

Controllate poi sulla carta topografica o in un altro modo per vedere quanto si sia avvicinato alla distanza ed alla direzione stabilita.

### PATTUGLIAMENTO NOTTURNO

Lo scopo di questo gioco è quello di allenarsi a vedere e ascoltare di notte.

Alcuni Scouts fanno da sentinella, sia in postazioni fisse che in movimento, mentre tutti gli altri Scouts cercano di avvicinarsi a loro, strisciando.

Se la sentinella sente un rumore, grida oppure fischia. Tutti gli Scouts in avvicinamento devono allora fermarsi immediatamente e rimanere immobili. Il Capo reparto si reca poi dalla sentinella e chiede da quale direzione veniva il rumore. Se la sentinella indica la direzione giusta, ha vinto. Se un attaccante riesce a strisciare fino a meno di 15 metri dalla sentinella senza essere scoperto, lascia a terra nel punto in cui è giunto qualche oggetto, come potrebbe essere un faz-

zoletto, e si allontana senza farsi vedere. Quando crede, produce un rumore per indurre la sentinella a suonare l'allarme; quando il Capo reparto arriva, l'attaccante spiega quello che ha fatto.

Questo gioco può essere eseguito anche di giorno, bendando la sentinella.

### ALLARME: ACCHIAPPARE IL LADRO

Una bandiera rossa viene appesa al campo o nella sede, al mattino. Il Capo Reparto circola fra gli Scout, mentre questi lavorano o giocano, e a ciascuno dice nell'orecchio: "C'è un ladro nel Campo". Ma a uno dice: "C'è un ladro nel campo... e sei tu! Piazza della Stazione!" o il nome di qualche punto che tutti conoscono nel raggio di uno- due chilometri di distanza dalla sede o dal campo. Quello scout sa allora, che egli dovrà rubare la bandiera rossa in qual-

siasi momento, entro le tre ore successive, e scappare, poi portandola in piazza della Stazione. Nessun altro sa chi è il ladro, né dove correrà a rifugiarsi, né quando commetterà il furto. Appena qualcuno si accorge che la bandiera è stata rubata dà l'allarme e tutti interrompono ciò che stanno facendo scattando all'inseguimento del ladro.

Lo Scout che riesce a conquistare la bandiera o anche un solo pezzo di essa vince. Se nessuno ci riesce, vince il ladro. Quest'ultimo dovrà portare la bandiera intorno al collo e non in tasca o nascosta.



# Quinta chiacchierata

## Vita all'aperto



**Coordinamento editoriale:**

Giorgio Cusma

**Progetto grafico e Impaginazione:**

Technograph - TS

**Testi di:**

Chiara Beucci  
Giorgio Cusma  
Chiara Fontanot  
Giorgio Infante  
Stefania Martiniello  
Paolo Vanzini

**Disegni di:**

B.-P.  
Chiara Beucci  
Paolo Vanzini  
Elisabetta Percivati  
Chiara Fontanot  
Sara Palombo

**È LA VITA ALL'APERTO CHE FA LO SCOUT!**

DI GIORGIO CUSMA  
DISEGNI DI B.-P.

**Andate in uscita... fuori, fuori, fuori, fuori, fuori!!!**



La quinta chiacchierata, questa, è uno di quelli elementi fondamentali dello scoutismo, una di quelle cose da non perdere e da scoprire fin nei minimi particolari, non solo su queste pagine ma su proprio su "Scoutismo per Ragazzi", il libro vero! In queste righe B.-P. ,

sotto l'etichetta della vita all'aperto, ti propone parecchie cosette: prima di tutto che senza aria aperta è impossibile diventare Scout o Guida. Quelle attività fatte sempre al chiuso, tra le mura di una Sede, non ti insegnano a diventare Scout... vi sono delle eccezioni, ma non

devono rubare troppo tempo al bosco... alla campagna... alla montagna... al mare... ecc..

All'aperto vai ad imparare a **vivere con le tue forze**, fisiche e morali, **in comunità con gli altri**, imparando ad essere **solidale e disponibile** con tutti i tuoi compagni. B.-P. ti suggerisce attività pratiche che ti possano aiutare in questo cammino.

