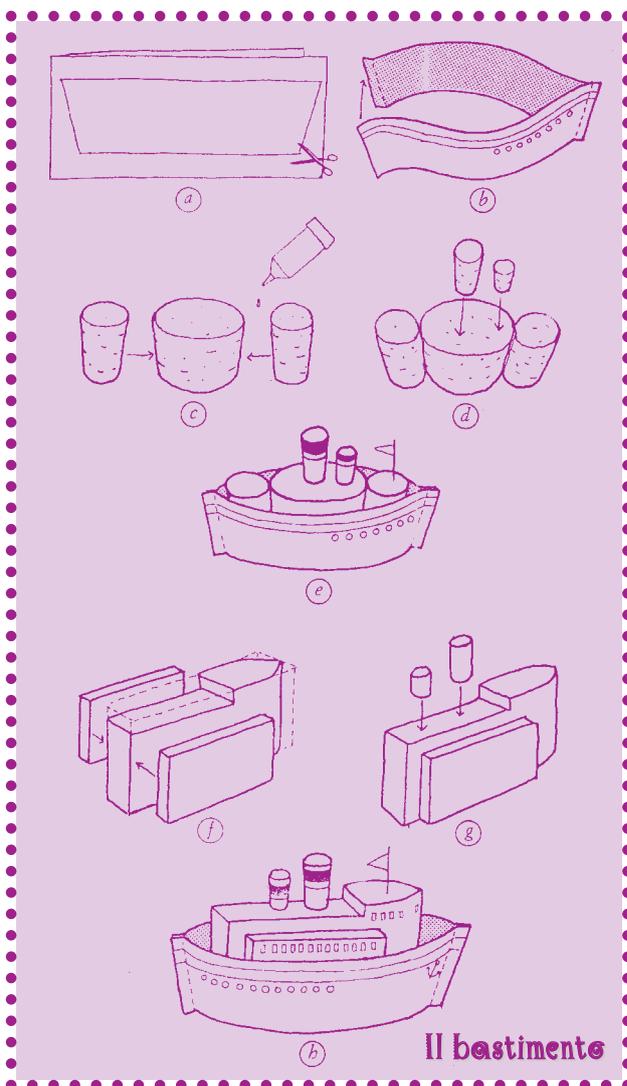
In cucina un bravo cuoco deve saper riciclare gli avanzi del pranzo o della cena creando delle buone ricette.

Facciamo attenzione al consumo dell'acqua e del detersivo quando laviamo i piatti, utilizziamo ad esempio l'acqua della pasta ancora calda, l'amido contenuto infatti risulta essere un ottimo sgrassante...

Materiale occorrente: matite, forbici, colla, nastro adesivo... e quant'altro possa servirvi nel tipo di realizzazione che avete scelto.

Per tagliare: una forbice piccola, una forbice grande, un taglierino a lame intercambiabili, un coltello.

Per fissare: colla attaccatutto trasparente che



asciuga in poco tempo, nastro adesivo.

Per disegnare: una riga, una squadra, una matita.

Per decorare: due o più pennelli rotondi e piatti, colori a tempera e acrilici in tubo o in vasetto, pennarelli colorati.

Il bastimento

Ritagliate nel polistirolo le forme indicate nel disegno (f) e unitele con colla per polistirolo o legatele con un sottile filo metallico in modo che le tre parti aderendo formino un unico blocco.

I fumaioli di polistirolo incollateli o infilateli con filo metallico nei punti indicati nel disegno (g). Per il rivestimento dello scafo ritagliate due trapezi in un foglio di plastica o nella carta plastificata (copertine di vecchi quaderni). Controllate la misura dei due trapezi sulla struttura di polistirolo e poi incollate fra di loro i bordi laterali (b). Prima di varare la vostra nave rendetela più bella con nastri adesivi colorati applicati sui bordi dello scafo e sui fumaioli e non dimenticate di mettere qualche bandierina, gli oblò e le ancore (h).

La bottiglia salvadanaie: il maiolino

Cercate una bottiglia di plastica di forma cilindrica, come nel punto (a) del disegno a pagina 16.

Procuratevi anche quattro turaccioli di sughero, un foglietto di cartoncino rosa e colore rosa acrilico.

La costruzione è semplicissima perché la bottiglia ha in se già pronta la forma del corpo della testa e del muso di un maiolino.

Cominciate col sciacquare la vostra bottiglia, fate un taglietto sulla parte che destinerete al dorso e poi coloratela di rosa ripassando due volte il colore perché riesca uniforme. Dipingete con lo stesso colore anche i turaccioli, esclusi le basi. Quando il colore sarà asciutto incollate ai lati della testa due orecchie ritagliate nel cartoncino rosa. Nella stessa carta ritagliate la coda che dovete arrotolare con il dorso della forbice (b). Non vi rimane che incollare le zampe, con la base più larga rivolta verso il basso, e disegnare gli occhi e le narici (c).

Personaggi in bottiglia

Fate la raccolta delle bottiglie di plastica che contengono prodotti per uso domestico o di toilette. Grandi o piccole che siano, quasi tutte si possono trasformare in personaggi e le varietà dei tipi sono suggerite dalle forme stesse delle bottiglie.

Dovete cercare anche un corrispondente numero di palline di polistirolo, di plastica o da ping-



la dama

pong per fare le teste, dei colori acrilici e un po' di sabbia.

Inumidite e staccate tutte le etichette, fate scorrere in ogni bottiglia un po' di sabbia e poi incollate sull'imboccatura una pallina. Sulla testa e sul corpo passate un primo strato di fondo di vernice bianca.

Disegnate con la matita l'abbigliamento e stendete un colore di base su ogni capo di vestiario; dipingere gli accessori e i fregi dell'abbigliamento.

Ritagliate nella carta le braccia, coloratele in armonia con il vestito e incollatele ai lati del busto.

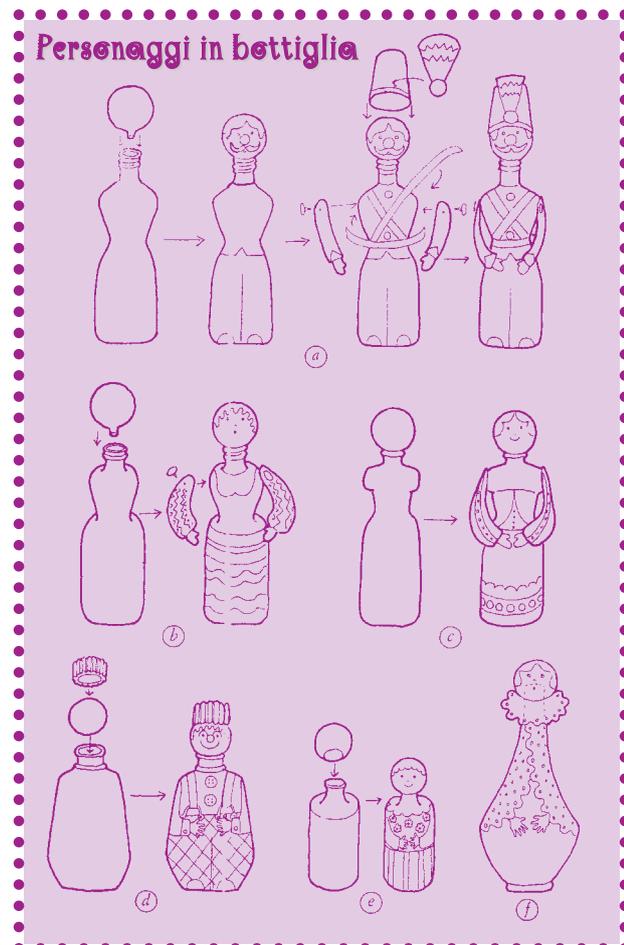
Sulle palline colorate il viso di rosa e i capelli del colore che preferite. I tratti del viso potete disegnarli con i pennarelli.

Per finire, inventate qualche cappellino di carta o scegliete cappelli pronti fra gli stessi tappi delle bottiglie.

La dama

La scacchiera misura cm 39x39; da un cartone sfoderato ritagliate due quadrati di cm 35x35 e 4 strisce di cm 60x1.

Ritagliate 32 quadrati di cm 4x4 e quattro strisce di cm 9x33 e colorateli di nero. Incollate uno sull'altro i due quadrati lasciando all'esterno le facce ondulate e facendo in modo che l'ondula-



zione della facciata superiore sia perpendicolare a quella sul retro. Sulla facciata superiore incollate a scacchiera lasciando cm 1,5 di abbondanza tutt'intorno, i quadratini neri con ondulazione perpendicolare a quella del cartone sottostante. Rifinire i lati con le strisce ripiegandole a cavallo dei margini in modo da ottenere una cornice alta cm 3 rifinite gli angoli con quattro dischetti ottenuti arrotolando le strisce rimaste. Le pedine: procurate 64 tappi di bottiglia metallici coloratene 32 bianchi e 32 neri.



La baccheca

Procurate il coperchio delle casse da imballaggio di legno, carteggiatelo colorate i listelli con colori acrilici rosa verde giallo e azzurro pastello, raccogliete delle foglie, con un pennellino trasferite il colore puro che più desiderate sulla foglia, ponete la parte colorata sui listelli e pressate con un foglio di carta (maggiore sarà la pressione più preciso risulterà il decoro).

