

ESCLUSIVO

* I luoghi del
Campo Nazionale

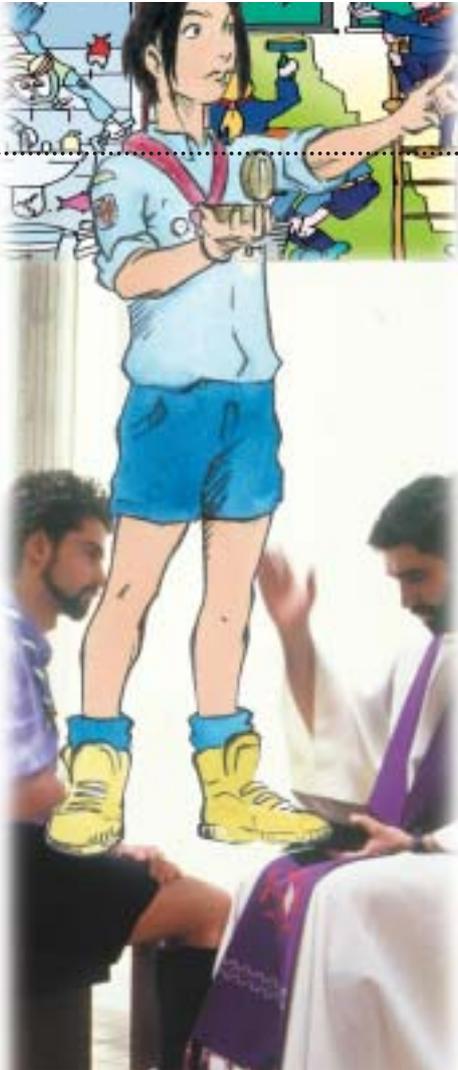
* Il calendario dei
campi di competenza



Avventura



Anno XXIX - n. 2
20 gennaio 2003
Settimanale - Spedizione
periodica in abbonamento
postale art. 2 comma
20/c legge 662/96
Poste Italiane DCO/DC - BO



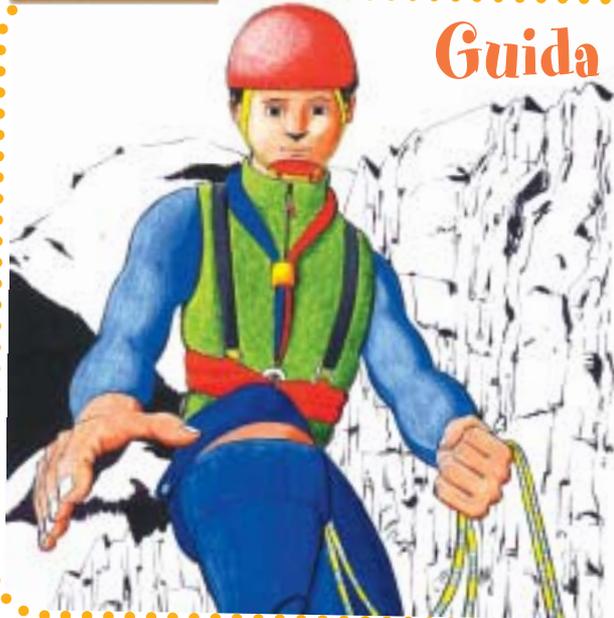
Avventura 1/2003 gennaio Sommaro

I luoghi del Campo nazionale 2003.....3

Vivere in Squadriglia
la scoperta dell'Alleanza9

Impara l'arte...
... e non metterla da parte11

Inserto



Guida alpina

Scoiattolo-grafia???13

... è di nuovo tempo
di autofinanziamento!.....20

C'È POSTA PER VOI22

GRANDE CONCORSO PER SQUADRIGLIE23

CAMPI DI COMPETENZA 200324

Direttore Responsabile: Sergio Gatti

Redattore Capo: Giorgio Cusma

In redazione: Don Tarcisio Beltrame, Franco Bianco, Mauro Bonomini, Luciana Brentegani, Filomena Calzedda, Don Giovanni Cigala, Dario Fontanesca, Chiara Franzoni, Emilio Gallino, Stefano Garzaro, Giorgio Infante, Maria Antonietta Manca, Don Damiano Marino, Sandro Naspi, Francesco Neri, Antonio Oggiano, Andrea Provini, Enrico Rocchetti, padre Stefano Roze, Isabella Samà, Stefano Sandri, Alessandro Testa, Paolo Vanzini, Claudio J. Vinci, Carlo Volpe

Grazie a: Ersilia Mora e Claudio Daminato (incaricati regione Umbria), don Andrea Meregalli

Progetto grafico: Giovanna Mathis

Grafica: Giovanna Mathis, Luigi Marchitelli

Disegni: Giorgio Cusma, Riccardo Francaviglia, Chiara Franzoni, Stefano Sandri, Paolo Vanzini, Jean Claudio Vinci

Foto: Archivio Agesci, Giorgio Cusma, Giorgio Infante

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@agesci.it

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

Avventura on line: www.agesci.it/avventura/
Webmaster: Emanuele Cesena

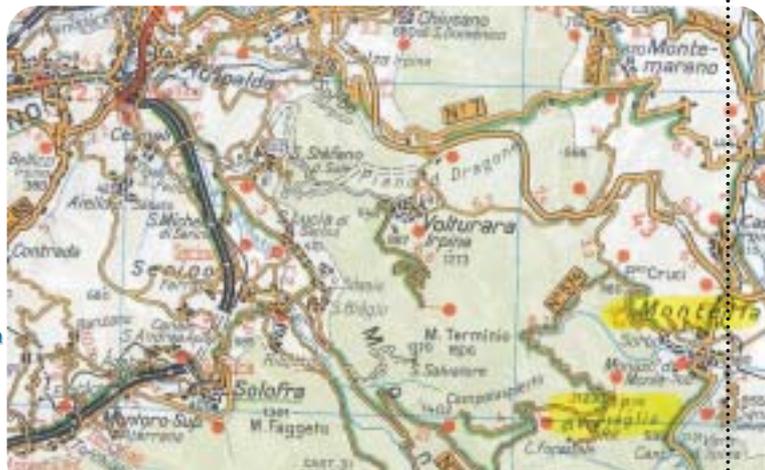
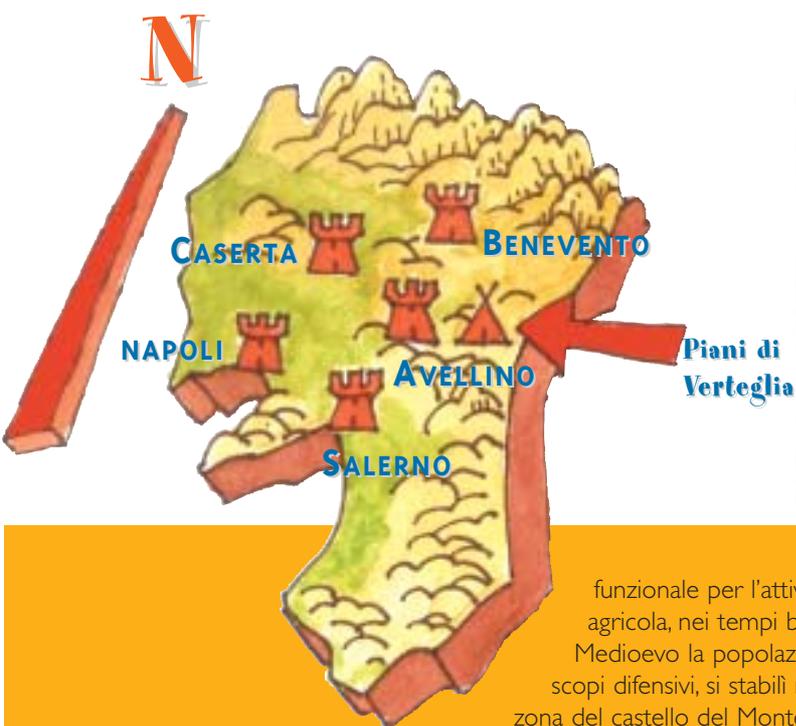
ERRATA CORRIGE N. 9/2002:

Gli Sparvieri del Reparto "M.Gandhi" appartengono al gruppo Fidenza 2 e non al Fidenza 1. Ci scusiamo per l'errore.



