

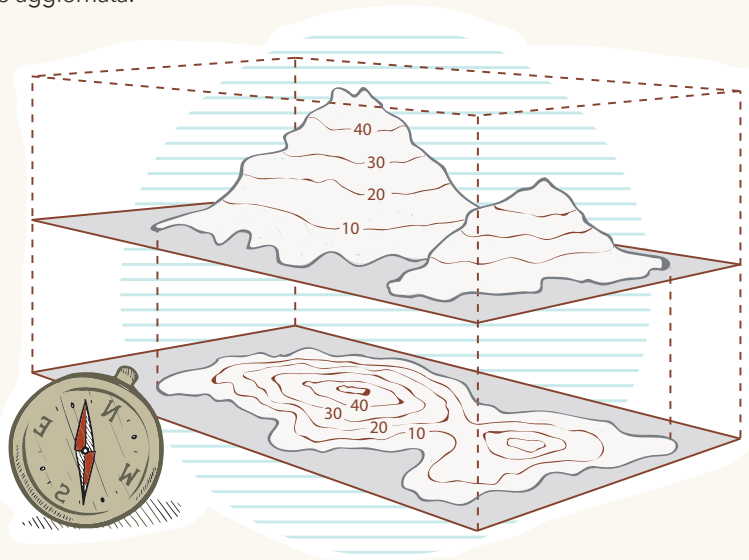
**Una Squadriglia non si perde MAI**

La topografia, è una delle tecniche essenziali dell'essere scout e ognuno di noi dovrebbe essere in grado di sapersi orientare, leggere una carta usare la bussola. Voi che pensereste degli esploratori, quelli che esplorano davvero per intendersi, se non fossero in grado di capire in che parte del mondo si trovano?

Noi, nel nostro piccolo, dobbiamo essere capaci di muoverci su sentieri, in mezzo a boschi o in montagna con sicurezza.

Quante volte si legge di persone che si perdono in montagna e devono essere recuperate dal Soccorso Alpino e, ahimè, tra queste persone spesso ci sono degli scout!

A una squadriglia in gamba questo non deve succedere quindi, oltre al topografo di Sq, per ottenere la specialità di Campismo ogni componente deve essere in grado di destreggiarsi fra cartine topografiche, squadre, goniometri, bussola e quant'altro. È essenziale, per questo, che la squadriglia sia dotata di una efficiente cartella di topografia con tutti i materiali necessari per questa tecnica, cartella che va spesso controllata e aggiornata.



## ESPLORATORI E GUIDE SPECIALI: SPECIALITÀ DI SQUADRIGLIA



**PRONTO INTERVENTO  
CAMPISMO**



**“Non ti arrendere perché non trovi tutto ciò di cui hai bisogno fatto su misura a portata di mano, ma prendi ciò che hai, usa il tuo ingegno e servitene al meglio”**

**(B.-P.)**

Foto di Laura Binotto

# PRONTO INTERVENTO



Al centro della specialità di squadriglia di **Pronto Intervento** c'è la capacità di rispondere alle emergenze: la squadriglia deve intervenire efficacemente in tutte quelle circostanze in cui esista un rischio per la salute e il benessere delle persone. Sono richieste: capacità di valutazione, organizzazione e pianificazione, calma, attenzione alla sicurezza. Si deve quindi far ricorso a numerose tecniche scout, per esempio: primo soccorso, pionieristica, campismo, mani abili, hebertismo, ma anche topografia, natura, espressione.

Un primo suggerimento prevede un percorso di conoscenza delle tecniche di pronto intervento focalizzato sulla valutazione della situazione.

Si prepara un grande gioco *memory* con delle tessere in cartone o polistirolo. Su una faccia di ognuno dei pezzi c'è scritta una fase della valutazione che dovrà essere accoppiata con la spiegazione e i punti focali da non dimenticare.

- **Fermati e osserva / situazione ambientale, persone ferite o in pericolo.**
- **Valutazione dei rischi / rischi per i soccorritori, rischi per le persone coinvolte.**
- **Valutazione delle forze / quanti soccorritori, quali capacità possono mettere in campo, attrezzature disponibili, possibilità di ricevere aiuto e in quanto tempo.**
- **Valutazione delle priorità di intervento / quali sono gli interventi più urgenti, quali le persone ferite più gravi.**
- **Distribuzione dei compiti e pianificazione / chi fa che cosa e quali risorse utilizza.**

Le carte sono mescolate e disposte a dorso coperto sul tavolo. Il primo giocatore inizia rivelando due carte, mostrandole a tutti. Se queste formano una "coppia", le incassa e procede a rivelarne altre due, altrimenti le ripone coperte nella loro posizione originale e cede il turno a un altro giocatore.