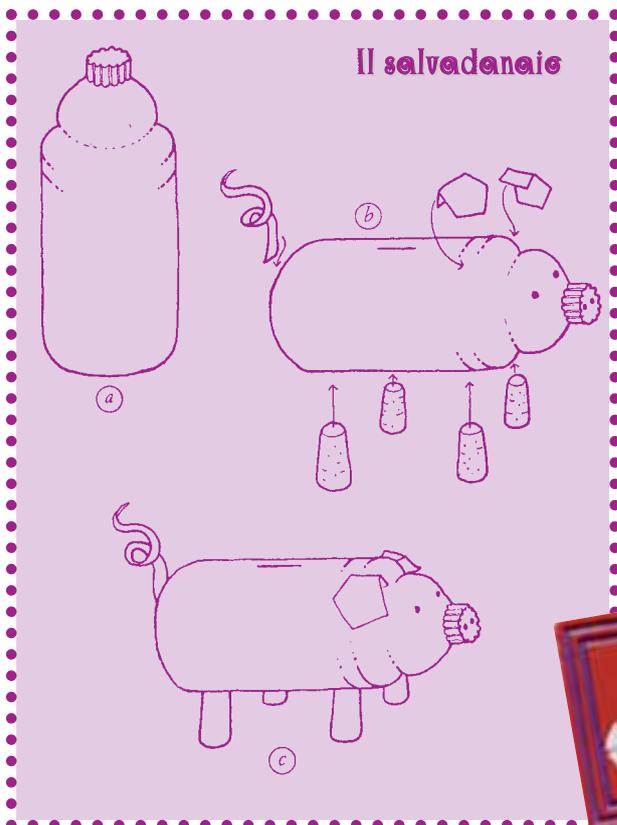
Le pentole d'alluminio

Volete un'idea originale per riutilizzare le vecchie pentole in alluminio della nonna? Ecco come realizzare degli originali vasi per piante magari da sfruttare per un'attività di autofinanziamento. Spruzzare l'esterno della pentola con del colore argenteo create delle fasce colorate con lo smalto blu e bianco. Ideate un disegno decorativo da riportare con della carta carbone bianca sulle fasce colorate e dipingete con il pennellino a goccia e gli smalti, seguendo accuratamente la traccia lasciata dalla carta carbone.

Augurandovi un buon riciclaggio, vorrei lanciarvi un'ulteriore proposta. Perché insieme a tutte le Squadriglie del vostro Reparto non effettuate una gara sul miglior utilizzo dei rifiuti! □

L'americano

Ecco un modo per rendere il vostro tavolo di Squadriglia più bello e i vostri pasti più allegri. Tagliate dal cartone sfoderato due rettangoli di cm 50x37 da uno ricavare una cornice alta cm 5,5. Da un cartoncino sfoderato colorato di verde ritagliate 4 strisce alte cm 2 in misura dei lati del cartone e 4 alte cm 1,5 in misura dei bordi interni della cornice. Incollate il cartoncino sfoderato su un cartone rigido in misura e la cornice sul cartoncino sfoderato. Rifinite i bordi della cornice con le strisce alte cm 1,5: Preparate dei decori a tema come una mela, dei funghi una pera ecc. Incollate i decori nell'angolo inferiore destro e rifinite con le altre strisce, tagliandole in corrispondenza dei decori.



La specialità Fa tutto

Il "Fa' tutto" in realtà cosa fa? Questa Specialità non è un qualcosa che va bene per tutti i Brevetti, una specie di Jolly; per conquistarla occorrono specifiche conoscenze e capacità. Bisogna conoscere i materiali e gli attrezzi più in uso nella vita del Reparto e a casa propria (legno, trapano, pennelli, vernici...), bisogna saper sturare un lavandino pulendone il sifone, saper fare un piccolo circuito per una lampadina, saper cambiare il nastro a una tapparella, conoscere i pulsanti dell'interruttore generale della sede, saper realizzare le docce al campo, ecc., insomma bisogna sapersela cavare in ogni situazione mettendo in gioco la propria conoscenza dei diversi materiali e le proprie competenze idrauliche, meccaniche, elettriche, ecc. Non certo fare una torta per il compleanno della Capo Reparto o saper accendere un fuoco per cremare il Vice Capo Squadriglia!!! Concludendo il "Fa Tutto" è una persona che sa usare testa e mani, uno specialista nella risoluzione dei problemi più svariati.

di Delfino Controllato



Osserviamo il cielo

di NATALE RIZZO

LA FANTASIA DEGLI ANTICHI HA VISTO,
NEGLI IMMUTABILI ALLINEAMENTI
DELLE STELLE, MITICHE
RAFFIGURAZIONI DI COSE E CREATURE.
QUESTE RAFFIGURAZIONI CI SONO
STATE TRAMANDATE DALLE CIVILTÀ
DELL'EUROPA MEDITERRANEA,
DA DESCRIZIONI DI AUTORI GRECI E
LATINI E DA UNA
RAPPRESENTAZIONE DEL CIELO
STELLATO SCOLPITA NEL GLOBO
MARMOREO DEL COSIDDETTO
ATLANTE FARNESE.

Le costellazioni sono in tutto ottantotto, di queste: quarantotto ci sono state tramandate dall'antichità e quaranta sono state introdotte in epoca moderna, quasi tutte le nuove costellazioni si trovano nella calotta australe sconosciuta alle antiche civiltà.

Come osservare il cielo

Prima di accingersi all'osservazione, alcuni consigli:

- ★ Le osservazioni migliori si fanno nei luoghi da dove si può avere un'ampia visione della volta celeste e lontani da fonti di luci artificiali.
- ★ Il chiarore della luna piena fa scomparire le stelle per una vasta zona del cielo attorno ad essa e disturba la visione di tutte le altre.
- ★ Equipaggiatevi in modo adeguato per vincere il freddo della notte, specie nei mesi invernali. Sono indispensabili per l'osservazione: la mappa stellare, l'astrolabio, una torcia elettrica schermata, il quaderno di caccia, il puntatore, il velo. Per cercare le costellazioni, è necessario:
- ★ Conoscere almeno una costellazione (tutti sanno riconoscere le due Orse)
- ★ Saper usare la tecnica degli allineamenti
- ★ Saper usare la mappa stellare (gli allineamenti dall'Orsa Maggiore verso la Polare e dalla

Stella Polare verso Cassiopea sono stati spiegati sullo scorso numero di Avventura).

★ Orione verso la Stella Polare

Orione è una costellazione visibile chiaramente nei mesi invernali, ha la forma di un guerriero, dalla sua cintura formata da tre stelle molto luminose pende una spada. Seguendo dal basso una retta immaginaria che unisce la stella della spada, la cintura e il volto d'Orione, incontriamo la Stella Polare.

★ Quando possiamo osservare le costellazioni

Si possono osservare per tutto l'anno: l'Orsa Maggiore, l'Orsa Minore, il Dragone, la Giraffa, Cassiopea, Cefeo.

Primavera	Estate	Autunno	Inverno
Corona	Cigno	Perseo	Lince
Boreale	Lira	Andromeda	Auriga
Bootes	Volpetta	Pegaso	Gemelli
Cani	Freccia	Pesci	Toro
Chioma di Berenice	Ercole	Ariete	Cancro
Leone	Delfino	Balena	Cane Minore
Leone Minore	Aquila	Acquario	Orione
Vergine	Ofiuco		Eridano
Corvo	Capricorno		Lepre
Bilancia	Sagittario		Cane
Idra	Scorpione		Maggiore
	La Via Lattea d'estate		

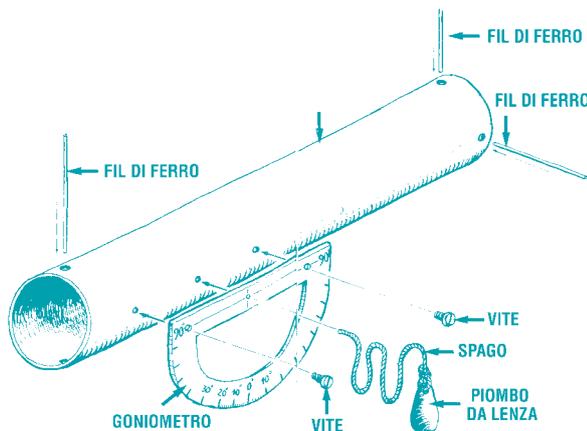
Alcuni semplici strumenti astronomici

★ L'astrolabio

È uno strumento molto semplice da costruire e usare, serve per orientarsi e riconoscere i corpi celesti.

★ Il puntatore

Serve per indicare più facilmente le stelle a chi ancora non le conosce. Rileva l'altezza delle stelle, per disegnare una mappa stellare, anche se per il movimento delle stelle diventa molto laborioso usarlo.



Astronomia



★ *Il velo*

Leonardo lo usava per disegnare, a noi può servire per rappresentare la volta celeste



Bibliografia

Astronomia, **Alla scoperta del cielo**, Armando Curcio Editore
 Giorgio Cusma, **Alla scoperta del cielo stellato**, ed Nuova Fiordaliso

Orientarsi...