Piani di Verteglia-Montella Campania

I luoghi del Campo nazionale 2003



Un pò di storia urbanistica

I Piani di Verteglia appartengono al comune di Montella, un antico borgo irpino, i cui abitanti dai tempi più antichi e fino ai giorni nostri hanno svolto attività agricole, di allevamento e di silvicoltura. Sebbene, fin dai tempi romani (I secolo) gli abitanti vivessero in case sparse nella campagna, sistemazione

funzionale per l'attività agricola, nei tempi bui del Medioevo la popolazione, a scopi difensivi, si stabilì nella zona del castello del Monte, per riscendere poi di nuovo, nel X secolo, nella vallata.

Il primo nucleo storico dei nuovi insediamenti, denominato casale, era semplice e funzionale: una chiesetta, un gran piazzale (corte) con attorno alcune case abitate da famiglie di contadini. Subito oltre iniziavano i terreni coltivati.

Un po' dappertutto i centri abitati si ingrandirono e da casali divennero borghi, socialmente ed economica-

mente più evoluti, caratterizzati dalla presenza di attività artigianali (fabbri, falegnami, ecc.) e da diversi ceti sociali (il signore feudale, il clero, ecc.).

Tutto ciò non avvenne a Montella che, forte della laboriosità e maturità dei suoi abitanti, sopravvisse e prosperò con le attività originarie e di conseguenza mantenne anche l'insediamento a casale.

Nel 1800 iniziò la scomparsa dei casali, con nuove costruzioni che li unirono l'un l'altro. Una ventina di anni fa scomparve quasi completamente l'antica disposizione per giungere all'attuale forma urbana.

Campania

DI GIORGIO CUSMA



Briganti

Nel 1800, da queste parti, erano molto attivi i briganti, delinquenti con un certo fascino, quasi dei Robin Hood locali... anche se non erano per nulla degli stinchi di santi. La loro attività principale era il sequestro di persone facoltose per ottenere cospicui riscatti. I rapiti "privilegiati", anche se può sembrare strano, erano stranieri: viaggiatori svizzeri e inglesi, per lo più, in giro per scoprire le bellezze del Bel Paese. Ci fu uno di loro, che tornato a casa, scrisse addirittura un libro su questi singolari delinquenti mettendo in evidenza il loro carattere gioviale soprattutto a tavola, dove si "mangiavano" fino all'80% delle somme ricavate dai riscatti... ed il bello era che i prigionieri partecipavano anch'essi alle delizie delle abbondanti mense. Si racconta anche di momenti di commozione comune, con tanto di baci e abbracci tra "carcerieri e carcerati" al momento in cui questi ultimi venivano rilasciati dopo il pagamento del riscatto. A parte il lato romantico il fenomeno del brigantaggio venne attivamente combattuto ed eliminato dal neonato Regno d'Italia che per questo impiegò anche l'esercito. Le storie su questi personaggi riportano notizie di favolosi tesori, accumulati con la loro losca attività e nascosti (...forse!) nelle cavità di vecchi alberi proprio ai Piani di Verteglia! Forse vale la pena di organizzare una caccia al tesoro!



La natura dei luoghi

Ai piani di Verteglia vegetano in abbondanza faggi, carpini, frassini, castagni (utilizzati sia per la produzione di castagne DOC che di legname) e querce; sui rilievi più alti del territorio si trovano anche betulle e abeti bianchi. Tra gli animali vale la pena di citare innanzitutto la presenza del lupo e dell'aquila reale (alcune coppie). Sono poi più o meno diffusi: volpi, cinghiali, lepri, martore, tassi e lontre (questi ultimi due molto rari). Ed ancora: il raro picchio nero, altri picchi, falchi, corvi, colombacci, gazze, ecc. Nei corsi d'acqua, molto numerosi nella zona, vivono trote fario e gamberi di fiume mentre vicino alle rive è possibile vedere aironi cenerini e germani reali. Negli stagni e nelle pozze: salamandre, tritoni, rane (di varie specie), ululoni, rospi e raganelle.

Potrete trovare molte altre notizie sui seguenti siti:

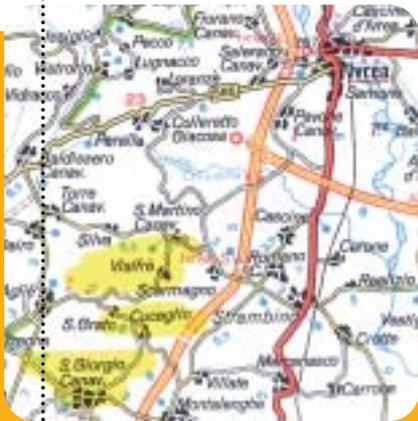
<http://www.comune.montella.av.it/>

<http://www.asmez.it/montella/>

<http://www.reteambiente.it/ra/turismo/occammina/campania.htm>

Valfré Piemonte Valfré Piemonte Valf

I luoghi del Campo nazionale 2003



Chi parteciperà al Campo Nazionale nel Canavese, in Piemonte, camminerà sulle orme di Arduino, marchese di Ivrea e re d'Italia, là dov'era il suo castello, il suo trono, i campi dove i suoi soldati si esercitavano, il convento dove morì di delusione e nostalgia. Il Canavese è un territorio collinare e prealpino, ricco d'acqua, racchiuso tra il Po e la Stura di Lanzo, con il massiccio del Gran Paradiso e il Parco nazionale a far da scenografia, con laghi e laghetti dove le mucche e le capre vanno a specchiarsi. L'incastro di valli e vallate produce grano, mais, vino, acque minerali, foraggi e formaggi. Piccole industrie meccaniche sono sparse nella zona di Cuornè, mentre a Ivrea la grande Olivetti, elettronica d'ogni tipo, sta ancora curandosi da una brutta malattia. Il turismo non intelligente non ha ancora scoperto del tutto il Canavese, per cui si può ancora trascorrervi con tranquillità la fine settimana e le vacanze, sempre che non siate allergici agli scout: vi imperversano non soltanto i gruppi della zona Canavesana (i

DI STEFANO GARZARO

Piemonte

4

Re Arduino

Re Arduino era furibondo. L'ispezione all'accampamento del suo esercito presso le cascine di Vialfrè, nel Canavese, non soltanto gli faceva cascare le braccia, ma lo preoccupava seriamente. Si sentiva il fiato caldo dell'imperatore sulla nuca. Aveva fatto osservare a un



arciere come le tende del suo settore avessero i picchetti molli e la cucina fosse sistemata in mezzo a un pantano. Ma quando il soldato ribatté che erano difetti di poca importanza, Arduino non ci vide più: «Se non sai piantare una tenda come si deve, non sei nemmeno capace di montare una palizzata nel punto giusto. E quando ti ritroverai addosso i cavalieri sassoni corazzati senza nemmeno averli sentiti arrivare, che farai? Chiamerai san Giorgio?». Ormai Arduino gridava senza controllo: «E in battaglia come ci vai, con la dissenteria? Con le braghe in mano? Non vedi che nelle pignatte ci ballano le rane e le sanguisughe?». Arduino si era proclamato re d'Italia giusto nell'anno 1000, e il suo fu l'unico tentativo di successo — per quanto breve — di tenere l'Italia raccolta sotto un solo signore. Per vedere qualcosa di simile, avremmo dovuto attendere quasi novecento anni, con Cavour, Garibaldi e altri nomi da gran piazza. L'impresa di Arduino era disperata.