Tutto il reparto è invitato a giocare!



In questa prova si sperimentano le tecniche di trattamento delle lesioni traumatiche. Si programma un corso **Primo soccorso**, con la collaborazione dell'infermiere di sq e di esperti (infermieri, medici, soccorritori). La prova è pratica, con squadriglieri (di altre sq) volontari come pazienti. Ad esempio: ferita da taglio o lacero contusa, è importante l'igiene e la prevenzione delle infezioni, prima di intervenire si usa il gel disinfettante sulle mani dei soccorritori (non deve mancare nell'ambulanza di sq), si indossano i guanti, si lava con acqua lo sporco intorno alla ferita, si usa il disinfettante e, se necessario, con l'uso di garze sterili, si comprime la ferita per arrestare l'emorragia, quindi si copre con garza sterile e si fissa o con una fasciatura o con l'uso di cerotti non medicati.

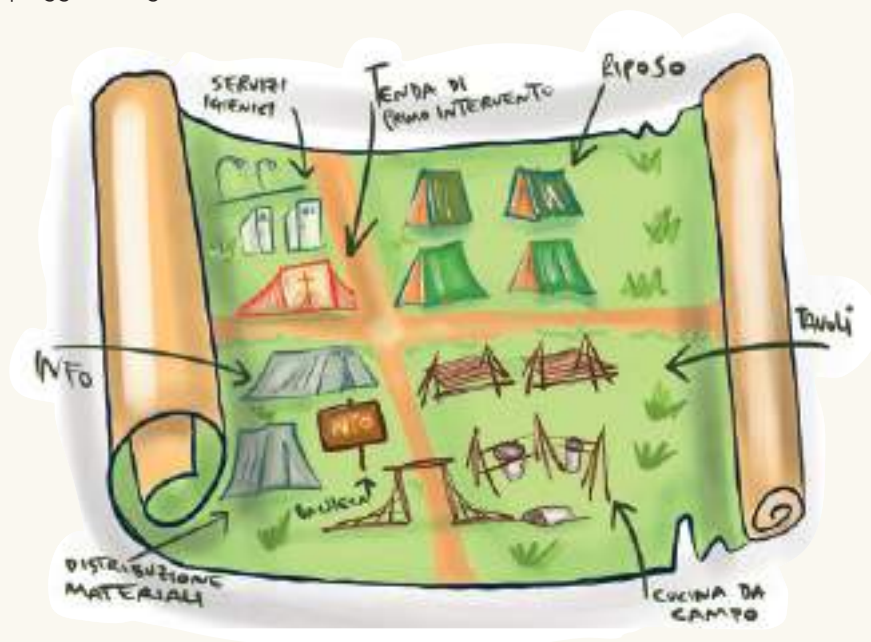
Se contusione si applica ghiaccio.

Alla fine di ogni simulazione si riceve una valutazione ponendo l'accento sulle pratiche da migliorare. Pensate ad altri scenari possibili e approfondite come intervenire.



Questa prova prevede l'organizzazione di una **mini tendopoli** per ospitare persone sfollate dalle proprie case. Si può proporre la partecipazione a genitori o fratelli del reparto come "cavie". Si usano le tende di sq e di cambusa del reparto, materassini e sacchi a pelo di guide ed esploratori. I topografi di sq preparano una piantina in scala del terreno con l'indicazione delle varie strutture da montare. Si delimita l'area della tendopoli con paletti e corde in punti strategici, in modo da segnare percorsi di facile riconoscimento, con cartelli indicatori di direzione e cartelli che individuano la funzione della struttura. Il campo deve prevedere: tenda di primo intervento, cucina da campo, area con tavoli e panche, bacheca avvisi, tenda direzione, servizi igienici e lavatoi, tenda di distribuzione materiale, tenda e zona per attività di socializzazione, area tende per il riposo.

Consideriamo che i percorsi del campo devono essere percorribili anche in caso di pioggia e fango!



In questa attività si pone l'accento sulla prevenzione degli incendi e degli **infurtuni domestici** (che sono una pesante causa di problemi anche gravi di salute). Ovviamente si prevede prima la partecipazione a incontri con i Vigili del Fuoco, medici, infermieri, soccorritori. Si può fare richiesta di visita a una caserma dei VVFF, con una dimostrazione dell'uso della loro attrezzatura. Con i suggerimenti dei VVFF e degli altri operatori si compongono cartelloni in una mostra da proporre al reparto/gruppo. Per esempio si possono trattare come argomenti:

- Materiali infiammabili nelle abitazioni e nei luoghi in cui facciamo attività, considerando carta, legname, vernici e altro, plastiche ecc.
- Situazioni a rischio incendio per questi materiali: vicinanza a fuochi o apparecchi che producono calore, vicinanza a corrente elettrica e apparecchiature elettriche che possano emettere scintille.
- Ostacoli e situazioni a rischio di inciampo e caduta nelle abitazioni: tappeti, mobili ingombranti.
- Numeri utili da chiamare in caso di emergenza: carabinieri, vigili del fuoco, guardia medica più vicina.