★ *...con il sole*

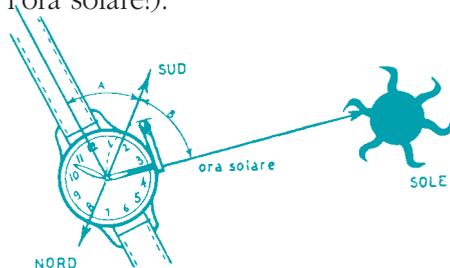
Il sole dal suo sorgere, durante la giornata assume diverse posizioni, che sono più o meno quelle indicate nel seguente specchietto.

ore	posizione del sole
6	EST
9	SUD - EST
12	SUD
15	SUD - OVEST
18	OVEST



★ *...con il sole e l'orologio*

Senza muovere le lancette, ruotate l'orologio fino a che la lancetta delle ore punta verso il sole. La lancetta delle ore e le 12, formano un angolo, lungo la sua direttrice si trova la direzione Nord - Sud (attenzione l'orologio deve indicare l'ora solare!).



★ *...con il sole mediante un bastone (Tratto da L'Esploratore maggio 1964)*

Piantate nel terreno (il quale deve essere il più orizzontale possibile) un bastone ben perpendicolare, che sporga di almeno un metro. Segnate

l'estremità dell'ombra prodotta dal bastone sul terreno e prendete nota dell'ora esatta. Dopo un quarto d'ora segnate la nuova estremità d'ombra del bastone. Riunite i due punti segnati, avete ottenuto l'esatta direzione Est - Ovest. Tenete presente che il secondo punto ottenuto è l'Est.



★ *...con la luna*

Anche la luna, come il sole, sorge ad Est e tramonta ad Ovest, impiegando circa ventinove giorni per fare un giro intorno alla Terra. Il periodo di lunazione, si manifesta a noi in quattro "fasi" della durata di circa sette giorni ciascuna:

- luna nuova a noi invisibile, in quanto si trova in ombra;
- ◐ primo quarto (o luna crescente): con la gobba a ponente;
- luna piena: la vediamo tutta;
- ◑ ultimo quarto: con la gobba a levante.

Da una fase all'altra ci sono dei passaggi graduali in cui la luna cambia continuamente i suoi connotati. Quando la luna è al suo primo quarto, sette giorni dopo la fase di luna nuova, sorge a mezzogiorno, compare ad Est e tramonta a Ovest a mezzanotte. Ad ogni cambiamento di fase, sposta la sua apparizione di sei ore, con il trascorrere dei giorni, da una settimana all'altra, ritarda ogni volta di 51 minuti. □

La specialità Astronomo

Per un bravo astronomo ogni occasione è buona per osservare il cielo stellato: conosce i meccanismi di funzionamento fondamentali del cosmo (giorno, notte, luna, sole, pianeti, movimenti della Terra, alternarsi delle stagioni, ecc.), sa costruirsi alcuni strumenti per l'osservazione delle stelle, conosce gli allineamenti principali e sa riconoscere e trovare le costellazioni principali, si sa orientare con le stelle, la luna e il sole...

Una buona occasione, per conquistare la Specialità, potrebbe essere quella di organizzare un'attività di osservazione durante la veglia del Campo o durante un'uscita di Squadriglia...



Costruire una radio a galena

di SANDRO

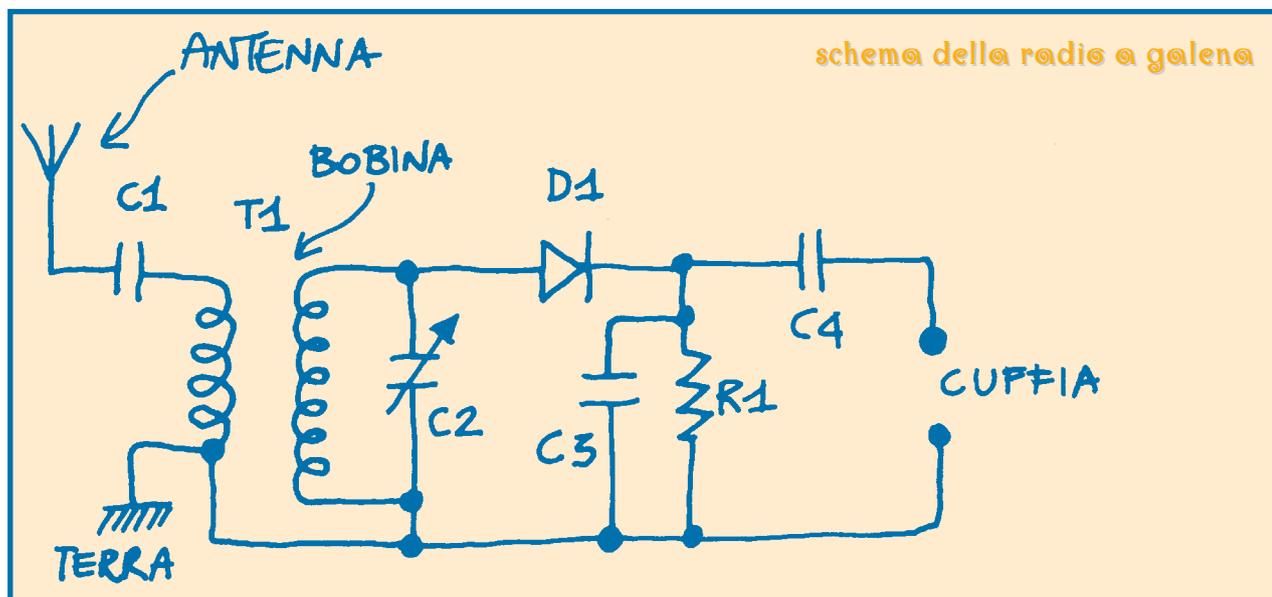
COMUNICARE OGGI NON E' PIU' UN PROBLEMA, ANZI E' DIFFICILE IL CONTRARIO. SIAMO SOMMERSI DALLE COMUNICAZIONI: TELEFONI, FAX, E-MAIL, PUBBLICITA', INTERNET, ...TELEVISIONE, RADIO... MA QUANTI DI VOI HANNO AVUTO LA FORTUNA DI AVER USATO O ANCOR MEGLIO DI USARE LA RADIO!?

Pochi, quasi nessuno, immagino! Voi direte come faccio ad essere così sicuro di quello che dico. È semplice. Facciamo una controprova: quanti di voi sanno che esiste una Specialità per chi è capace di usare la radio? Pochi, quasi nessuno! (Usare la radio, non significa stare delle ore con le cuffie alle orecchie, la testa ciondolante a tempo di musica, lo sguardo da ebete perso nel vuoto e il volume al massimo). Come vedete, se la matematica non è un'opinione il teorema è dimostrato. Perché questa Specialità non è conosciuta? È semplice anche questa risposta: molti Capi pre-

feriscono non proporla perché non sono “preparati” in materia... e poi diciamolo, non è da tutti essere specializzato in “Corrispondente radio”. Ebbene sì! Si chiama così. È una “patacca” che si vede pochissimo sulle camice e quei pochi che hanno l'onore e l'onere di indossarla ne vanno giustamente fieri.

“Il corrispondente Radio” è quello che usa e conserva l'apparato meglio di se stesso. Se al Campo qualche volta per i molti impegni vi “dimenticate” di lavarvi o di mangiare, non accade nulla... a voi (nel primo caso ai vostri vicini ...si!!) alla radio questo non deve accadere mai. Sempre pulita e con le batterie cariche. Quando si giunge in un paese dopo un hike, il primo pensiero per un “Corrispondente Radio” non è quello di mangiare, ma di andare a ricaricare le batterie della radio. Quando si giunge al campo, il “corrispondente” sceglie il posto dove mettere la tenda radio con l'antenna e s'ingegna per trovare la posizione migliore per trasmettere e ricevere e possibilmente anche un sistema per generare e risparmiare l'energia elettrica. In poche parole possiamo paragonarlo al marconista di bordo di una nave. Anche lui come il suo “collega” marinaio in caso di necessità lascerà la radio per ultima. In caso di bisogno, aiuterà i soccorritori ad individuare il campo e tranquillizzerà i compagni.