Per diventare Scout si deve passare **molto del proprio tempo** all'aperto. Ma che si va a fare all'aperto di tanto speciale da farti crescere in modo così significativo? Cos'è che ti fa diventare **persona utile** agli altri? Cos'è che ti fa **reagire sempre con prontezza** agli imprevisti? Cos'è che ti fa sentire il **bisogno di aiutare** gli altri?

Vediamo le risposte. Diventi **utile** agli altri perché nel tempo, all'aperto, acqui-

sisci competenze, conoscenze tecniche che possono venir dedicate al bene degli altri... anche il semplice far da mangiare o saper pulire una pentola: pensa quanto sarebbe contenta la mamma, rientrando, di trovare la cucina pulita e a posto... perché no? Al Campo lo facciamo normalmente!

Sai **reagire agli imprevisti** perché te lo insegnano i Capi, i Csq, gli E/G più grandi. Se perdi la strada e conosci l'uso della bussola, non c'è bisogno di mettersi a piangere o usare il cellulare chiamando la Protezione Civile: la sai ritrovare da solo. Ma ti hanno anche insegnato a costruire un ricovero: perché non ti metti a dormire ed aspetti giorno?

Senti il bisogno di **essere utile agli altri** perché all'aperto nessuno può farcela da

solo, e c'è sempre qualcuno che spontaneamente si prende cura del più piccolo, al punto che al più piccolo viene poi spontaneo darsi da fare per aiutare un minimo la propria Squadriglia. Impara la disponibilità e la B.A. dal primo momento che vai in uscita... in Sede non viene sempre spontaneo: "... *tanto vado a cena a casa!*".

Ritornando alla chiacchierata, con le varie proposte che ci fa B.-P. per vivere al meglio la vita all'aperto, imparerai a diventare Scout quasi senza accorgertene... **ma non dalla sera alla mattina!** Ad un certo punto lo sarai diventato, sarai Scout/ Guida: sarai responsabile ed autonomo **perché lo hai imparato vivendo all'aperto con la tua Squadriglia... molto all'aperto!**

L'alpinismo è una disciplina sportiva che consiste nel superare tutte le difficoltà legate a un percorso di montagna. Comprende una quantità notevole di tecniche per muoversi su roccia, neve, ghiaccio, in differenti condizioni di pendenza, di clima, di ambiente. La quantità e complessità delle cose da sapere e la preparazione fisica necessarie per avvicinarsi all'alpinismo sono tali che B. -P. lo indicava come un eccezionale modo di mettere in pratica le abilità di uno Scout.

Ma come mai il nostro fondatore ci ha indirizzato verso una disciplina tanto pericolosa?

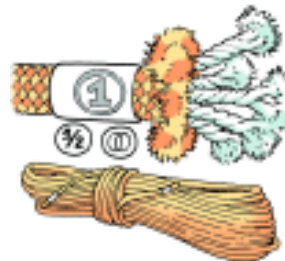
Scalare una montagna mette alla prova le nostre capacità di orientamento, l'abilità di raggiungere la destinazione anche quando mancano punti di riferimento perché ci si trova in un vallone o in un bosco, di osservare e dedurre dalla posizione del sole o dalla direzione del vento se si sta mantenendo la giusta direzione, di affrontare l'imprevedibilità del clima in

montagna, di muoversi in sicurezza anche con la pioggia improvvisa o nella nebbia. L'ascensione verso una vetta premia la forza fisica e la salute che ogni Scout cerca di migliorare. Richiede tante competenze tecniche, per assicurarsi con corde e nodi adeguati, per procedere in sicurezza reciproca con gli altri. Muoversi in cordata richiede una grande fiducia reciproca e un perfetto gioco di squadra. Una palestra perfetta per esercitare le nostre abilità scout,

ma una palestra molto, molto pericolosa anche per chi conosce perfettamente la tecnica e si è allenato al punto da eseguire tutte le operazioni necessarie senza pensarci, ad occhi chiusi. Per affrontare una "palestra" di questo tipo non si può improvvisare. Partire senza la dovuta preparazione fisica e tecnica non è solo azzardato: è un'azione da irresponsabili che mettono a rischio la propria vita e anche quella di eventuali soccorritori. La capacità più im-

portante è quindi quella di saper analizzare il rischio del percorso e confrontarlo con la propria preparazione. Chi ha questa capacità sa decidere, senza inutili eroismi incoscienti, se affidarsi a una Guida Alpina, se andare avanti o rinunciare all'impresa. Saprà quando è ora di lasciare un sentiero troppo esposto, quando legarsi "in conserva" per affrontare un passaggio particolarmente pericoloso. Come affrontare un'arrampicata, un pendio ghiacciato o innevato.