Questa prova è ispirata a **vecchissime esperienze** in campi di Primo Intervento. Si simula una situazione di emergenza sanitaria con una ampia zona interessata da una catastrofe ambientale. La sq organizza un campo base e due postazioni decentrate di primo soccorso; per le comunicazioni tra il campo base e postazioni si utilizzano *walkie-talkie*, altrimenti staffette. I punti decentrati devono provvedere alla ricerca, stabilizzazione sul posto e trasporto al campo base di feriti di varie tipologie, con l'uso di barelle di fortuna. Per rendere più realistica la prova si possono utilizzare trucchi adatti per simulare le ferite. Sono famosi e abilissimi i truccatori della Croce

Rossa Italiana, in grado di dare rappresentazioni estremamente realistiche di ferite, ossa in fratture esposte, traumi vari, corpi estranei infissi in arti o addirittura nell'occhio. Si valutano, sempre per migliorare le prestazioni, la stabilità e comodità delle barelle, il corretto trattamento dei vari traumi.



Ultima e avventurosa prova: la sq è chiamata a **ricercare** (magari anche in notturna!) **una o due persone disperse** in una zona impervia. Viene consegnata una delimitazione dell'area da battere, utilizzando, per l'orientamento, cartine di scala appropriata, come quelle dell'istituto Geografico Militare o quelle del CAI, con scala intorno a 1:25000.

La sq prepara accuratamente la propria attrezzatura, che deve prevedere materiale di primo soccorso, necessario per approntare una barella, viveri e acqua (anche per la/le persone da ricercare), attrezzatura personale adeguata (calzature adatte, anti-pioggia ecc.). Prima della partenza la sq concorda con i maestri di specialità la griglia di ricerca (dividendo l'area di ricerca in quadrati da percorrere in sequenza definita). Sulla base della griglia vengono individuati sulla cartina punti di incontro riconoscibili (incroci di sentieri, costruzioni ecc.) che la sq deve raggiungere in tempi definiti. A un orario definito la ricerca ha comunque termine.



# CAMPISMO



Questa specialità è per tutte quelle squadriglie che non possono fare a meno delle comodità... soprattutto al campo. Il campismo è l'arte di stare bene nella natura.

Sì, non stiamo parlando di quelle squadriglie a cui piove in tenda, di quelle in cui il tavolo è una costruzione per nani o per giganti, di quelle che al terzo giorno di campo gli va a fuoco la cucina, di quelle sempre con le chiappe bagnate perché continuano a sedersi a terra invece che su delle panche, di quelle a cui per accendere il fuoco serve una tanica di benzina e se la legna è bagnata un lanciafiamme.

Non parliamo neppure di quelle squadriglie che hanno un coltello in sette, di quelle che vanno in uscita nella canonica del paese vicino perché piove, e neppure di quelle che per andare nella canonica del paese vicino si perdono perché non sanno leggere la cartina e deve andare a recuperarle il rover in servizio perché chiamare il CR è troppa vergogna. Non vogliamo neppure citare quelle che d'inverno non fanno uscite sulla neve perché altrimenti si bagnano i piedini e dormire fuori fa venire la bua.

Qui parliamo di gente che non ha paura di niente, che sposta le montagne con la forza del pensiero, che possiede la cosa più importante dell'essere scout: **LA CONOSCENZA DELLE TECNICHE**. E voi chi siete?

## PROVA #1 CAMPISMO

Per essere una squadriglia in gamba, che riesca a rendere il luogo in cui campeggia simile a un "salotto", come diceva B.-P., si devono acquisire delle conoscenze e, una volta imparato, si deve essere in grado di superare delle prove:

**1ª Prova: saper progettare e gestire l'angolo di sq. al campo.** Per fare questo si deve essere in grado di leggere il terreno e quanto sta intorno per poter posizionare al meglio sia la tenda che le costruzioni utili per la vita al campo.

Quindi prima cosa da valutare è la natura del terreno: è umido? Secco? Ci sono avvallamenti? Ci sono alberi nelle vicinanze?