A quel tempo gran parte dell'Italia era inclusa nel Sacro romano impero, ed era governata da Enrico II, un tedesco. L'imperatore veniva a spolverare l'Italia molto di rado, soltanto quando gliene combinavano di grosse (e Arduino gliel'aveva fatta proprio bella), o quando la popolazione esagerava a contestare le tasse. I nemici più seri di Arduino però non vivevano in Germania, ma nelle piazze accanto: molti conti, marchesi e vescovi gli davano addosso in tutti i modi, perché preferivano un imperatore lontano, che quindi non metteva il naso negli sporchi affaracci loro, piuttosto che un re vero, che chiedeva il rispetto delle sue leggi. Arduino finì male. Enrico II venne due volte a stanarlo di persona. Il vescovo di Vercelli, in particolare, lo tradì in tutti i modi. Perse battaglie una dietro l'altra, finché nel 1013 avvilito e disperato fuggì da tutto e si fece monaco presso il venerato convento di Fruttuaria (oggi San Benigno), per morirvi poco dopo.

maggiori sono quelli di Ivrea e di Rivarolo), ma anche quelli di Torino, che è assai vicina. Il Campo Nazionale verrà montato presso Vialfrè, una paesino di 250 abitanti, a 470 metri sul mare. La grande area, circoscritta da una strada perimetrale ad anello, si stende su due livelli, con un grande parco centrale per potersi ritrovare tutti insieme. Vi sono boschi ben ombreggiati, dove le squadriglie potranno piantare le tende, e radure dove organizzare i grandi giochi. Il clima è continentale, ma a differenza della vicina Torino dove a luglio e ad agosto si schiatta dal caldo umido, in estate non vi è afa; non vi è mai nebbia, e i boschi sono sempre ben ventilati. Anche le vie di comunicazione sono numerose e comode: vi si arriva con l'autostrada che da Torino sale in Val d'Aosta (l'uscita di San Giorgio è a

cinque chilometri dal campo), con numerose strade minori e addirittura una ferrovia, un colorato trenino regionale che non ha parentele con l'alta velocità, chiamato da tutti "la Canevesana". Al campo, nel parco centrale verrà innalzato un portale con l'alzabandiera. Il Settore specializzazioni costruirà il "villaggio delle tecniche", dove tra l'altro verrà realizzato un campo scout modello (non dimenticate di prendere appunti e di fare disegni e fotografie); nel villaggio si terranno i laboratori. I territori attorno al campo permettono missioni di ogni genere: vi sono infatti castelli e torri, santuari con strati di storia da sfogliare, aziende agricole, incisioni rupestri (anche se occorre salire un po'), miniere e luoghi di interesse geologico; gli scout nautici hanno a disposizione il vicino lago di Candia, mai vuoto di canoe. In

più, per chi volesse progettare missioni nella calda e afosa città, ricca però di testimonianze d'ogni genere, Torino è a una mezz'oretta di automobile. Gli abitanti di Vialfrè, Cuceglio e S.Giorgio Canavese finora risultano cortesi e ospitali (speriamo che dopo il Campo Nazionale continuino a esserlo). Non hanno il carattere di chi si spreca in chiacchiere ma, se riuscite a ottenere la loro fiducia, vi racconteranno storie avvincenti di animali, di lavoro nei campi, di fabbrica, di lotte per la libertà, di streghe e di fantasmi. A proposito, se durante uno dei grandi giochi vi accorgete che in mezzo a voi si è intrufolato un vecchio tutto bianco che brandisce un malfermo spadone, non preoccupatevi, è soltanto il fantasma del re Arduino che vuol partecipare anche lui. Se lo incontrate, siate cortesi, almeno per questa volta fatelo vincere.



La Sardegna e "Is Olias" La Sardegna



La Sardegna è una grande isola posta al centro del Mediterraneo, le sue bellezze naturali, soprattutto costiere, sono apprezzate da molti, e infatti l'isola è meta di numerosi turisti nella stagione estiva (nonché di vip!!), attratti dal suo mare cristallino e dalle sue bianchissime spiagge. Oltre alle sue coste, quest'isola ha anche un sorprendente entroterra, fatto di paesaggi montuosi selvaggi e di tradizioni antiche gelosamente custodite. Ma guardiamola più da vicino: la Sardegna si distingue dal resto dell'Italia, oltre che per il suo isolamento geografico, anche per la sua

origine geologica, molto più antica rispetto alla penisola. Le sue origini pare risalgano a 400 milioni di anni fa, con un lavoro di migliaia di anni la natura completò e saldò le sue forme dandole la caratteristica forma che rassomiglia a

un'orma del piede umano, per cui anticamente portava il nome di "Ichnusa" dal greco *ichnion* che significa orma. Gli antichi greci, accanto a *Ichnusa*, usavano anche il termine di *Sandaliotis* cioè isola a forma di sandalo. Le antiche popolazioni sarde erano chiamate nuragiche dal nome delle



Sardegna

DI MARIA ANTONIAETTA MANCA

La Sardegna e "Is Olias" La Sardegna

I luoghi del Campo nazionale 2003



caratteristiche abitazioni nelle quali vivevano, chiamate "NURAGHI".

Il nome "Nuraghe" deriva da "Nur", ossia "cavità", "cumulo" nella antica lingua di questo popolo ormai scomparso.

I nuraghi venivano utilizzati come abitazioni e fortezze insieme, qualcosa di simile ai castelli medioevali. Le torri nuragiche sorgevano preferibilmente sui rilievi. Le possenti mura erano costruite con macigni enormi sovrapposti e incastrati l'uno sull'altro in modo concentrico, "a secco", ossia senza l'impiego di nessun cemento. La base era rotonda e si restringeva verso l'alto, per cui la torre assumeva la forma di un cono, alto fino a 12 metri. Inoltrandoci dalle coste verso l'interno è ancora possibile vederli, silenziosa testimonianza di una civiltà perduta...

Le popolazioni sarde ebbero nel corso dei secoli diverse influenze: fenicia (popolazione con la quale intrattennero scambi commerciali),

Cartaginese, Romana, Spagnola, Africana e Bizantina, (popolazione delle quali subirono le dominazioni). A seguito del Trattato di Londra del 1718 poi, il Regno di Sardegna venne ceduto ai Savoia che, attraverso un processo di integrazione, fecero del Piemonte e della Sardegna un unico regno.

La Sardegna dei giorni nostri è dal 1947 una Regione a Statuto Autonomo.

È composta da 4 province, partendo da Nord: Sassari, Nuoro, Oristano e Cagliari che è anche la città più grande e il capoluogo regionale.

La ricchezza principale della Sardegna è la natura, rimasta intatta da secoli.

Il territorio della Sardegna è prevalentemente montuoso anche se l'alta montagna è assente: il picco più elevato, *Punta Lamarmora*, si eleva per 1834 m. al centro dell'isola, nel massiccio del *Gennargentu*, nella zona denominata "*Barbagia*" dagli antichi romani perché popolata da popolazioni definite "barbare". L'unica vera pianura è il Campidano, nella provincia di Cagliari, che attraversa l'isola da ovest a sud, collegando il golfo di Oristano con quello di Cagliari.

L'antichità geologica del territorio dell'isola ha consentito la presenza

di alcune specie animali uniche che popolano terra, mare e cielo e che sono ovviamente protette.

Il Muflone per esempio, emblema della fauna della montagna sarda, è una specie di pecora selvatica con la sella bianca e le grandi corna ricurve all'indietro, caratteristiche dei maschi della specie.

La Foca Monaca, unica specie di foca presente nel Mediterraneo, avvistata l'ultima volta nei pressi delle grotte del Bue Marino nel golfo di Orosei, zona centrale della costa orientale.

Il Grifone, una specie di avvoltoio di cui è presente ancora solo qualche piccola colonia in Barbagia.

I Cavallini della Giara, che vivono liberi nell'altipiano della Giara di Gesturi, nella zona centro-sud-occidentale della Sardegna. Ultimi superstiti di una razza che popolava l'intera isola, sono piccoli cavallini, alti 120 cm. al garrese, di colore bruno scuro, dalla lunga criniera e gli occhi un po' a mandorla.

Il Fenicottero rosa, che popola gli stagni della costa sud dell'isola. Rara specie di fenicottero dal becco piuttosto grosso e appuntito, rosa e con una macchia nera in punta. Le zampe lunghissime sono rosa, con quattro dita. Il piumaggio è candido ma rosa e nero alle estremità.