#### ATTREZZATURA



**Corda:** attenzione ai simboli che ci dicono se può essere usata da sola o accoppiata a una seconda corda, in

base al peso che può sostenere.



**Imbraco:** un tempo si realizzava con la corda, oggi siamo molto più comodi e sicuri.



**Casco:** la prima cosa da indossare quando si inizia una scalata.



**Moschettoni:** ce ne sono di varie forme e

dimensioni, ciascuno con una sua funzione.



**Fettucce e rinvii:** per un'infinità di usi, da porta materiali ad ancoraggi statici.

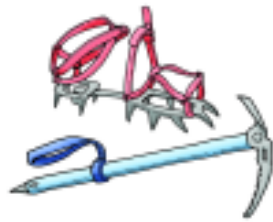


**Discensori e freni:** attrezzi molto utili e simpatici ma... bisogna saperli usare!



**Chiodi e nuts:** servono a creare dei punti

sicuri per ridurre l'altezza di caduta. Ce ne sono di tanti tipi a seconda del tipo di fessura che si utilizza per piantarli o incastrarli.



**Piccozza e ramponi:** indispensabili quando si procede sul ghiaccio.

due cordini o per creare un anello.



**Mezzo barcaiole:** nodo scorrevole utilizzato per assicurare un compagno.

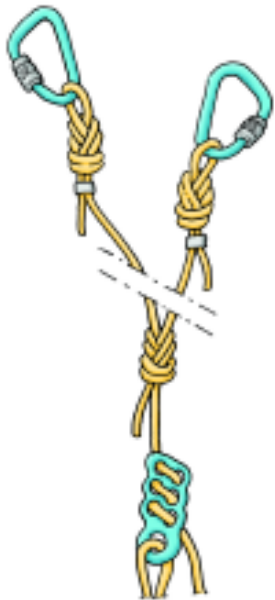


**Barcaiole:** utilizzato per autoassicurazione.



**Fettuccia:** un nodo estremamente sicuro per chiudere un anello.

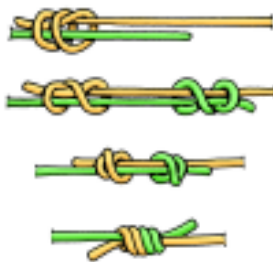
**NODI**



**Set da ferrata:** due "longe" (cordini o fettucce), due moschettoni e un dissipatore (indispensabile lungo una ferrata, dove in caso di caduta il volo può essere molto alto e il bloccaggio troppo secco) per rimanere sempre assicurati al cavo che segue il percorso.



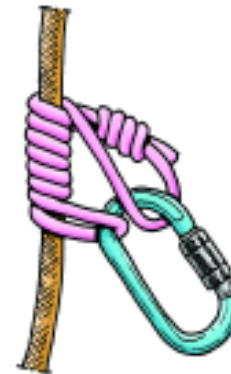
**Otto doppio o nodo delle guide,** usato ad esempio, per collegare la corda di cordata all'imbracatura.



**Inglese doppio:** il modo migliore per unire



**Prusik:** nodo scorrevole di sicurezza che si blocca quando è sotto carico.



**Marchand:** come il Prusik.

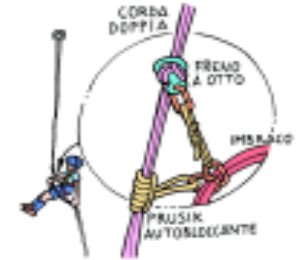
**PROGRESSIONI**



**Cordata in conserva:** i componenti della cordata sono legati e procedono tenendo la corda tesa tra di loro per assicurarsi reciprocamente.

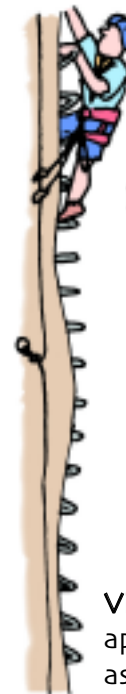


**Cordata a tiri:** il capo-cordata va avanti portandosi dietro la corda con cui un compagno lo assicura. Una volta arrivato a una sosta e assicurato, assicura a sua volta il compagno che lo raggiunge.