Come vedete, non è una Specialità comune, come comuni non sono quelli che la richiedono. È una Specialità che va benissimo anche al femminile, ma al di là di tutto è una Specialità per



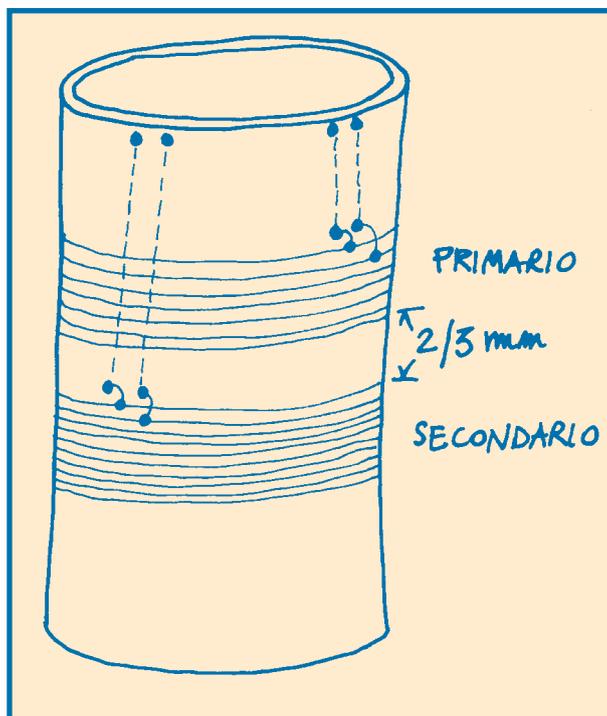
gente in gamba. Per conquistarla non bisogna essere radioamatori “fuori” (anche perché la vostra età non ve lo permetterebbe) ma “internamente” sì, ed anche un pochino scienziati. Allora cosa aspettate, vogliamo provare ad infoltire le file di questa Specialità “sconosciuta”? Chi è alla ricerca perpetua dell'Avventura, non potrebbe capitargli occasione migliore. Volete sapere come si ottiene questa Specialità? Bene, non avete che da leggere il Box che troverete su queste pagine e buon lavoro. Io sono a vostra disposizione per qualsiasi chiarimento o spiegazione... e perché no! Nell'impossibilità dei vostri Capi, anche a dichiarare la vostra “DOCUMENTATA” specializzazione in “Corrispondenti Radio”.

Scrivete al solito indirizzo:

AGESCI - REDAZIONE DI SCOUT AVVENTURA
Radio scout – Piazza Pasquale Paoli, 18
00186 ROMA.

Pur essendo minorenni e senza aver fatto l'esame potete utilizzare ugualmente certi tipi di radio, precisamente l'apparato CB, per trasmettere sulla banda cittadina, vi possono sentire fino a sette - otto chilometri se non ci sono ostacoli. Prossimamente darò altre notizie sulle varie frequenze che si possono utilizzare e sulle radio. Qualche tempo fa, sempre su queste pagine, abbiamo pubblicato lo schema per la costruzione di un tasto telegrafico con relativo alfabeto morse.

Oggi pubblicheremo invece un apparecchio radio ricevente, e un tipo di alfabeto una volta molto usato dai radioamatori per fare lo spelling



delle parole; oggi alcune parole di questo alfabeto vengono inventate. Si tratta di uno schema di “radio a galena”, si chiama in questo modo perché originariamente tra i vari componenti vi era questo materiale chiamato “galena”. Non vi dico di più per non spaventare quelli che tra di voi non sono molto ferrati in “radiotecnica”. Le uniche difficoltà che potreste incontrare nella realizzazione di questa radio sono: la reperibilità della cuffia da 2000 ohm e del condensatore variabile da 500 picofarad. Ma conoscendo la vostra capacità, già vedo la paura dipinta negli occhi di tutti i vecchi rigattieri d'Italia. Forza ragazzi... è inutile dire che questa “prova” vale la conquista della Specialità! □

La specialità Corrispondente Radio

Un Corrispondente Radio conosce la diffusione delle onde radio per fare il Corrispondente e l'importanza della comunicazione senza fili, è consapevole che tutte le comunicazioni possono essere ascoltate anche da altre persone al di fuori dei corrispondenti.

- Conosce le autorizzazioni rilasciate dal Ministero Poste e Telecomunicazioni per apparati CB e i 43 Mhz
- Conosce almeno due tipi di radiotrasmettenti (CB - 43 Mhz) e ha effettuato comunicazioni radio con questi apparati.
- Conosce parte del linguaggio usato dai radioamatori.
- Conosce alcune antenne e i cavi di alimentazione.
- Sa come è formata una maglia radio per l'emergenza.
- Sa realizzare comunicazioni radio al campo, fra le Squadriglie.



Alfabeto fonetico

- | | |
|--------------------|---------------------|
| A - ALFA | N - NOVEMBER |
| B - BETA | O - OSCAR |
| C - CHARLIE | P - PAPA |
| D - DELTA | Q - QUEBEC |
| E - ECHO | R - ROMEO |
| F - FOXTROT | S - SIERRA |
| G - GOLF | T - TANGO |
| H - HOTEL | U - UNIFORM |
| I - INDIA | V - VICTOR |
| J - JULET | W - WHISKY |
| K - KILO | X - X RAY |
| L - LIMA | Y - YANKEE |
| M - MIKE | Z - ZULU |

Le tecniche di Pronto Soccorso

di MAURO

COME PROMESSO PUBBLICHIAMO LA SECONDA E ULTIMA PUNTATA DEDICATA ALLE TECNICHE DI PRONTO SOCCORSO... RACCOGLIETELA ASSIEME ALL'ALTRA E CONSERVATELA NEL QUADERNO DI CACCIA

Le ustioni

Anche se può sembrare strano, le ustioni, che sono lesioni della pelle e dei tessuti sottostanti dovuti ad agenti fisici, possono avvenire anche a causa del freddo. Altre cause di ustioni possono essere le radiazioni intense (raggi X, ultravioletti o infrarossi) e gli agenti caustici (ad esempio acidi). In tutti i casi comunque le ustioni possono essere di tre gradi:

1° grado - arrossamento, dolore, lieve gonfiore;
2° grado - fuoriuscita di plasma dal sottocutaneo con formazione di bolla;

3° grado - bruciatura della pelle e del sottocutaneo sino e oltre la fascia muscolare.

La gravità dell'ustione è data non solo dal grado, ma anche dall'estensione dell'area colpita.

Questo vuol dire che un'ustione di primo grado molto estesa può essere molto più pericolosa di una piccola ustione di terzo grado. Le ustioni molto estese richiedono comunque una consulenza medica.

Trattamento ustioni da calore o da raggi

1° grado: raffreddare la zona colpita con acqua fredda, spalmare leggermente con pomata al cortisone.

2° grado: NON tagliare la pelle che delimita le bolle. Queste si possono traspas-

passare con ago e filo: lasciando in sede il filo il foro di entrata e quello di uscita non si chiuderanno e il liquido fuoriuscirà senza problemi. Lo stesso trattamento può essere utilizzato per le bolle nei piedi (causate dalle scarpe) o nelle mani (causate dall'uso di attrezzi).

L'ustione va poi disinfettata (facendo attenzione a non rompere la pelle che copre la lesione) e coperta con garza sterile. Se la pelle è molto sporca, conviene spal-

mare un sottile strato di pomata antisettica.

3° grado: si disinfetta il bordo della ferita e, con molta cautela, il centro ustionato, poi si copre con garza sterile, cercando di fare in modo che la ferita non aderisca, quindi si cerca un aiuto medico o un Pronto Soccorso.

Ustioni da freddo: invece di raffreddare occorre in questo caso riscaldare la parte colpita, lentamente, con acqua tiepida. Il trattamento è poi identico alle ustioni da calore.

Ustioni da caustici: occorre lavare l'ustione con abbondante acqua, per togliere ogni residuo caustico. Queste ustioni richiedono comunque sempre consulenza medica.

Nota Bene: in caso di ustione da liquido bollente, occorre bagnare subito con acqua fredda e, se la sostanza è grassa, dovete cercare (sempre con delicatezza) di rimuoverla rapidamente, appena raffreddata con l'acqua. In caso di bruciatura dei vestiti, fate attenzione ai bordi dell'ustione perché a volte la stoffa si fonde con la pelle e la carne sottostante. Se voi cercate di togliere la stoffa, questo potrebbe causare ferite anche profonde. Meglio, quindi, tagliare la stoffa intorno e lasciare un piccolo bordo di sicurezza.

USTIONE DI:	1° GRADO	2° GRADO	3° GRADO
Aspetto della superficie ustionata	secca, arrossata	bolle (flittene) oppure superficie umida quando la bolla si è formata e subito si è rotta	pallida, senza bolle
Sensibilità	dolore intenso	dolore intenso	la superficie ustionata è insensibile per lesione delle fibre nervose del dolore
Cause abituali	esposizione al sole o contatto con corpi moderatamente caldi	esposizione ai liquidi caldi o fiamma per breve tempo	prolungata esposizione a liquidi caldi o fiamma, folgorazione
Guarigione	spontanea in 3-6 giorni	spontanea in 10-30 giorni	richiede di solito intervento chirurgico

Estote parati



Avvelenamenti

In caso di avvelenamento si possono (e si devono) fare solo tre cose:

1. cercare la sostanza che ha causato l'avvelenamento (e se possibile procurarsene un campione);
2. telefonare a un Centro Antiveleli e seguire le loro istruzioni;
3. raggiungere rapidamente un Pronto Soccorso.