6

Il posto del campo: "Is Olias"



fenicotteri rosa
cala goloritze



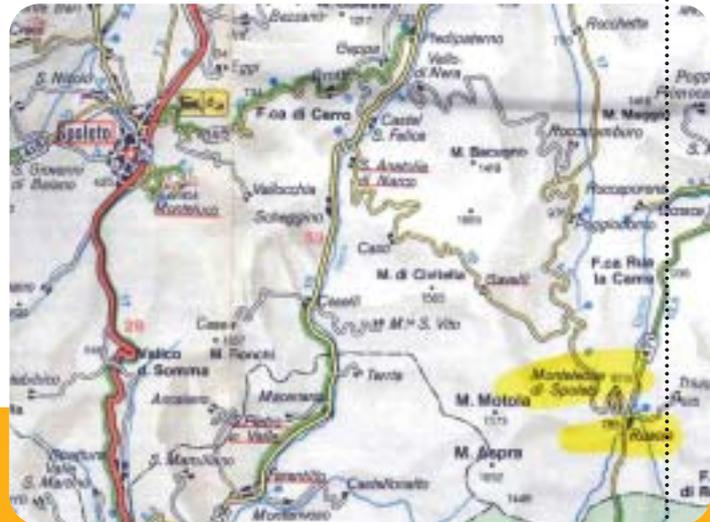
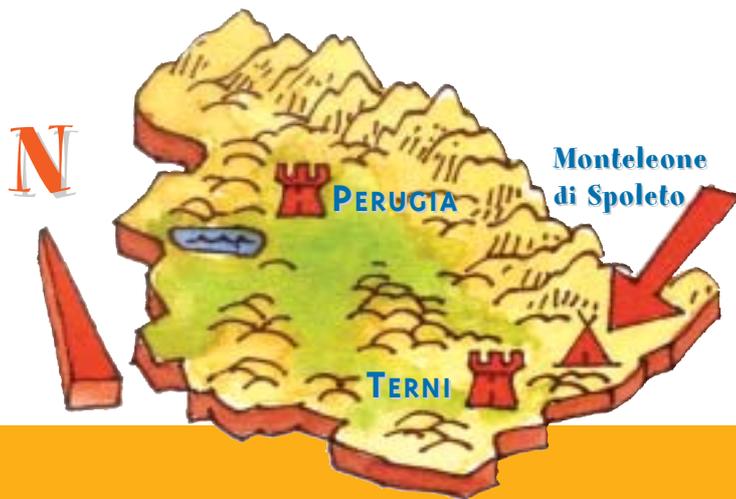
Nel suo insieme il territorio del campo, ha una estensione di circa 200 Ha, per circa la metà ricadente nel territorio del comune di Assemini (comune della provincia di Cagliari). Il terreno si presenta in parte piano ed in parte in collina abbastanza scoscesa. Dai rilievi più alti si gode di un'ottima vista su tutto il Golfo di Cagliari: dal capo S. Elia alle spiagge di Capo Spartivento, sino a spaziare in buona parte nella valle del medio Campidano.

Tutto il territorio risulta completamente boscoso. Nella parte più scoscesa è fortemente presente la profumatissima macchia mediterranea (cisto, corbezzolo,...) e le piante tipiche della nostra Isola (querce, sughere,

lecci, ginepri,...) nella parte pianeggiante è presente un grosso rimboscimento di eucaliptus ed una vasta zona ove sono presenti pini, carrubi e circa 600 piante di olivi secolari (da questo il nome della località).

A circa 8 Km di strada sterrata, è ubicata la più grande oasi italiana del WWF l'oasi di "Gutturu Mannu" di circa 1500 ha di estensione. In quest'oasi è presente la più numerosa colonia di cervi sardi e si possono anche osservare altri animali protetti (aquile, cinghiali, gatti selvatici,...).

A circa 10 Km si può raggiungere lo stagno di Santa Gilla posto alle porte di Cagliari, area protetta di interesse internazionale, dove vivono e nidificano numerosissime specie di volatili (fenicotteri, aironi,...).



Monteleone di Spoleto: una storia millenaria

Monteleone di Spoleto, in provincia di Perugia, sorge su un colle alto più di 978 metri, alla fine della valle del Corno, quella che si estende a Nord Est del monte Terminillo. La sua posizione di castello di pendio le ha fatto guadagnare nei secoli l'appellativo di "Leone degli Appennini".

Le origini di Monteleone di Spoleto sono antichissime; risalgono addirittura all'età del bronzo, quando la civiltà protovillanoviana si diffuse su tutta la penisola italiana. Resti di quell'epoca sono stati scoperti nel 1907 a Colle del Capitano: si tratta di una necropoli con 44 tombe a pozzetto, nelle quali sono state rinvenute urne di ceramica contenenti, oltre alle ceneri dei defunti, spilli, fibule e anelli contorti dal fuoco. Tuttavia il ritrovamento archeologico più prestigioso è stato la biga, rinvenuta nel 1902 sempre presso Colle del Capitano: di legno, rivestita di lamine in bronzo lavorate a sbalzo, raffigurava episodi della vita di Achille. La sua origine, forse etrusca o greca, è databile 550 a.C. La biga si trova oggi presso il Metropolitan Museum di New York.

La frazione di Trivio di Monteleone di Spoleto testimonia la presenza dell'antico impero romano: all'epoca si chiamava infatti Trebia o Trebula e là dove c'è oggi la chiesa di Sant'Erasmo a Trivio sorgeva un tempio pagano - all'esterno è ancora visibile una statua marmorea romana.

Nel medioevo, nasce per volere del Conte Attone il Castello di Brufa: è l'880 d.C.; si tratta del primo insediamento sul colle. Nel 1100, attorno al

castello ricostruito dal nipote Tiberio, si edifica Monteleone di Spoleto.

Verso la fine del secolo, Monteleone diviene uno dei gastaldati del Ducato di Spoleto, cioè la sede del dignitario che per conto del re fa l'amministratore delle terre. In seguito i monteleonesi debbono affrontare anni di guerre, distruzioni e ricostruzioni; nel 1535 si ribellano a Spoleto e, cacciato il Podestà, instaurano un libero Comune. Il Papa Pio IV interviene nello scontro tra Monteleone e Spoleto a favore del primo: ne toglie la sudditanza a Spoleto e lo pone, nel 1559, sotto la delegazione di Perugia. Da allora comincia l'epoca d'oro di Monteleone: viene riparata e ricostruita la città, dopo anni di guerra; lo sfruttamento delle miniere di ferro della Valle del Corno le donano prosperità; il popolo si dà "Gli Statuti", cioè delle leggi, a riprova della sua maturità, forza e sete di libertà.

Nel 1700 inizia però la decadenza, a causa del terremoto, a cui segue l'emigrazione e poi una pestilenza. L'ondata rivoluzionaria del 1800 restituisce definitivamente Monteleone agli avvenimenti più vasti di carattere nazionale. Oggi la cittadina conta 688 abitanti e comprende le frazioni di Butino, Rescia, Ruscio e Trivio.

La Piana del Ruscio è il luogo dove si

svolgerà il campo nazionale E/G. Si tratta di un'area di solito adibita a pascolo, pianeggiante e collinare, che si trova a ridosso del Parco Nazionale dei Monti Sibillini. Nella zona sono presenti molte sorgenti d'acqua.

Il comprensorio di cui fa parte Monteleone di Spoleto e dunque la Piana del Ruscio si chiama Valnerina, perché è attraversato dal fiume Nera, che da Terni arriva fino ai monti Sibillini. La vegetazione della Valnerina è varia: attorno al fiume possiamo trovare salici, pioppi e ontani neri; sui monti invece troviamo faggi, roverelle, cerri, omielli, carpinelle, lecci, castagni e querce; sui pascoli possono fiorire la viola, la genziana, il giglio, l'asfodelo. La Valnerina è abitata da: lupo, cinghiale, istrice, capriolo; nel fiume ed attorno ad esso gravitano la trota fario, il gambero, la lontra, il merlo acquaiolo, la gallinella d'acqua, la ballerina gialla, il martin pescatore; sui monti volano invece il falco pellegrino, il falco lanario e l'aquila reale.

luogo del campo



DI ISABELLA SAMÀ
CON LA COLLABORAZIONE DI
ERSILIA MORA E CLAUDIO DAMINATO

Fonti consultate

<http://www.selena.net/prolocomonteledispoleto/turismo.html#>
<http://www.bellaumbria.net>
<http://www.cedrav.net/presenta/monteledispoleto.html>
http://www.arusia.umbria.it/Comuni/pag_comuni/monteledispoleto_s.htm
<http://www.grato.it/Umbria/GRATO/monteledispoleto/welcome.html>
<http://www.turismo-umbria.com/prodotti-tipici/monteledispoleto-prodotti-tipici.html>
<http://luoghidelmistero.supereva.it/monteledispoleto.htm?p>
<http://www.dimoradeisaggi.it/templari.htm>

Ricetta di San Nicola

Ingredienti per 4 persone:

4 pugnetti di farro;
cipolla e sedano abbondanti;
olio di oliva a discrezione;
pelati di pomodoro o salsa di pomodoro; peperoncino.