**Discesa in corda doppia:** una tecnica semplice ed efficace per scendere.

\*Guida Alpina o Maestro di Alpinismo è un professionista di tutte le tecniche alpinistiche (arrampicata libera o in artificiale, scialpinismo, torrentismo, canyoning, soccorso alpino ecc.) esperto nell'accompagnamento su percorsi che richiedano l'uso di tali tecniche.



**2 MOSCHETTONI**

**DISSIPATORE**

**Via ferrata:** attrezzata con scalette e appigli, e con un cavo d'acciaio a cui assicurare il proprio set da ferrata.

# TROVARE IL NORD ...

## ... SENZA LA BUSSOLA !

Trovare il Nord vuol dire, ovviamente, sapere anche tutti gli altri punti cardinali e quindi, se in definitiva si conosce la direzione del luogo che si vuole raggiungere, capire quale strada prendere...senza perdersi !!!

### ORIENTARSI CON IL SOLE

#### OSSERVANDO IL SOLE

Ormai lo sappiamo, il sole sorge a Est e tramonta a Ovest, quindi basta ricordarsi che:

alle 6 è a Est  
 alle 9 è a Sud - Est  
 alle 12 è a Sud  
 alle 15 è a Sud - Ovest  
 alle 18 è ad Ovest.

Bisogna però tenere conto che il Sole d'inverno sorge più tardi e tramonta prima, quindi non parte esattamente da Est, né raggiunge completamente l'Ovest.

#### METODO DEL BASTONE

Questo metodo è abbastanza preciso. Fissare verticalmente un bastoncino di circa 1 metro di altezza sul terreno. Segnare il punto estremo dell'ombra del bastone sul terreno (verticale); dopo 15 minuti segnare nuovamente il punto estremo. Collegando i due punti con una linea si ottiene la direzione Est - Ovest e riportando la perpendicolare di questa si avrà la linea Nord - Sud.



#### USANDO L'OROLOGIO

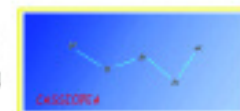
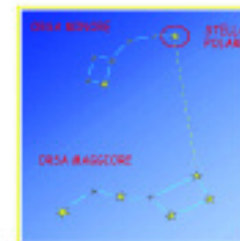
Tenendo orizzontale l'orologio, ruotarlo fino a quando la lancetta delle ore punti verso il sole. La bisettrice dell'angolo formato dalla lancetta delle ore e le ore 12 indica la direzione del Sud. In un periodo dell'anno con l'ora legale è importante ricordarsi di regolare le lancette sull'ora solare, portandole indietro di 1 ora.



# ORIENTARSI CON IL CIELO

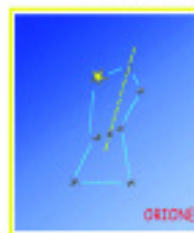
## CON LA STELLA POLARE

Nel nostro emisfero, la Stella Polare indica il Nord. Fa parte della costellazione dell'Orsa Minore. Però non è sempre ben visibile: si ricorre allora, alla costellazione dell'Orsa Maggiore, più luminosa e risulta quindi maggiormente visibile. Se tracciamo dalle due stelle alla base del carro un segmento pari a cinque volte la loro distanza, troviamo la Stella Polare.



Se l'Orsa Maggiore non è visibile, possiamo ricorrere a Cassiopea, una costellazione formata da cinque stelle a forma di W (d'estate) o di M (d'inverno), che si trova nel cielo dal lato opposto dell'Orsa Maggiore. La stella centrale di Cassiopea è inoltre rivolta verso la Stella Polare.

## CON ORIONE



Traccia una linea immaginaria fra la stella centrale della cintura e il centro della testa che compongono la costellazione, e prolungala fino alla Stella Polare. Questa linea dà, con una buona approssimazione, la direttrice Sud-Nord.

Attenzione: per noi, Orione è visibile di sera solo dall'autunno all'inizio della primavera

## CON LA LUNA

Il metodo nè un po' più approssimativo rispetto ad altri e consiste nell'orientamento con le fasi della Luna. Cioè, alle 24 la luna indica il Sud quando è piena, l'Ovest quando è al primo quarto, l'Est all'ultimo quarto, ecc.