Visto questo deciderete dove posizionare la tenda, mai in un avvallamento del terreno perché, in caso di pioggia, rischiate l'alluvione; lontano da alberi isolati perché durante un temporale questi attirano i fulmini e rischiate di finire alla diavola. Mai sotto alle fronde degli alberi perché, se la tenda si bagna, l'ombra ritarda il suo asciugarsi e, se si spezzasse qualche ramo, rischiereste di finire spiacciati.

Deciso dove piantarla, valutate da dove arriva il vento dominante e non mettete l'apertura proprio da dove spira perché rischiate di trovarvi la tenda gonfia come una mongolfiera e, in caso di vento forte, rischiereste di ritrovarla a dieci chilometri di distanza. Offrite al vento una parete spiovente, il fianco. Una volta che vi siate occupati della tenda cominciate a lavorare sulla cucina. Una grossa pietra, un avvallamento del terreno potrebbero essere inglobati nella costruzione facendovi faticare meno nella sua realizzazione. Anche qui va valutata la direzione del vento.

Non costruite la cucina in modo che il fumo o peggio le scintille del fuoco vadano verso la tenda: primo perché in breve tempo avreste tutta la vostra roba che puzzerebbe come un macchinista ferroviario del secolo scorso, e secondo perché le scintille portate dal vento potrebbero lasciarvi solo con i paletti di ferro e il resto carbonizzato. Per il tavolo vale la stessa regola non mettetelo in direzione del vento perché il fumo della cucina vi appesterebbe l'aria durante tutti i pasti.



*Una squadriglia in gamba è una squadriglia che sa camminare, che sa accamparsi in ogni situazione.*

L'uscita è uno dei momenti più belli della vita della squadriglia, si è da soli, senza capi, senza adulti.

Una "banda" che affronta il mondo con le proprie forze. Per questo è bello cercare delle prove che siano un minimo impegnative per sperimentare quanto lo spirito di squadriglia esiste e "tiene".



**Dovete essere in grado quindi di progettare un'uscita che preveda il pernottamento, la costruzione di un rifugio e la cucina trappeur.** Quindi si deve

cercare un luogo che permetta questa attività e provvedere ai materiali necessari. La tenda è troppo pesante per essere trasportata durante l'uscita e non è bello che venga spedita con la macchina del papà del Csq. e ci aspetti a destinazione, quindi si dorme in rifugio. Per la sua realizzazione è sufficiente un telo e alcuni cordini, il resto del materiale tipo piccoli pali, picchetti si deve trovare sul luogo.

Per la costruzione del rifugio si devono tenere presenti le stesse regole valide per la tenda, quindi attenzione alla posizione. Non sto qui ad annoiarvi con progetti ed altro, ne abbiamo già parlato in diversi numeri di Avventura. L'importante è che sia abbastanza capiente da contenere tutti e che possa riparare sia dall'umidità del terreno che da eventuali piogge.

Per la cucina alla trappeur non c'è una regola: ognuno prepara quello che vuole, spiedi, salsicce, pesce a piacere.

Una bella prova è preparare il TWIST, che sarebbe il pane del trappeur: portatevi della pasta da pane già preparata con tanto di lievito dalla sera prima, poi dovete, modellando con le mani, preparare un lungo grissino abbastanza grosso e avvolgerlo a spirale su uno spiedo.

Dopo pochi minuti di cottura potrete assaggiare il più buon pane esistente sulla faccia della terra.

*Non esiste un uomo dei boschi senza coltello.*

La realizzazione di un coltello non è cosa facile e qui si vede veramente la differenza fra una **SQUADRIGLIA** e una SQUADRIGLIA.

Certamente per questa attività vi dovrete rivolgere a qualcuno che sia esperto e vi dia le dritte necessarie, anche se su internet si possono trovare parecchi indicazioni. Se avete intenzione di superare questa prova vi consiglio di programmare per tempo la cosa facendo in modo di iscrivere uno o due componenti della Sq. ad un campo di competenza che il settore competenze tiene ogni anno in diverse basi sul nostro territorio.