Procedimento:

Tritate per bene la cipolla e il sedano; fateli rosolare in una pentola con olio e pomodoro. Versate poi l'acqua e al momento dell'ebollizione, mettete il farro. Mescolate frequentemente e fate cuocere per circa un'ora. Quando è quasi pronto, si può aggiungere un pizzico di peperoncino.



La leggenda del farro

Il prodotto tipico di Monteleone di Spoleto, di cui solo qui si coltiva una particolare varietà ("triticum durum dicoccum"), è il **farro**. Si tratta di un cereale diffusissimo nell'antichità, prima della comparsa del grano. Il farro si usa ancora oggi sotto forma di granuli o farina: nel primo caso, si usa per fare le minestre; nel secondo caso, per fare focaccine, biscotti, crostate, ecc. Le proprietà del farro sono note, tanto che si dice che **"chi mangia il farro non nutre il medico"**. In particolare, il farro di Monteleone è un alimento di facile digestione, ottimo regolatore dell'intestino, **nutriente e leggero**.

Secondo la leggenda, **San Nicola**, commosso dalla povertà degli abitanti, donò loro il farro: in memoria di ciò, ogni 5 dicembre, vigilia della festa del santo, il parroco di Monteleone di Spoleto offre un piatto di minestra di farro a tutti i poveri del paese.

L'ordine dei cavalieri di Monteleone di Spoleto

Sul portale dell'antico ospedale di Monteleone di Spoleto, c'è una scritta in latino che dice "Non nobis, Dne, sed nomini tuo", cioè "Non per il nostro, Signore, ma per il tuo nome". È un'incisione che risale al Medioevo e che rivela la professione di fede dei suoi autori, cioè dei **cavalieri di San Giacomo**.

In quell'epoca, l'Occidente cristiano era attraversato da un forte anelito religioso, dal desiderio di andare in Terrasanta (la Palestina), dove visitare i luoghi della vita e della predicazione di Gesù. Tale fermento portò alla nascita di ordini religiosi particolari, quelli dei **cavalieri crociferi**, cioè di "monaci guerrieri" che indossavano sul petto o sulla spalla una croce. Essa significava che i monaci si ponevano al servizio della croce e c'erano due modi per espletare questo servizio: combattere gli "infedeli" e difendere i luoghi sacri, compito degli ordini religiosi militari come i **templari**, oppure offrire soccorso e carità ai pellegrini, compito degli ordini religiosi ospitalieri come gli **iacobiti**. A volte i compiti si mischiavano, nel senso che era possibile che dei templari, di ritorno da un'impresa eroica in Terrasanta, ergessero a ricordo un ospedale oppure che degli iacobiti pattugliassero le strade. C'è addirittura chi avanza l'ipotesi che l'ordine iacobita o di San Giacomo derivi da quello dei templari. Ebbene a Monteleone di Spoleto ci sono diverse iscrizioni che attestano la presenza dei cavalieri crociferi nella città. Essi sorvegliavano la sorgente del Coppo, si occupavano dell'ospedale cittadino e abitavano il convento affianco.

Vivere in squadriglia la scoperta dell'Alleanza

In un precedente articolo abbiamo cercato di capire come si può parlare di Gesù usando la parola alleanza.

Lì si diceva anche che questa scelta dipendeva dalla possibilità di rileggere la **vita della Squadriglia**, del Reparto e anche di quello che andremo a fare al Campo Nazionale, come una storia di alleanza che noi viviamo guardando all'alleato Gesù.

dopo una giornata in cui ti era andato tutto male e hai trovato qualcuno che ti aspettava perché aveva bisogno che tu gli spiegassi come fare quella legatura che non sapeva fare.

Tutti noi abbiamo tante cose da dare e per tante cose abbiamo bisogno dagli altri, tutti dobbiamo vivere in questa trama di dare e di avere. Ma noi non vogliamo pensare che tutto diventa come un grande mercato dove si vende e si compra di tutto. Noi vogliamo che questi scambi avvengano perché sappiamo farci alleati gli uni degli altri, perché sappiamo dare una mano all'altro nella sua debolezza e sappiamo che l'altro pronto a darci una mano nella nostra debolezza.

Abbiamo scoperto che parlare di alleato significa scoprire che nella nostra debolezza troviamo qualcuno che ci aiuta e che nella nostra grandezza sappiamo di essere di aiuto a qualcun altro.

Ora se pensi al tuo stare in Squadriglia scopri che ci stai con delle debolezze e con delle grandezze: ci stai con delle competenze con cui puoi regalare agli altri la possibilità di vivere delle belle avventure, ma sai anche di avere bisogno degli altri per vivere quelle stesse belle avventure.

Pensa all'ultima impresa che avete fatto. Se non c'erano gli altri, con le loro competenze che non sono le tue, non ci sareste mai riusciti. Pensa all'ultima uscita di Squadriglia: se non ci aveste messo tutti del vostro meglio non avreste vinto la gara di cucina. Ma pensa anche a quella volta che sei venuto in sede

Tra qualche mese chi di voi sarà al Campo Nazionale incontrerà nuove Squadriglie. Sarà il momento di tanti nuovi incontri ed il momento per sperimentare come stare insieme da alleati.

Da qui al Campo Nazionale (ma vale per tutti, anche per chi non ci sarà) possiamo prepararci e imparare cosa significa questo facendo alcune cose insieme, in Squadriglia, ecco alcuni suggerimenti.

scopriamo Gesù alleato: capita di leggere un brano di Vangelo in Squadriglia magari leggendo insieme il brano della Messa della domenica, quella dove la predica magari è stata un po' noiosa e non ci abbiamo capito molto. Leggiamo insieme il Vangelo e poi proviamo a rispondere insieme a 3 domande:

- cosa fa e/o dice Gesù in questo episodio del Vangelo?





- in che modo Gesù facendo e/o dicendo questo si rivela come il nostro alleato?
- cosa ci insegna che anche noi possiamo fare perché gli altri possano scoprire in me un alleato?

Non sarà sempre così facile rispondere a queste domande, ma voi provatevi, magari facendovi suggerire dal vostro AE.

l'alleanza nella Bibbia: Magari anche con l'aiuto del vostro AE, potreste cercare qualche bella pagina della Bibbia dove si parla di Dio come di un alleato.

Queste storie possono essere lette la sera, al fuoco, prima del silenzio della notte.

l'alleanza della Messa: leggete il brano della moltiplicazione dei pani e dei pesci nel Vangelo di Giovanni (capitolo 6). Provate a pensare cosa potete dare o fare voi perché quando andiamo a Messa si possa capire quello che Gesù fa e ci insegna a fare: la nuova alleanza, il patto dove tutti si sentono un po' più fratelli e sorelle.

un modo di fare il Consiglio di Squadriglia: ci sono modi di pregare in cui ci è solo chiesto di fare con una certa attenzione quello che facciamo già. Si può fare un Consiglio di Squadriglia nel quale si impara a metter in comune le cose in cui sei forte e quelle in cui sei debole per fare insieme una sorta di patto di ferro: io sono pronto a dare e so di avere bisogno. Questo Consiglio di Squadriglia può finire con una preghiera a Gesù: che ci insegni a capire quello che ha fatto lui: dare senza pretendere niente in cambio

e scoprire la gioia di chi riceve gratis dagli altri.

l'alleanza nel nome di Gesù: il perdono. Gesù è un alleato fedele, che è pronto a farci capire quanto ci vuole bene anche quando noi non abbiamo niente da offrirgli se non chiedergli perdono. Lui è alleato anche in quel momento. Facciamoci aiutare personalmente a capire questa cosa dal prete da cui ci confessiamo, chiedetegli che vi spieghi cosa significa che Gesù è mio alleato anche in quel momento.