CENTRI ANTIVELENI IN FUNZIONE 24 ORE SU 24

BOLOGNA - Ospedale Maggiore - Tel. 051/333333
CATANIA - Ospedale Garibaldi - Tel. 095/7594120
CESENA - Ospedale Bufalini - Tel. 0547/352612
CHIETI - Ospedale ss. Annunziata - Tel. 0871/345362
FIRENZE - Servizio di Tossicologia - Tel. 055/4477238
GENOVA - Ospedale s. Martino - Tel. 010/352808
LA SPEZIA - Ospedale s. Andrea - Tel. 0187/533296
MILANO - Ospedale Niguarda - Tel. 02/66101029
NAPOLI - Ospedale Cardarelli - Tel. 081/7472870
PAVIA - Clinica del lavoro e della riabilitazione - Tel. 0382/24444
ROMA - Policlinico A. Gemelli - Tel. 06/3054343
ROMA - Policlinico Umberto I - Tel. 06/490663
TORINO - Ospedale Universitario - Tel. 011/6637637

Ematomi, distorsioni, lussazioni, stiramenti e fratture

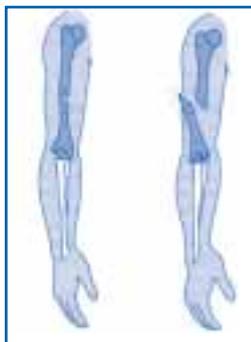
L'**ematoma** si genera quando un colpo violento causa la rottura di capillari nel tessuto sottocutaneo o muscolare, con spargimento di sangue tra i tessuti.

Trattamento: in ogni caso raffreddare la zona colpita. Il freddo restringe i vasi e riduce la diffusione del sangue tra i tessuti. In un secondo momento si può applicare pomata tipo Lioton 1000 o Lasonil.

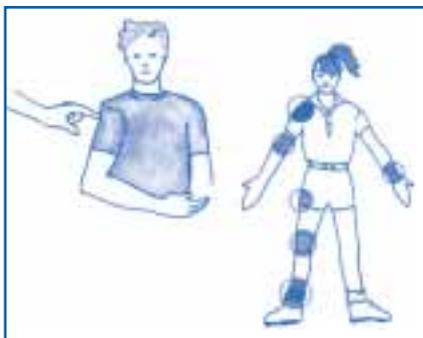
La **distorsione** invece avviene quando un'articolazione (ginocchio, polso, gomito, caviglia, ecc.) viene piegata oltre la possibilità di tenuta dei legamenti articolari e dei tendini muscolari. Ciò causa un'infiammazione dell'articolazione stessa con conseguente gonfiore, dolore e difficoltà all'uso dell'articolazione.

Trattamento: applicare freddo (per motivi simile a quello dell'ematoma), quindi pomata contro le distorsioni (tipo Voltaren Emulgel) e, se necessario, bloccare l'articolazione in modo da non rischiare di aggravare la situazione.

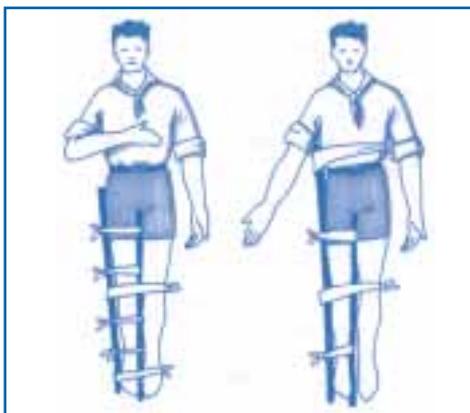
Nelle **lussazioni** le articolazioni vengono talmente sollecitate da causare il distac-



Sopra: la rottura dell'osso con i due monconi affrontati o spostati e quindi con fuoriuscita dell'osso;
sotto: la lussazione è lo spostamento del capo dell'osso dalla sua sede normale, nella figura di destra le sedi di possibili lussazioni



Sotto: immobilizzazione degli arti inferiori, per la gamba e il piede e per la coscia.



co dei capi articolari, per cui le ossa si spostano dalla loro sede.

Trattamento: il freddo è sempre consigliabile. Se i capi ossei sono rientrati, è necessario mettere pomata tipo Voltaren Emulgel e bloccare il movimento articolare, se i capi ossei non sono rientrati, NON bisogna cercare di rimmetterli a posto, ma occorre trasportare la persona ad un Pronto Soccorso, facendo attenzione a non muovere l'articolazione lesa, evitando così di aggravare la situazione.

Nota Bene. Anche se dopo una distorsione la persona ferita non avverte dolore, è buona cosa che si astenga per un po' dall'utilizzare l'articolazione in questione, in modo da non aggravare la situazione. Gli stiramenti avvengono per motivi simili alle distorsioni, anche se interessano i muscoli, e come esse si trattano (freddo e pomata tipo Voltaren Emulgel).

Le **fratture** sono rotture di un osso e possono essere:

- composte o scomposte (cioè con conservazione o meno della posizione dell'osso)
- singole o multiple
- parziali o complete (con

interessamento o meno di tutto lo spessore dell'osso)

- esposte (con lesione anche della fascia sottocutanea e della pelle e conseguente affioramento dell'osso)
- comminute (con frammentazione dell'osso in piccole parti)
- a legno verde (caratteristica delle ossa giovani, è una frattura a spirale che, di solito, non è completa).

Trattamento: le fratture richiedono immobilizzazione delle articolazioni interessate e raggiungimento di un Pronto Soccorso.

Nota Bene. Le fratture esposte vanno coperte con garza sterile, per evitare inquinamento. La loro pericolosità richiede un'immediata assistenza medica.

A destra
immobilizzazione
dell'arto superiore:
per frattura
della mano
e dell'avambraccio (a-d);
per frattura
del braccio (e-g);
per lussazione
di spalla procedere
come in a e b
senza usare
stecche



Traumi della colonna vertebrale e della testa

I colpi ricevuti sulla schiena o in testa rischiano spesso di essere molto gravi: fratture vertebrali o traumi cranici sono molto pericolosi. Nei traumi alla colonna vertebrale è essenziale muovere con cautela la persona colpita, dato che esiste il serio rischio di una paralisi. I traumi cranici possono essere pericolosi per le lesioni che si possono sviluppare al cervello.

Trattamento: questi traumi richiedono un intervento specializzato. È necessario chiamare un'ambulanza o un medico.

Nota Bene. Può capitare che gli effetti di un trauma cranico si manifestino dopo molto

tempo. Questo è il caso di ematomi che si sviluppano all'interno del cervello e lasciano il cosiddetto "intervallo lucido" in cui non si avvertono sintomi. Quando l'ematoma raggiunge dimensioni tali da comprimere il resto del cervello, ci può essere un reale problema di vita. La manifestazione di un danno cerebrale può andare dalla paresi di un arto, alla afasia (incapacità di parlare), alla demenza. Un segno da guardare con molta apprensione è il vomito. In tutti i casi, comunque, in cui viene coinvolta una persona che da non molto tempo ha subito un trauma cranico, è necessario consultare un medico o inviare al Pronto Soccorso. □

La specialità Infermiere

(Queste e le successive indicazioni, ovviamente, valgono anche per l'incarico di Ambulanzieri)
Questa Specialità si occupa dell'igiene e della cura della salute. L'Infermiere cura la propria attrezzatura personale ed eventualmente quella di Squadriglia e si prepara ad essere disponibile nei casi in cui è necessario dare un primo soccorso, si assicura che la propria Squadriglia e il Reparto curi l'igiene personale e fornisce notizie sui rischi per la salute e sui modi di prevenire malattie e incidenti.
Tutto ciò richiede studio e preparazione, anche pratica, da svolgersi, sotto la supervisione del Maestro di Specialità e disponibilità ad accorrere senza indugio dovunque venga richiesta la sua opera.



Brevetto di competenza Pronto Soccorso

Per ottenere questa Competenza possono essere consigliate Imprese come: tenere un piccolo corso di Pronto Soccorso per il Reparto; organizzare il servizio di pronto soccorso per il San Giorgio (in collaborazione con gli altri infermieri), prevedendo turni di servizio, materiale ecc.; organizzare o partecipare ad una esercitazione di protezione civile. Naturalmente quanto proposto è solamente indicativo... consultatevi con i vostri capi e Maestri di Competenza per concordare i vostri impegni!

Estete parati



Uomo in mare!

di CARLO

Nuoto e salvamento

PER PORTARE A TERMINE CON SUCCESSO UN SALVATAGGIO NON BASTA ESSERE ALTRUISTI E CORAGGIOSI O SAPER NUOTARE BENE E AVERE RESISTENZA MA BISOGNA AVERE CUORE-MENTE-BRACCIO NEL GIUSTO EQUILIBRIO E RICORDARSI CHE IL SALVATORE DEVE IN OGNI MOMENTO ASSICURARE LA SUA SALVEZZA SE VUOLE QUELLA DI CHI E' IN PERICOLO

E'

il salvatore che sale per primo sulla barca per poter issare il malcapitato e non viceversa!

Vediamo adesso in particolare le fasi più importanti di un recupero in acqua che potete sperimentare esercitandovi in Reparto: **avvicinamento, liberazione, trasporto.**

“Non andare mai a mani vuote”: portate sempre con voi un salvagente anulare o qualunque cosa (anche un indumento tenuto fra i denti) per “rimorchiare” la persona in difficoltà. Altra regola è di **non colpire l’annegando** perché generalmente è insensibile ai colpi e istintivamente si aggrappa a qualsiasi cosa, anche al pugno del salvatore e spesso molti generosi, ma inesperti salvatori hanno perso la vita trascinati giù senza potersi liberare.