Un modo di dire ti può aiutare a capire in che fase lunare sei:

"Gobba a levante Luna calante, gobba a ponente Luna crescente".

LUNA NUOVA				
EST	SUD	OVEST	NORD	
Ore 6	Ore 12	Ore 18	Ore 24	
PRIMO QUARTO				
EST	SUD	OVEST	NORD	
Ore 12	Ore 18	Ore 24	Ore 6	
LUNA PIENA				
EST	SUD	OVEST	NORD	
Ore 18	Ore 24	Ore 6	Ore 12	
ULTIMO QUARTO				
EST	SUD	OVEST	NORD	
Ore 24	Ore 6	Ore 12	Ore 18	

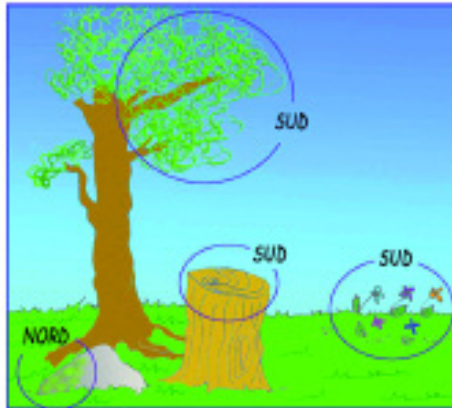
## ORIENTARSI OSSERVANDO IL TERRENO

Facendo attenzione ai significativi punti di riferimento possiamo commettere meno errori e riuscire ad orientarsi.

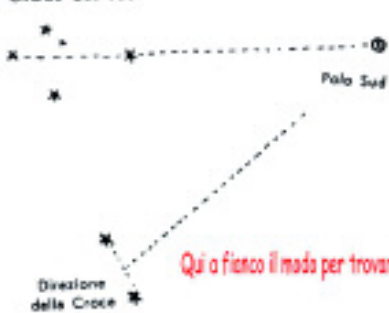
La natura intorno a noi ci aiuta ad orientarci, o almeno a darci un'idea di dove si trova il Nord.

Possono esserci di aiuto alcuni particolari tipo:

- La corteccia degli alberi ad alto fusto che hanno la parte rivolta a Nord generalmente è coperta di muschio per la maggiore umidità.
- Sui ceppi di un albero abbattuto gli anelli di crescita sono più ampi nel lato Sud.
- Il fogliame è più folto sul lato Sud dell'albero.
- Il Sole scioglie la neve più velocemente verso la parte esposta a Sud.
- Presenza di muschio sul lato delle rocce orientate a Nord.
- A Sud si trovano pietrame più pulito e rocce più asciutte.



CROCE DEL SUD



Nell'emisfero Sud, la posizione del Polo Sud celeste, si trova con l'aiuto della costellazione della Croce del Sud, ma non in maniera così precisa come con la Polare nel nostro emisfero.

Qui a fianco il modo per trovare il Polo Sud celeste, disegnato da B.-P.

## PRONTI A PARTIRE!

Quando parti sai dove vai?

DI GIORGIO INFANTE  
ILLUSTRAZIONI DI ELISABETTA PERCIVATI

Sempre pronti a partire... possibilmente a partire: **preparati, informati** e con **l'attrezzatura adatta**! Si sa infatti che va riposta grande attenzione nel preparare un'uscita di Squadriglia (ma anche una Missione, la partecipazione al San Giorgio, etc).



ché dovete incidere un cd con i canti di Squadriglia) proprio in quel week-end si svolge la sagra patronale: addio tranquillità e registrazioni! E' necessario **conoscere il posto dove si va**, le sue **caratteristiche** sia **territoriali** e **storiche** e avere sempre un recapito a cui rivolgersi in **casi di necessità**.

**Luogo e programma:** non basta trovare un posto dove poter piantare una tenda o alloggiare al coperto. Il **logista** di Squadriglia deve cercare anche altre **informazioni**. Potreste scoprire ad esempio che a fianco della cascina sperduta (...scelta per il silenzio, perché dovete incidere un cd con i canti di Squadriglia) proprio in quel week-end si svolge la sagra patronale: addio tranquillità e registrazioni! E' necessario **conoscere il posto dove si va**, le sue **caratteristiche** sia **territoriali** e **storiche** e avere sempre un recapito a cui rivolgersi in **casi di necessità**.