Ma soprattutto provate a celebrare la festa del perdono tra di voi, in Squadriglia. Basta mettersi in cerchio, magari alla fine di una uscita o di una attività e chiedersi perdono, anche per delle piccole cose, fatte o non fatte che hanno incrinato o rischiato di incrinare un po' i vostri rapporti (non temete a pensarci un po' se ne scopre sempre qualcuna) e poi concludere con un bel abbraccio di pace, di quelli sinceri di quelli che fanno capire che, come insegna Gesù, se anche 70 volte in un giorno vieni a chiedermi scusa, perché voglio esserti amico, io ti perdonerò.

E siccome non sempre noi sappiamo perdonare prima di dare ad un altro la nostra pace chiediamo a Gesù che ci faccia sentire in pace, non come chi cova dentro di sé la rabbia. Chi non ha la pace non può darla ad un altro. Altri suggerimenti te li potranno dare i tuoi Capi, il tuo AE, li puoi anche chiedere continuando insieme questa chiacchierata (mi trovi qui: anmerega@tin.it). ✨

L'uscita di squadriglia è un momento privilegiato per pregare e pensare un po' a Dio. C'è modo di avere più tempo per fare con calma le cose, di preparare bene, di **scegliere un angolo suggestivo**.

Si può preparare o costruire sul posto un minimo di **"arredo" per il luogo** dove pregare: una croce, alcuni fiori (scelti tra le specie non protette), un piccolo leggio o un piccolo altare, tronchetti per sedersi ecc. Un momento dedicato a Dio può iniziare con il **segno della croce ed un canto**, quindi un breve deserto* (con riflessione su di un brano del Vangelo,

della Bibbia o di qualche autore adatto, ad esempio Madre Teresa di Calcutta, Michel Quoist, Santa Teresa di Lisieux) individuale. Ci si riunisce poi per mettere in comune, con semplicità, le proprie riflessioni. Un salmo e una preghiera (Padre Nostro, Ave Maria...) e un canto concludono il nostro momento. È una buona cosa aver **cura dei particolari**: che tutti abbiano la propria Bibbia personale, che ci siano le copie per ognuno dei salmi e delle preghiere, che gli elementi del nostro angolo di preghiera siano ben fatti e gradevoli come estetica, che il luogo scelto sia silenzioso e

suggestivo... Si può anche utilizzare una chiesa vicina, un altare votivo (come spesso si trovano in campagna o in montagna), un angolo particolarmente suggestivo del bosco. L'A.E. saprà poi consigliarci al meglio per la scelta dei brani da utilizzare e ci offrirà anche **spunti di riflessione interessanti**.

* deserto: momento di riflessione e/o preghiera che si fa da soli, fermi in un posto o in marcia, lontani dagli altri, senza parlare, in compagnia di Gesù e del Creato che ci circonda.

Due mesi fa si è riunito il Consiglio Capi e fra le priorità che sono state individuate c'è stata quella della sede: è in uno stato pietoso, e bisognerebbe fare qualcosa per sistemarla: il bagnetto ha i rubinetti che perdono, le panche ogni giorno che passa rischiano di lasciare qualcuno a terra, i muri hanno preso un omogeneo colore grigio topo (...e pensare che dieci anni fa – dicono! – erano state imbiancate!). Che fare? Unica soluzione possibile era una mega-impresa di Reparto.

Detto, fatto. O così ci sembrava. Al momento di costituire il Consiglio di Impresa sono apparse tutte le difficoltà: nessuno aveva mai preso un pennello in mano; ci si accorse che l'impianto elettrico non era a norma e che, se mettevamo mano alle pareti, ci conveniva adeguarlo; il lavoro sulle panche sembrava impresa disperata per lo stesso San Giuseppe; senza parlare del bagnetto, in cui Ferdinando, Capo Squadriglia delle Tigri, preso da un pericoloso "ci penso io", era riuscito a rendere inagibile completamente. La cosa più semplice che ci venne in mente fu il nome da dare all'impresa: "cleaning impossible". Saremmo mai riusciti a dare un calcio alla IM? Quella sera ci lasciammo così, con l'impegno che ognuno ci avrebbe pensato su per risolvere il problema.

Quando ci rincontrammo sembrava esserci qualche spiraglio di luce (non quella della sede, poca e fioca, ma che ormai aveva le ore contate): si apriva davanti al Reparto una occasione unica per lavorare su specialità e brevetti. Non c'era infatti Ambra, delle Volpi, che vole-

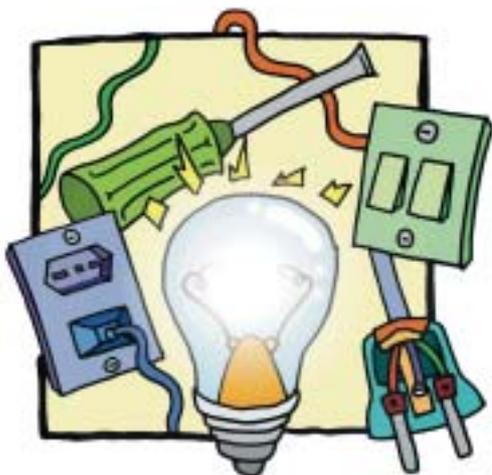
va prendere la specialità di falegname? E poi Marco, Capo Squadriglia dei Gheppi, doveva completare il suo Brevetto di Mani Abili; Milena, Capo Squadriglia delle Aquile, aveva sempre sognato di avventurarsi nella specialità di elettricista, dopo che con successo aveva riparato il tostapane della mamma; Ferdinando voleva cancellare il suo disastro pensando che sarebbe stata l'occasione per lavorare sulla specialità di "fa tutto". Dopo il lancio a tutto il Reparto, si fecero avanti anche Michela e Flavia che, attraverso l'impresa, avrebbero voluto lavorare per la specialità di muratore ("facciamogli vedere che non esistono specialità ad appannaggio esclusivo dei ragazzi" avevano detto con piglio deciso!).

Bene, le idee c'erano, la voglia pure. Mancavano solo le competenze. Fatti i gruppi di interesse, con a capo chi voleva lavorare per le specialità, nel Consiglio di Impresa successivo il CR ci indicò che la soluzione a tutti i nostri problemi sarebbe stata la ricerca di Maestri di Specialità in gamba, che ci avrebbero insegnato le tecniche base per le specialità che volevamo raggiungere, che poi avrebbero trovato il loro immediato riscontro nell'Impresa. Marco e Ambra individuarono in Peppino, un falegname marito di una catechista della parrocchia, il loro riferimento; Ferdinando chiese la collaborazione di Nicolino, il sacrestano, che in chiesa sapeva fare veramente un po' di tutto; Milena non aveva problemi di ricerca: il papà di Michela, elettricista, già si era offerto per un aiuto e subito la prese come "apprendista"; mancavano Michela e Flavia, che cercava-



liberamente tratto dal Libro d'Oro del **Reparto Rododendro** sull'impresa "cleaning impossible", ovvero: "come lavorare con un Maestro di Specialità"

Impara l'arte...





no disperatamente un muratore, ed individuaron in Maurizio, il Capo Gruppo, chi gli avrebbe potuto insegnare qualcosa: non aveva appena finito di rifarsi casa, facendo tutto da solo?

non metterla da parte

Ecco allora che, nello stabilire i tempi di realizzazione dell'Impresa, una prima fase, non direttamente visibile, sarebbe consistita in un trapasso di nozioni con il proprio Maestro di Specialità, per poter avere così la capacità di impostare bene il lavoro con tutto il Reparto, senza sprechi di tempo e facendo un lavoro "a regola d'arte".

Marco e Ambra si presentarono da Peppino armati e carta e penna, pensando che gli facesse una sorta di lezione: non scrissero nulla, in compenso tornarono a casa con le mani sporche di *vinavil* e pieni di segatura. Dopo alcuni incontri in falegnameria avevano imparato il trucco per piantare i chiodi senza darsi il martello sulle dita, a distinguere diversi tipi di legname, a saper incollare (colla, pressa, morsetti, ...), e quello che più li aveva entusiasmato, a fare un incastro. Erano ormai pronti ad affrontare, con il loro gruppo di interesse, il restauro delle panche (e se ci fosse stato tempo avrebbero anche costruito un appendiabiti per la sede).