Appena abbiamo individuato l’annegando, entriamo in acqua senza perderlo mai di vista e **nuotiamo** verso di lui sempre **con la testa fuori dell’acqua (fig.1).**

Come in molti casi, anche nel salvamento un fattore importante è la sorpresa! Per soccorrere uno che si dibatte troppo è meglio immergersi a 4-5 metri di distanza e nuotare verso le ginocchia per girarlo in modo deciso (fig. 2). Restare dietro di lui e, senza perdere il contatto, metterlo in posizione orizzontale e cominciare il **trasporto.**

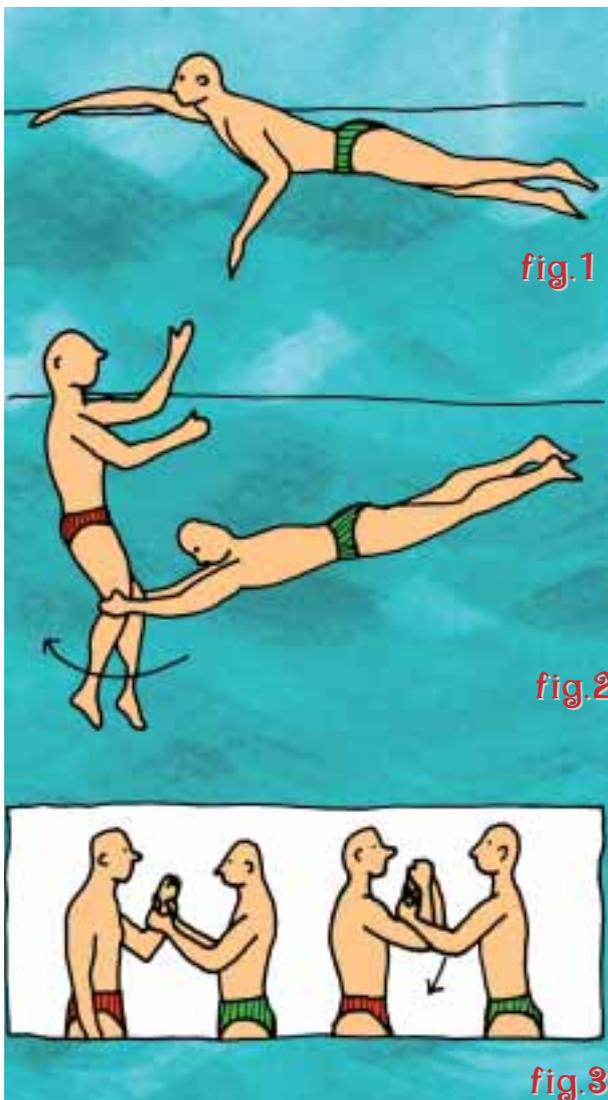
Nel caso sia cosciente è sempre bene avvicinarsi con calma e rassicurarlo, poi porgergli il salvagente e cercare di portarlo a riva con la sua collaborazione.

Se il pericolante si dibatte troppo aspettate a breve distanza che il suo impeto si esaurisca quel tanto da renderlo meno pericoloso, ma se per caso vi afferra in qualche modo dovete liberarvi dalla sua presa **terminando la liberazione con una presa** di trasporto.

Qualche volta non è necessario liberarsi, come quando un pericolante affondato vi afferra un piede o la vita o un braccio dandovi lo stesso la possibilità di nuotare fino a riva.

Innanzitutto:

- Liberarsi con movimenti di torsione e di leva e non tirando in linea retta;



- Agire contemporaneamente con braccia e gambe;
- All'occorrenza chiudere le vie respiratorie per far lasciare la presa invece di agire con un'azione di forza;
- Usare una contropresa con uno squilibrio di forze a nostro favore (afferrare un dito con una mano, con due braccia contro un solo braccio...).

Questi sono tre esempi di tecniche di liberazione:

fig. 3 Presi ad un polso con due mani

Passare la mano libera fra le braccia dell'avversario ed afferrare la propria mano (a pugno) e strappare violentemente verso il basso.

fig. 4 Presi di fronte con mani al collo

Afferrare dall'alto il polso destro dell'avversario con la propria mano destra, mentre con la mano sinistra si afferra dal basso il gomito dello stesso braccio. Continuare con un'azione di torsione fino a trovarsi dietro all'avversario ed afferrarlo per il trasporto.

fig. 5 Presi da dietro con mani al collo

Liberarsi con un'azione di contropresa e torsione del braccio sinistra dell'avversario simile alla precedente; oppure (fig. 6) afferrare con la destra il mignolo destra e con la sinistra il mignolo sinistro, strappare in fuori liberando il collo. Proseguire mollandando una mano e tirare con forza l'altra per girarlo di schiena e terminare con la presa di trasporto.

A questo punto dobbiamo trasportare il nostro infortunato fino a riva per prestargli i primi soccorsi. Se si tratta di un semplice **nuotatore stanco o preso da crampi** lo possiamo trasportare nuotando sul petto a testa alta mentre lui si appoggia alle nostre spalle con braccia distese e gambe allargate (fig.7).

A seconda che il malcapitato sia più o meno nervoso o che non collabori si usano diverse **prese**:

fig. 8 Presa al petto con braccio sotto l'ascella, nuotando sul dorso

Passare un braccio sotto l'ascella e afferrare il pericolante al petto. Stringerlo a sé fino a che la sua testa si appoggia sulla nostra spalla dal lato della presa. **Se si dibatte**, si possono tenere le sue braccia ferme sul petto e bloccargli la testa fra la

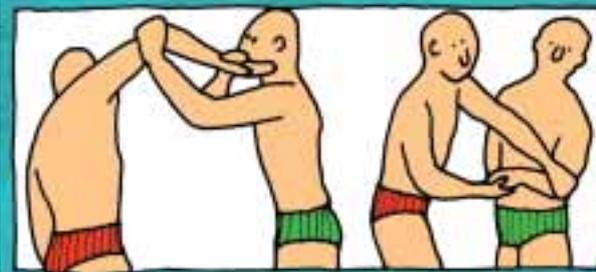
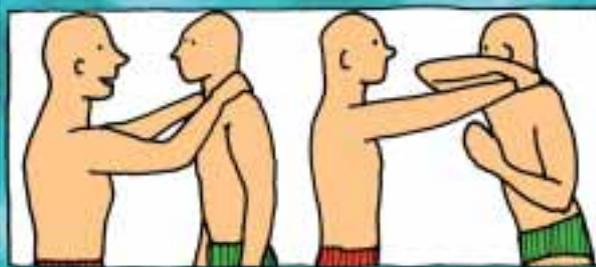


fig.4

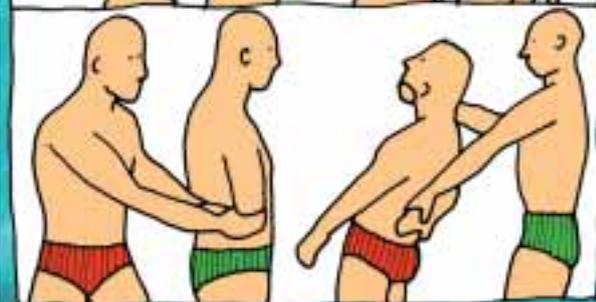
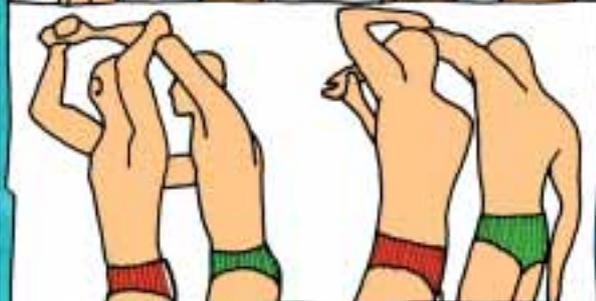
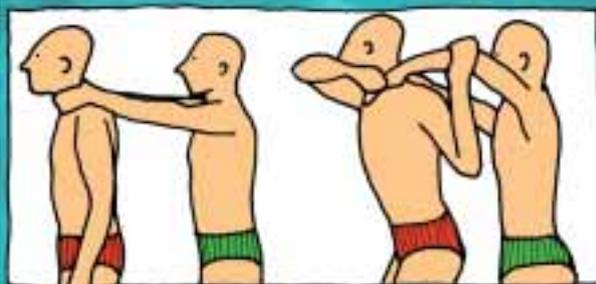


fig.5

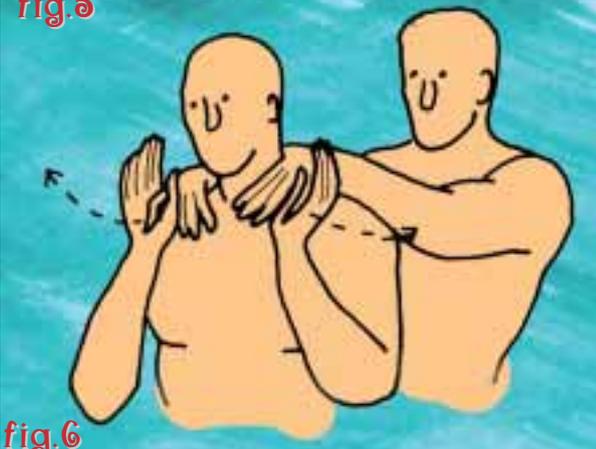


fig.6



Nuoto e salvamento





fig.7



fig.8



fig.9

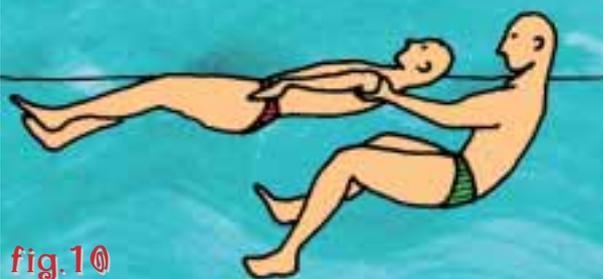


fig.10



fig.11

nostra testa e la spalla. Nuotare a “bicicletta” o a “rana” sul dorso.