**Attrezzature:** ogni squadrigliere ha il proprio **incarico** e il proprio **posto d'azione**, però una verifica prima di partire è sempre utile (a volte basta che il cuiniere si ammali e nessuno pensa che il

rispettare (quando arrivare, quando partire, quando rispettare il silenzio, etc) come pure gli **orari della Santa Messa** e dei **mezzi pubblici**. Il **programma** e gli **obiettivi** dell'uscita devono essere dettagliati e precisi. Se tutti sanno quello che si deve fare, sicuramente si farà tutto molto meglio. E' anche importante comunicare il programma per tempo al Capo Reparto.

cibo è rimasto a casa (dimenticare qualcosa è standard, come ad esempio questa che segue: utile che ogni Squadriglia si crei delle **liste** lavoro e per evitare di driglia)

**tenda – cordini – kit per le riparazioni (ago e filo) – materiale di pioneristica – lampada – bandierine da segnalazione - astuccio cartoleria (penne, fogli, etc) – materiale per topografia – materiale da cucina – Pronto Soccorso**

Questa è la **dotazione classica** di una Squadriglia che “**esce**” dalla sede. Naturalmente non è detto che serva sempre tutto: se andate in inverno, ospiti in una casa, **la tenda è inutile**, ma magari se c’è neve **una bella pala può servirvi**. La lista sarà un buon punto di partenza per non dimenticare nulla, è importante anche verificare il materiale personale! Ed infine: **non partite mai senza una buona scorta d’acqua.**

**Quando prepararsi:** sicuramente il momento peggiore per preparare il materiale è farlo 10 minuti prima della partenza. E’ il modo



migliore per dimenticare le cose più importanti! Tutto deve essere pronto e verificato con **largo anticipo** per poter provvedere a **riparazioni** o all’**acquisto** di quanto serve, e non c’è, nella cassa di Squadriglia. Tuttavia occorre sempre aver pronto il minimo per **partire immediatamente**: se i vostri Capi Reparto vi comunicano all’improvviso che al posto dell’Uscita, semplice semplice,

dovete andare in Missione! **Sapreste** reagire prontamente e **partire con tempestività**?

Il **“PIANO B”**.....: un’ultima raccomandazione: nel **progettare, qualsiasi momento** di Squadriglia, provate sempre a chiedervi **“E se....?”**. Provate a pensare a quali potrebbero essere i problemi, gli inghippi. Avendoci pensato in anticipo scanderete molti pericoli e farete le vostre attività in **sicurezza**: ma se vi capiterà l’imprevisto, saprete superarlo meglio, con il sorriso sulle labbra dimostrando che lo Scout e la Guida sono davvero sempre pronti!

## ESPLORARE IL FONDO MARINO

DI STEFANIA MARTINIELLO  
DISEGNI DI SARA PALOMBO

Chissà perché quando parliamo di Esploratori, subito pensiamo a uomini o donne che armati di scarponcini e bussola girano per boschi, montagne, deserti ed altri luoghi impervi alla ricerca/scoperta di qualcosa. E quelli che girano per il mondo scrutando le profondità marine e

lacustri, non sono anche quelli degli Esploratori? Certo la loro attrezzatura sarà ben diversa, e le tecniche usate saranno delle altre, ma il fine della scoperta sarà comune. Vogliamo dunque vedere quali possono essere queste attrezzature e quali le tecniche?

Tanto per cominciare dobbiamo distinguere tra due tipi di esplorazione dell’acqua, infatti possiamo osservare l’ambiente acquatico immergendoci completamente in esso “trasformandoci” in strani pesci oppure standone fuori e rispettando il nostro essere creature terrestri!!

**In acqua, se decidiamo di effettuare quello che comunemente si definisce “snorkeling”, dobbiamo tener presente una serie di cose. Prima tra tutte, che la nostra assicurazione non ha una copertura per attività subaquea, svolte cioè sotto il livello dell’acqua. Quindi se decidete di effettuare delle immersioni, siano esse fatte con o senza bombole, sarà buona norma effettuare un supplemento assicurativo per tali attività.**

Detto questo, dobbiamo munirci di una serie di attrezzature che renderanno più proficua la nostra esplorazione. Tanto per cominciare sarà necessaria:

- una bella **maschera subaquea**, con o senza boccaglio, così da poter avere una visione

più chiara di ciò che ci circonda.