Ferdinando, assieme a Matteo e a Virgilio che erano nello stesso gruppo di interesse, si presentò dal sacrestano. Dopo due incontri sapevano cambiare le guarnizioni di un rubinetto (chi ci aveva mai pensato che bisognava chiudere il rubinetto generale? Forse era per quello che l'ultima volta la sede si era allagata!), attaccare un fornello alla bombola del gas (anche qui tutto si basa su una piccola guarnizione), e cambiare un vetro ad una finestra: una pallonata aveva rotto un vetro, e furono ben felici di aiutare Nicolino a cambiarlo, seppero, come si dice, "rubare con gli occhi", cioè impararono guardandolo (scoprirono poi che lo stucco da vetri, oltre che ottimo materiale per i proiettili della cerbotana, in realtà è indispensabile per le riparazioni dei vetri delle finestre delle case antiche). Infine lucidarono candelieri e cambiarono le candele dell'altare maggiore: non sarebbe servito direttamente per l'impresa, ma era

tutto bagaglio utile in vista della specialità.

Milena, invece, si accorse subito che, fino ad allora, aveva sempre rischiato di rimanere folgorata. Il papà di Michela infatti, la prima volta che si incontrarono, non gli fece fare niente di pratico, ma gli spiegò tutti i rischi della corrente elettrica, e tutti gli accorgimenti che bisogna avere per evitare incidenti e folgorazioni. Negli incontri successivi entrò nel mondo dei *mammoth*, degli *ampere*, degli sbuccia fili, delle canaline, dei relè: un lin-

guaggio a lei fino ad allora sconosciuto, che ora non aveva più segreti. Era pronta a lavorare nel suo gruppo di interesse sull'impianto elettrico, e per prima cosa istruì

tutti sui pericoli della corrente e sulla necessità di mettere un interruttore "salvavita" in sede.

Infine Flavia e Michela, accompagnate da Claudia che stava con loro nel gruppo che si sarebbe occupato della pittura, si videro in sede con Maurizio, che gli svelò alcuni trucchi che lui stesso aveva imparato da un vecchio muratore: come mantenere i pennelli sempre efficienti (acqua calda e sapone), come stuccare, come scartavetrare (sembrava tanto facile!), in che modo passare la vernice per evitare che rimangano le strisciate del pennello o, peggio ancora, le gocce. Per i lavori in sede era sufficiente. Si misero d'accordo, poi, per continuare il discorso sulla specialità: volevano sapere le dosi per preparare il cemento, le tecniche per tirare su un muretto e per stendere l'intonaco (nell'orto dietro la chiesa c'era lo spazio per farlo praticamente: bisognava solo convincere il *don*, ma ci avrebbe pensato Maurizio).

Risultato finale? Come Rowan (vedi *Scoutismo per Ragazzi*) eravamo riusciti a dare un calcio alla IM di *impossible*. Ora abbiamo una sede stupenda (il parroco, alla inaugurazione, si complimentò: lo credo, non spese un soldo! Coprimmo tutte le spese con la vendita dei calendari! Solo una cosa gli rimase oscura: che ci faceva un muretto nell'orto?), e il lavoro per le specialità a questo punto è quasi concluso, e con una marea di competenze in più.

Oramai il trucco per un buon lavoro l'abbiamo imparato: cercare chi è esperto in un determinato campo e saper apprendere da lui tutto quello che è possibile, per poterlo poi dare agli altri (impara l'arte, ma non metterla da parte!). Marco poi, entusiasta dell'esperienza fatta in falegnameria, chiese a Peppino di passare da lui due volte a settimana per fare l'apprendista: chissà che non sia l'occasione per un nuovo lavoro! ✨

Per avere informazioni sui manuali scout editi dalla **Nuova Fiordaliso** potete contattare direttamente la casa editrice **tel. 06/68809208 - fax 06/68219757** e-mail **editoria@fiordaliso.it**
Trovate il catalogo aggiornato in **www.fiordaliso.it**

Libri utili...

G. CORBELLINI, *Il manuale dell'alpinista*, Piemme, Casale M. 1993

D. SEIBER, *Escursionismo e alpinismo*, Rother, 1994

P.-H. Plantain, *Esploriamo insieme la montagna*, Mursia, 1980

AA.VV., *Guida del naturalista nelle Alpi*, Zanichelli, 1973

Per conoscere la storia della conquista delle vette, i libri sono tantissimi: basta andare in una libreria con un ricco settore montagna, e lasciarsi affascinare.

RIVISTE

Puoi consultare la rivista **"ALP"** e le sue guide (ed. Vivalda). La nuova rivista trimestrale **"MONTAGNE"** (Editoriale Domus) propone numeri monografici sui gruppi montuosi principali nel mondo, con proposte di itinerari e rifugi, e cartina allegata. Il **CAI** organizza corsi di alpinismo e arrampicata: puoi informarti consultando il sito **www.cai.it** dove puoi trovare anche indicazioni relative a rifugi, sentieri, bollettini meteorologici.

SITI METEO

Per l'aspetto meteorologico, puoi consultare anche i seguenti siti:
www.meteoront.sail.it **www.katameteo.kataweb.it**
essenziale, aggiornato ogni sei ore su tutti i comuni della provincia
www.meteorologicando.com sito amatoriale italiano
www.meteolive.it è ritenuto tra i migliori d'Italia, ha una pagina specifica per la montagna

Agesci • Specialità e Brevetti n. 10

Guida alpina



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.1 di GENNAIO 2003

a cura della redazione di SCOUT Avventura • scout.avventura@agesci.it

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma
Progetto grafico:
 Giovanna Mathis
Impaginazione:
 Giovanna Mathis,
 Gigi Marchitelli
Testi di:
 Mauro Bonomini
 Luciana Brentegani
Disegni di:
 Stefano Sandri
 Paolo Vanzini



Per diventare guida alpina, dovrai **aver conquistato almeno quattro delle seguenti specialità**, oppure qualche altra concordata con il tuo Capo Reparto: *alpinista (obbligatoria), amico degli animali, astronomo, botanico, fotografo, geologo, guida, hebertista, infermiere, osservatore, osservatore meteo, naturalista, nuotatore, pompiere, segnalatore, topografo*. Nella scelta delle specialità (...e questo è importantissimo!) tieni presente che dovranno essere aiuto necessario per

Guida alpina

Ti emozioni di fronte ad una cima innevata illuminata dal sole? Oppure davanti allo specchio immobile di un laghetto di montagna? Ti piace camminare tra gli abeti al chiarore della luna piena? Siii? ...allora sei il tipo giusto per conquistare il brevetto di guida alpina! Sì, perché la guida alpina è prima di tutto colui (o colei!) che ama la montagna. E l'amore per la montagna porta a volerla conoscere sempre meglio, a frequentarla in tutte le stagioni, a rispettarla e a gioire nel poterla frequentare insieme ad altre persone, diventando la loro ...guida alpina ! C'è una differenza tra alpinismo ed escursionismo e sta nel

grado di difficoltà e di competenza richieste per l'uno e per l'altro. Non esiste divisione netta tra l'uno e l'altro, ma possiamo dire che l'alpinismo è l'attività che richiede una particolare competenza nell'affrontare, oltre che il normale sentiero di montagna, anche qualche passaggio tecnico su roccia, su neve o su ghiaccio. L'escursionismo, invece, è l'attività in montagna di minor grado di difficoltà rispetto all'alpinismo, ma che ugualmente richiede preparazione fisica e competenza tecnica. La guida alpina è sicuramente un buon escursionista e, insieme agli altri, ama affrontare anche le sfide e le gioie dell'alpinismo.

PER CONQUISTARE IL BREVETTO DI GUIDA ALPINA, DEVI:

acquisire le conoscenze di base utili a orientarti nella tecnica del brevetto. Ma per diventare guida alpina, la cosa più importante è **frequentare la montagna** e perciò aver imparato:

- ad equipaggiarsi in ogni stagione, conoscendo ciò che nello zaino non deve mai mancare (e anche quello che invece è superfluo);
- a tenersi in allenamento costante;
- a consultare cartine topografiche e sapersi orientare;
- a organizzare percorsi in montagna in sicurezza;
- a conoscere e sapersi muovere nell'ambiente montano;

- a prevedere che tempo farà e a sapere cosa fare in caso di difficoltà.