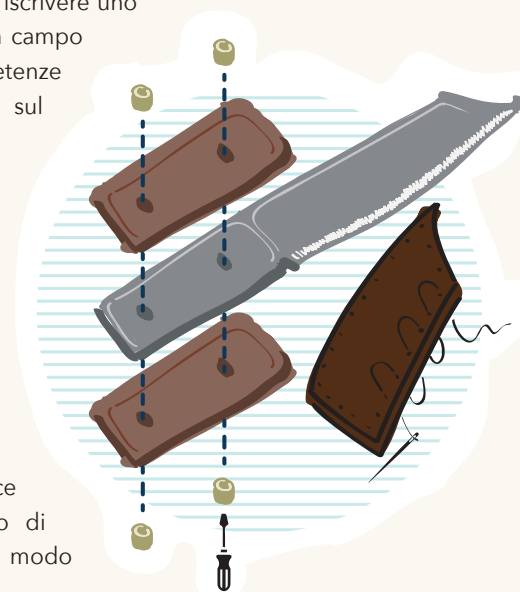
In questi campi si impara quali sono i materiali da utilizzare e tutte le diverse fasi di costruzione. Una volta a casa, con l'aiuto di qualche adulto, non sarà difficile riuscire nell'impresa.

A completamento del coltello va naturalmente costruito il fodero in cuoio per conservarlo.

Sicuramente il vostro CR conosce un esperto del settore in grado di insegnarvi a lavorare il cuoio nel modo corretto.

So che può sembrare una prova difficile, ma vi assicuro che è sicuramente fattibile da qualsiasi squadriglia ed è un evento che riempie di soddisfazione.

Pensate all'effetto di presentarvi tutti con il vostro coltello auto costruito al San Giorgio di zona!



**Una squadriglia in gamba si accampa in ogni condizione**

Siccome sappiamo per esperienza che non esiste buono o cattivo tempo, ma esiste il buono o cattivo equipaggiamento dobbiamo essere in grado di effettuare un'uscita con pernottamento sulla neve.

**Naturalmente no tenda, no rifugio ma... igloo.**

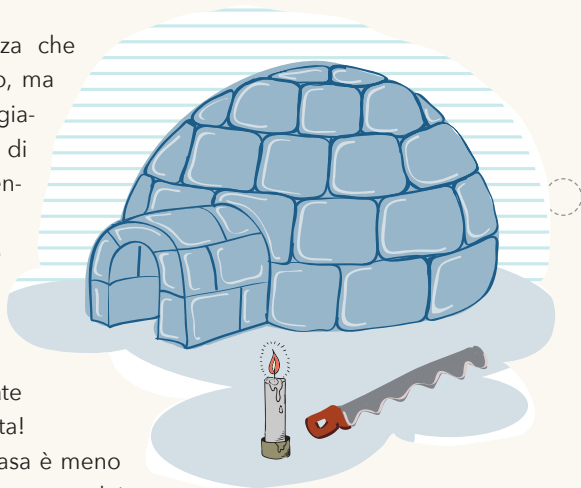
Certo, dovete essere in grado di costruire un igloo nel quale passare la notte! Cosa sarà mai, pensate che gli Esquimesi ci passano una vita!

La costruzione di questa piccola casa è meno impegnativa di quanto sembri e, se avete dei dubbi, vi posso assicurare che al suo interno, una volta scaldata l'atmosfera con una piccola fonte di calore (basta una candela) e poi con il calore "animale" sprigionato dai vostri corpi, la temperatura diventa piacevolissima.

Ci sono decine di tutorial sulla costruzione dell'igloo, dovete solo fare vostra la tecnica e tutto andrà bene, vi consiglio un telo di nylon da usare come pavimento.

La squadriglia in gamba non va in montagna e costruisce l'igloo a 10 metri dal paese, la squadriglia in gamba cammina un po' sulla neve prima di accamparsi e, se la neve è fresca, la squadriglia in gamba evita di sprofondare perché si è costruita delle racchette da neve adatte a camminare sulla neve fresca.

Anche per questo ci sono decine di manuali su come costruire delle racchette adatte alle nostre attività.

**Al campo non si usa solo la cucina**

Una delle prove principali della specialità di Campismo è proprio questa: essere in grado di costruire un forno in modo da cucinare al campo pane, pizze e quant'altro. Su diversi numeri di *Avventura* abbiamo descritto come si può realizzare questa costruzione.

Si tratta di qualcosa che distingue ancora una volta che tipo di squadriglia siete. Avere la possibilità di cucinare pietanze al forno migliora di molto la vostra vita al campo dandovi la possibilità di variare le pietanze e di cucinarle in modo diverso. Vi consiglio di fare delle prove a casa prima di avventurarvi con questa realizzazione. Al di là dei materiali che userete, considerate sempre che un forno deve assicurare una cottura omogenea quindi ogni sua parte deve essere assemblata con

cura. Prevedete un coperchio per la chiusura e soprattutto un buon metodo di evacuazione del fumo onde evitare di affumicare tutti i vostri pasti.

Ricordate che la possibilità di cucinare qualcosa al forno vi permette ottime performance anche nella consueta gara di cucina.