fig. 9 Presa al petto con braccio sopra la spalla, nuotando sul fianco

Stringere bene il pericolante a sé con un braccio passato sopra la sua spalla e nuotare sul fianco con il braccio libero e con le gambe a “forbice”.

fig.10 Presa alle braccia sopra i gomiti

Serve per ottenere il massimo allargamento del torace. Afferrare le braccia appena sopra i gomiti, mantenendole all'altezza delle spalle. Sorreggere con il pollice in alto e le altre 4 dita sotto, lasciandogli battere le braccia con effetto utile.

fig. 11 Presa con mano al mento e braccio girato dietro la schiena

Dopo la liberazione è questa la presa per il trasporto con una mano che sorregge il mento.

Il trasporto finisce con l'approdo sulla riva e l'inizio del primo soccorso se l'infortunato non respira. Se fate il campo vicino all'acqua provate ad esercitarvi in coppia su prese e trasporto, terminando magari con un gioco di salvamento dove dimostrare la vostra abilità di “salvatori”.

Buona Rotta! □



La specialità Nuotatore

Un buon nuotatore deve:

- Saper nuotare bene in almeno due stili
- Conoscere le principali tecniche di liberazione e trasporto di annegando
- Saper praticare la respirazione artificiale e il massaggio cardiaco
- Sensibilizzare il reparto alla buona conoscenza dei pericoli dell'acqua.
- Prendersi cura delle dotazioni di sicurezza del Reparto: giubbotti e ciambelle omologate...

Mi hanno bocciato...



Ciao Assistente, sono Luca e ho quindici anni.

L'anno scorso mi è capitata una cosa che credo sia successa a molti: mi hanno bocciato. Ammetto di aver studiato un po' poco e non è stato facile accettare la situazione all'inizio, ma poi...

Il grande problema è stata mia madre. Secondo me avrebbe reagito in modo migliore se fosse avvenuto un cataclisma. Mi ha tenuto il muso lungo per due mesi ed è da quando è cominciata la scuola che mi tiene in casa come un prigioniero di guerra in tempo di pace. Io sono un tipo anche abbastanza vivace e così questa situazione mi sta esasperando. È come se avesse perso totalmente la fiducia in me. Riconosco di aver commesso un errore, ma è possibile che lei non riesca proprio a capire?

Ti prego non mi deludere.

Ciao, Luca

Caro Luca, non ho capito l'ultima frase della tua lettera: "Ti prego non mi deludere". Ho quasi l'impressione che io debba dire le cose che tu vuoi sentire, cosa che non si può pretendere da uno scout, che è sempre leale e risponde dicendo quello che pensa.

Che ti abbiano bocciato non è una cosa buona, ma potrebbe anche avere degli effetti buoni se questa avventura è servita a farti capire che devi studiare.

Se vuoi fare il muratore non hai bisogno di molto studio, lavora e impara il mestiere, ma se vuoi fare il professionista devi studiare. Se decidi di studiare, incomincia ad entrare nell'ottica che studi per te e non per tua madre. Lo studio è un investimento, credimi. Detto questo, mi pare logico che tua madre abbia reagito in modo deciso. Vuole il meglio per te e penso che quasi tutte le madri reagiscano allo stesso modo davanti a un problema importante dei figli. Lasciar correre non è la miglior soluzione. Ma tu adesso ti trovi "prigioniero di guerra". È la conseguenza diretta di non aver studiato. Le cose che si fanno nella vita hanno delle conseguenze, che bisogna accettare e affrontare con responsabilità. In concreto: studia, parla con tua madre e vedi di chiarire per bene le cose ma, raggiunto un accordo, sta ai patti e sii leale, in modo da riacquistare la fiducia dei tuoi e ricorda che, se altre volte hai fatto promesse da marinaio, la cosa sarà più difficile. Insomma, nelle cose importanti della vita la lealtà paga.

L'Assistente di Avventura

Scrivete a:

Agesci - Scout Avventura

Lettera all'Assistente

Piazza P. Paoli 18

00186 Roma

e-mail scout.avventura@libero.it

Lettera all'Assistente è un'iniziativa di Avventura rivolta alle Guide e agli Esploratori che non hanno l'Assistente e vogliono parlare con un prete a mezzo posta. L'Assistente di Avventura vi risponderà personalmente (quindi scrivete in maniera chiara il vostro indirizzo).

Vengono pubblicate solo le lettere giudicate di interesse generale e solo con il consenso di chi le ha scritte. Se non volete che la vostra lettera sia pubblicata è sufficiente specificarlo.

LETTERA ALL'ASSISTENTE



La fatica di essere Capo Squadriglia

Se la Squadriglia non funziona e' tutta colpa del Capo Squadriglia? E' proprio vero che gli Squadriglieri prendono esempio dal loro Capo? Perche' ci sono Squadriglie che mantengono le stesse caratteristiche per generazioni? Che cosa sono le tradizioni di Squadriglia... e il "trapasso nozioni"?

Scrivete a:
Agesci - Scout Avventura
Lettere per discutere
Piazza P. Paoli 18
00186 Roma
e-mail
scout.avventura@libero.it

a cura di ANDREA

Ciao Avventura, mi chiamo (...), sono Capo Squadriglia (...) e vorrei parlarti della mia esperienza. Vorrei dirti dell'incredibile fatica a cui mi sottopongono i miei Squadriglieri.

La nostra è la Squadriglia più scalmanata del Reparto ed è per questo che i Capi non ci sopportano. È da dieci anni che il Reparto è nato e la nostra Squadriglia è sempre stata l'incubo dei Capi Reparto. Tutto questo è strano, sembra quasi che ci sia una specie di maledizione...

Sai... un giorno i Capi hanno chiesto ai miei Squadriglieri che voto da uno a dieci mi avrebbero dato. C'è chi ha risposto sette e chi ha risposto zero. Non so se in quel momento erano lucidi ma una cosa è certa le padelle non sono mai state così pulite! (...)

Ma se la Squadriglia non va la colpa è del Capo Squadriglia o della Squadriglia stessa che non collabora e disubbidisce?

Delfino Furbo

Carissimo Delfino Furbo, (...) Sicuramente se una Squadriglia non funziona non è solo colpa del Capo Squadriglia, però, nello stesso tempo una Squadriglia è specchio dei Capi che ha avuto.

I membri di una stessa Squadriglia e in particolare i Capi Squadriglia si trasmettono l'uno con l'altro non soltanto le tradizioni e le conoscenze tecniche ma anche certe abitudini e un certo modo di comportarsi e di essere.

Mi spiego meglio.

Quando ero Esploratore nella mia Squadriglia (e in molte altre) i più giovani erano un po' vessati: ai Campi passavano il loro tempo a lavare la batteria, in tenda avevano i posti più scomodi, se si presentavano ad attività con un cappellone nuovo gli veniva "battezzato", ecc. Con il tempo si era formata una catena perché chi da giovane aveva subito questi soprusi non vedeva l'ora di rifarsi sugli altri una volta

Il mestiere del Capo Squadriglia

All'inizio di quest'avventura come Capo Squadriglia non mi sentivo pronta, avevo un po' paura perché pensavo che non avrei svolto il mio compito in modo responsabile poiché nella mia Squadriglia c'erano molte novizie, io non le conoscevo ancora bene, e fra di loro non andavano d'accordo. Tuttora quando litigano mi sento un po' in colpa perché penso che se manca l'unità di Squadriglia dipende da me. (...)

Annarita
Capo della Squadriglia Pantere

(...) Per noi diventare Capo e Vice Capo Squadriglia non è stato molto facile, perché non sapevamo quasi niente su come si potesse tenera a bada una Squadriglia e su come si potesse essere dei buoni Capi e dei buoni Vice. All'inizio pensavamo che non ce l'avremmo fatta, ma con il passare del tempo e con l'aiuto dei Capi Reparto, abbiamo superato le nostre paure(...).

Piero e Alessandro
Capo e Vice
della Squadriglia Falchi

diventato Capo Squadriglia. Un buon Capo Squadriglia, invece, valuta quali tradizioni mantenere e quali eliminare... e sa spezzare le "catene" di questo tipo.

Altro esempio. Sempre nel mio Reparto eravamo tre Squadriglie: i Condor (atletici e impallinati di campismo e pionieristica), noi Scoiattoli (più tranquilli, con il pallino del giornalismo e dell'esplorazione) e le Pantere (disordinati, con la testa fra le nuvole ma grandi "cabarettisti"). Queste caratteristiche sono rimaste costanti per anni e anni. Come mai?