- poi potrebbero esserci utili delle **pinne** per poterci muovere agevolmente nell’elemento acqua,
- una **torcia** di quelle a tenuta stagna per poter illuminare tutti gli anfratti e le grotte sottomarine

- ed infine una **macchina fotografica** per immortalare le bellezze subaquee. In commercio ne esistono del tipo usa e getta, che con una buona illuminazione danno ottimi risultati. Se invece vogliamo esplorare le acque

standone al di fuori, perché magari la stagione non ce lo permette, o perché non tutta la Squadriglia è composta da buoni nuotatori, abbiamo varie possibilità. Il modo più efficace è quello di procurarci

- una **barca**,
- una **canoa**, o anche una bella **zattera**, da



cui poter fare le nostre osservazioni disturbando il meno possibile gli esseri abitanti del luogo.

- uno **visore marino**, costruito tagliando il fondo ad un secchio abbastanza profondo e sostituendolo con una lastra di vetro tagliata su misura ed incollata al fondo del secchio con del silicone. Poggiando il secchio sulla superficie dell'acqua si avrà una visione sufficientemente nitida di quello

che c'è al di sotto.

- una **torcia subaquea**, per illuminare la zona che stiamo osservando con lo scandaglio
- ed una **macchina fotografica** anche non a tenuta stagna, l'importante è che stiate ben attenti a non farla bagnare!!!

Infine, ma non per ultimo, siate sempre rispettosi dell'ambiente in cui entrate in contatto cercando di modificarlo il meno

possibile.

Documentate il tutto con disegni, fotografie e riprese, così da poter avere un buon resoconto della vostra Impresa.

**State attenti al contatto con pesci ed alghe, ce ne sono di molto urticanti e velenosi.**

E approposito di Imprese, alcune Squadriglie nautiche utilizzano Imprese di questo genere per conseguire il **guidoncino verde di esplorazione**. Se ne avete la possibilità, perché non lo fate anche voi? In Italia esistono tanti parchi naturali subaquei e addirittura interi siti archeologici sommersi che aspettano di essere scoperti in ogni loro particolare.

Buona esplorazione allora!!

## I GIOCHI DI ESPLORAZIONE

PROPOSTI DA B.-P.

TESTI E DISEGNI DI CHIARA FONTANOT

B.-P. pensava che gli uomini cresciuti in un "Paese civile" non hanno alcuna preparazione che consenta loro di cavarsela nei boschi e nelle foreste. Chissà se la penserebbe allo stesso modo vedendo oggi le nostre città...



A noi, che amiamo la vita all'aperto, ha proposto alcuni giochi per non perdere mai la strada e per meritarcì il nome di "Esploratori".

### ESPLORAZIONE IN MONTAGNA

All'alba tre Scouts (le "lepri") partono dal campo e vanno a nascondersi in una zona montagnosa. Dopo colazione un gruppo di "cani" parte per trovare le lepri prima di una certa ora, ad esempio le 4 del pomeriggio. Anche il semplice avvistamento, perfino a mezzo di binocolo, fa vincere i cani, purché l'avvistatore sia in grado di indicare con precisione quale lepre ha visto. Attenzione a fissare dei limiti di terreno ben precisi, oltre i quali nessuno potrà andarci, pena squalifica.

### FARE UN'ESPLORAZIONE IN TERRE SELVAGGE

Ogni Scout porterà il suo equipaggiamento ed i cibi in un pacco portato sulla testa. Camminate in fila indiana, con uno Scout di punta a 200 metri avanti che indichi la strada a mezzo di segni di pista. Costruite un ponte sopra un corso d'acqua o una zattera su un lago; attraversate un terreno acquitrinoso servendovi di fascine. Per imparare le nozioni di orientamento, ogni Scout

può essere mandato in una direzione diversa seguendo indicazioni di questo tipo: "Va' per tre chilometri verso Nord-Nord-Est. Scrivi un rapporto per dimostrare esattamente il punto dove sei giunto ed unisci uno schizzo topografico dimostrativo, porta indietro il tuo rapporto più rapidamente possibile."