Per merito di quello che i Capi Reparto chiamano **trapasso nozioni**, cioè il passaggio di nozioni, conoscenze, informazioni che avviene fra vecchi e giovani della Squadriglia.

Per l'effetto **dell'emulazione** che spinge i più giovani ad imitare i più vecchi (specialmente il Capo Squadriglia).

Per effetto del **senso di appartenenza**: quando facciamo parte di un gruppo (in questo caso della Squadriglia, ma è un discorso che vale anche per la compagnia di amici), e siamo felici di farne parte, ne condividiamo le scelte, parliamo nella stessa maniera (usiamo le stesse parole, gli stessi modi di dire, gli stessi gesti), ci

capiamo al volo, pensiamo le stesse cose, facciamo riferimento alle esperienze vissute assieme e abbiamo dei ricordi comuni.

Nella tua lettera mi dici che la tua Squadriglia è sempre stata scalmanata, credo che le ragioni siano queste. Alcune possibili soluzioni potrebbero essere...

- Fai un bilancio delle tradizioni di Squadriglia da salvare (che potrebbero diventare il vostro punto di forza) e quelle invece da cambiare o da eliminare. Quando ero Capo Squadriglia pensavo che certi soprusi nei confronti dei più giovani non fossero giusti, quindi ho eliminato dalle tradizioni di Squadriglia i "battezzati" e io e il mio Vice lavavamo normalmente la batteria al Campo, spesso assieme a qualcuno dei più piccoli, per dare loro il buon esempio e per mostrare come si faceva.

- Cerca di capire le motivazioni degli Squadriglieri che ti hanno dato dei voti bassi (potrebbero anche non avere le idee molto chiare e aver risposto d'impulso, magari per potersi prendere una piccola rivincita nei tuoi confronti). Non ti preoccupare di quello che ti potranno rispondere, ma niente lavaggi di padelle, altrimenti non saranno più sinceri con te.

- Fai una verifica di Squadriglia con

tutti, facendo il punto della situazione, richiamando tutti alle proprie responsabilità e decidendo assieme dove è necessario migliorare.

- Decidete un'Impresa da realizzare che coinvolga e "gasi" tutti, magari con una bella uscita di Squadriglia. Avete una predilezione per una tecnica in particolare? Partite da lì!

- Ricordati che è importantissimo l'esempio che darai e il modo con cui farai le cose... perché diventerà lo stile dell'intera Squadriglia. Baden - Powell nel suo messaggio ai Capi Squadriglia scrisse: "(...) Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovete 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. (...)". Fai un esame dei tuoi comportamenti... ti senti veramente un esempio per la tua Squadriglia? Cosa lascerai nel momento della tua salita in Clan?

- Infine, non aspettarti dei risultati immediati... ma non demordere! Non ti piacerebbe essere ricordato come il Capo Squadriglia della svolta, o come il "capostipite" di una generazione di grandi pionieri (o alpinisti, piuttosto che di attori, ...)?

Andrea

(...) Stiamo affrontando molti problemi tra cui l'unità e l'affiatamento della Squadriglia, ma grazie alla nostra volontà e a quella degli Squadriglieri, stiamo cercando di superarli. È difficile far portare avanti ad ogni Squadrigliere il proprio incarico. (...)

Maurizio e Loris
Capo e Vice
della Squadriglia Leoni



(...) Da quest'anno sono Vice (...) il mio Capo Squadriglia manca spesso quindi sono il responsabile della Squadriglia e devo controllarla (...) Io in sede li so controllare però se dovessimo fare un'uscita senza Capo io non me la sentirei perché quella è una responsabilità più impegnativa (...) e io sarei il primo a perdermi.

Riccardo
Vice della Squadriglia Squali

Attenzione

Non firmare le proprie lettere è una mancanza di fiducia nei nostri confronti, che non siamo qui per giudicare o denunciare nessuno, ed è una mancanza di lealtà e di coraggio. Per questa ragione le lettere senza firma non verranno pubblicate. Riportate sempre, chiaramente, il vostro indirizzo, in modo da consentirci di contattarvi. Se desiderate che il vostro nome non compaia è sufficiente chiederlo.

Elenco delle specialità divise per Brevetto di competenza (*)

Per conquistare un Brevetto di Competenza è necessario aver approfondito una particolare tecnica sia nella teoria che nella pratica, avere almeno quattro Specialità relative a quel settore, aver messo al servizio degli altri le proprie conoscenze facendo il Maestro di Specialità e dirigendo eventuali gruppi di lavoro nella realizzazione di una qualche Impresa, aver partecipato a un Campo di Competenza o ad un'altra occasione di approfondimento tecnico (campetti di zona, atelier, ecc.)

Di seguito vi forniamo l'elenco completo e aggiornato delle Specialità divise per Brevetto. In realtà questa divisione è puramente indicativa perché le Specialità necessarie alla conquista di un Brevetto dipendono anche dal tipo di realizzazione in cui deciderete di impegnarvi. Ad esempio se per la vostra Competenza di Pronto Soccorso decidete di realizzare un manuale utilizzerete per il vostro Brevetto anche la Specialità di Redattore, ... se per la vostra Competenza di Amico della Natura realizzerete un CD Rom su un particolare ambiente naturale metterete in gioco anche la vostra Specialità d'Informatico e gli esempi potrebbero continuare all'infinito... L'importante è che vi impegniate in qualcosa che veramente vi consenta di approfondire seriamente la tecnica del Brevetto andando al di là delle singole Specialità.

1. Amico della natura:

alpinista, astronomo, naturalista, agricoltore, allevatore, amico animali, boscaiolo, botanico, fotografo, geologo, giardiniere, hebertista, osservatore meteo, orticoltore, osservatore, pescatore, topografo, campeggiatore.

2 - 3. Animazione espressiva -

Animazione grafica e giornalistica:

attore, elettricista, fotografo, cantante, sarto, dattilografo, redattore, disegnatore, folklorista, musicista, osservatore, maestro dei giochi, interprete, scenografo, esperantista, europeista, corrispondente, corrispondente radio, fa tutto, stenografo, informatico.

4. Animazione

internazionale:

interprete, europeista, corrispondente, corrispondente radio, esperantista, filatelista, folklorista, fotografo, guida, redattore, servizio missionario, informatico.

5. Animazione liturgica:

servizio liturgico, servizio della Parola, musicista, cantante, attore, osservatore, servizio missionario, corrispondente, corrispondente radio, informatico, europeista, interprete, redattore, filatelista, numismatico, fotografo, esperantista, specialità di mani abili (sarto, falegname, ecc.).

6. Animazione sportiva:

alpinista, atletica leggera, ciclista, nuotatore, scout o guida di olimpia, hebertista, infermiere.

7. Gabbiera:

astronomo, battelliere, nocchiere, carpentiere navale, fa tutto, guida marina, oss. meteo, nuotatore, sarto.

8. Guida alpina (esiste l'indirizzo in alpinismo e quello in speleologia):

alpinista (obbligatoria), amico degli animali, hebertista, infermiere, atletica leggera, botanico, fotografo, geologo, guida, interprete, oss. meteo, naturalista, osservatore, pompiere, segnalatore, topografo, speleologo.

9. Mani abili:

agricoltore, carpentiere navale, elettricista, falegname, giocattolaio, meccanico, orticoltore, campeggiatore, sarto, fa tutto, calzolaio, ceramista, disegnatore, lavoratore cuoio, maglierista, canestraio, pennese.

10. Meteorologo:

oss. meteo (obbligatoria), agricoltore, alpinista, fotografo, guida, guida marina, naturalista, osservatore, informatico.

11. Meteorista navale:

battelliere, carpentiere navale, elettricista, falegname, fa tutto, meccanico, modellista navale, pennese, infermiere, pompiere.

12. Pioniere:

boscaiolo, carpentiere navale, disegnatore, falegname, fa tutto, lavoratore cuoio, modellista navale, campeggiatore, cuciniere, topografo, hebertista.

13. Pronto soccorso:

infermiere (obbligatoria), alpinista, hebertista, nuotatore, corrispondente radio, segnalatore, topografo, pompiere, campeggiatore.

14. Sherpa:

alpinista, amico degli animali, astronomo, atletica leggera, hebertista, boscaiolo, botanico, ciclista, cuciniere, fa tutto, guida marina, infermiere, oss. meteo, naturalista, nuotatore, osservatore, segnalatore, topografo, campeggiatore.

15. Timoniere:

astronomo, nocchiere, battelliere, carpentiere navale, topografo, falegname, fa tutto, guida marina, modellista navale, infermiere, oss. meteo, nuotatore, pennese, pescatore, segnalatore.

16. Trappeur:

battelliere, boscaiolo, calzolaio, campeggiatore, cuciniere, falegname, fa tutto, geologo, hebertista, infermiere, lavoratore cuoio, osservatore, pescatore, sarto, servizio missionario, topografo.

(*) Le specialità in corsivo sono state introdotte di recente, all'elenco, ovviamente, va aggiunta la Specialità Jolly.