Infine, frequentare un campo di competenza ti potrà dare la possibilità di acquisire nuove conoscenze e di metterti alla prova in nuove avventure, insieme ad altri esploratori e guide. Sarà bello, poi, poter condividere le tue capacità e conoscenze, in uscita di Squadriglia o di Reparto, e soprattutto sarà bello poter permettere anche ad altri di godere della bellezza della montagna, appassionandosene. E allora...buona caccia in montagna!

Sicurezza in montagna

di Mauro Bonomini

Quando si svolgono attività in montagna, sia che si tratti di semplici camminate, sia che si affrontino arrampicate impegnative, bisogna garantirsi la massima sicurezza. La montagna è bella e amica, ma sa anche essere pericolosa, quindi è necessario porre grande attenzione a quello che si fa, a come ci si prepara e a quale attrezzatura si usa. I **pericoli della montagna** sono legati sia alle **condizioni ambientali particolari** (atmosfera più rarefatta alle altitudini, **instabilità del clima** ecc.), sia alle **caratteristiche del terreno** (rocce, scarpate, ghiaia, massi ecc.). Altri pericoli vengono dalle richieste di **sforzi fisici** (salite, terre-

no sconnesso ecc.). Da ultimo vi sono pericoli dati anche dalle **attrezzature** che utilizziamo durante queste attività (scarponi, corde, piccozze ecc.). Premettiamo subito che in caso di attività in zone particolarmente impegnative è consigliabile **chiedere assistenza** a guide alpine esperte, o almeno **informarsi** sulle particolarità del luogo dove ci recheremo. È indispensabile **avvertire sempre** della partenza per una escursione o una attività in montagna, comunicando il percorso previsto, i tempi di percorrenza e gli eventuali luoghi di sosta. Questa comunicazione può



attività

RISCHI DA CONDIZIONI ATMOSFERICHE

PREVENZIONE

- **temporali improvvisi**, che spesso trasformano sentieri in veri e propri ruscelli tumultuosi, o che rendono molto scivolose le rocce
- **grandine**, che può causare traumi e ferite anche gravi (ci sono chicchi di grandine molto grossi e pesanti)
- **nebbia**, che oltre a far perdere facilmente l'orientamento può nascondere ostacoli (buche, strapiombi, rocce poco sicure)
- **sole**, che può causare problemi di scottature o problemi oculari, specialmente se è presente la neve
- **neve, caduta di temperatura e ghiaccio**, che possono creare problemi di assideramento
- **fulmini**

ascoltando le **previsioni del tempo** ed evitando di partire per lunghe escursioni con il **tempo incerto** o coperto

riparandosi dalla grandine con **maglioni o giacche a vento** senza fermarsi sotto cenge, massi sporgenti o altre strutture instabili

utilizzando la **bussola** in caso di nebbia, programmando bene il **cammino** evitando di essere ancora per strada al calar del sole ed evitare **passaggi troppo difficili** e pericolosi

mettendo **sulla pelle filtri solari** protettivi, usando il **cappellone** e gli **occhiali da sole**

coprendosi a sufficienza

evitando di rimanere vicino ai picchi rocciosi o elementi metallici (croci, cartelli indicatori e simili) **evitando di ripararsi sotto gli alberi**

essere fatta a persona di nostra fiducia, oppure, in mancanza di questa rilasciata ad una stazione dei carabinieri. Ovviamente non è necessaria se ci si muove da un campo base in cui rimangono altre persone dell'unità.

Per quanto riguarda le difficoltà legate alla conformazione del terreno:

- cercare **appoggi sicuri** su rocce che non si possano smuovere
- fare attenzione a **non fare cadere sassi e pezzi di roccia** sulla testa di chi è più sotto
- **non mettersi a correre** su

ghiaioni o in discesa sui sentieri

- seguire le indicazioni dei più esperti, **senza abbandonare il sentiero** per cercare scorciatoie
- **utilizzare correttamente l'attrezzatura al momento giusto.**

Per quanto riguarda l'attrezzatura prima di partire bisogna accertarsi della affidabilità ed efficienza di ogni singola parte di attrezzatura (tenuta di moschettoni, stato delle corde, solidità delle imbracature e delle piccozze, impermeabilizzazione e morbidezza

degli scarponi ecc.).

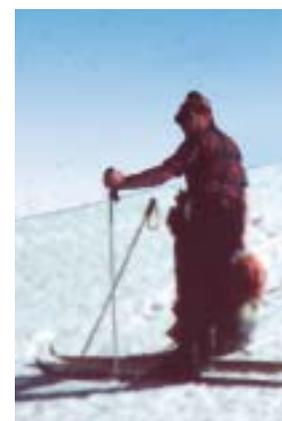
All'attrezzatura è affidata l'incolumità nostra e quella delle persone che partecipano con noi all'escursione e quindi ogni elemento deve essere efficiente e sicuro. La scelta dell'attrezzatura è guidata dalle caratteristiche del cammino che ci troveremo a percorrere, ricordando sempre di **essere essenziali, ma non imprevedibili**. Infatti appesantire il nostro bagaglio può aumentare la fatica del cammino, ma non disporre del giusto attrezzamento in particolari momenti può impedirvi di continuare il cammino o farci correre rischi inutili. Nella scelta dobbiamo farci consigliare da esperti della montagna, ai quali chiederemo anche, prima di partire, spiegazioni e istruzioni su come utilizzare gli attrezzi. L'addestramento deve essere accurato e preciso, in modo da non farci perdere tempo prezioso in caso di bisogno. Ricordiamo sempre che in montagna gli errori e l'inesperienza si pagano, spesso, molto cari. In particolare gli indumenti devono essere scelti con cura: calze adatte, scarponi già rodati e con una buona manutenzione (ingrassatura, impermeabilizzazione, pulizia delle solesole ecc.), giacche a vento ben impermeabili e calde, maglioni o pile, cappellone o cuffia da montagna. I vari indumenti andranno indossati o tolti a seconda delle condizioni atmosferiche. È importante portare con sé indumenti di



ricambio, dato che dopo una salita impegnativa che ci ha fatto sudare abbondantemente è consigliabile cambiare gli indumenti umidi con altri asciutti, per evitare infreddature pericolose.

Un'escursione o un'attività in montagna deve essere prima preparata con precisione a tavolino, raccogliendo informazioni su percorsi, terreno, condizioni atmosferiche, ecc. Anche le informazioni sui punti di sosta e i rifugi sono importanti, dato che alcuni rifugi possono essere chiusi nel periodo in cui noi svolgeremo la nostra escursione. Un buon punto di riferimento per la raccolta di informazioni è il **Club Alpino Italiano**, che ha sezioni in tutta Italia e che organizza con regolarità corsi di istruzione molto validi. Esistono anche altre associa-

zioni locali o nazionali che raccolgono appassionati della montagna: il loro indirizzo è reperibile facilmente con una ricerca su internet o contattando gli assessorati al turismo locali. Tra le informazioni raccolte non devono mancare le indicazioni rispetto ai servizi medici e di soccorso e alle modalità di attivazione di que-



sti servizi (in molte località il soccorso alpino viene gestito dal CAI).

Un buon allenamento anche fisico è necessario per non correre rischi inutili e per non risultare un problema per chi cammina con noi.

Come ultima precauzione è necessario portare con sé, alla partenza, **dosi molto abbondanti di prudenza: non c'è posto, in montagna, per la spavalderia**. Chi ama il rischio per il rischio non ha certamente lo spirito del buon esploratore o della buona guida. Non lasciamo, per quanto possibile, nulla al caso e prepariamoci ad affrontare quegli imprevisti che in nessun modo avremmo potuto evitare. Potremo così godere a pieno dei paesaggi e delle emozioni che la montagna sa dare a quanti la amano e la frequentano.

Come organizzare un percorso in montagna

di Luciana Brentegani



attività

La cosa principale prima di affrontare un'uscita in montagna è la preparazione: cioè lo **studio dell'itinerario**, la **predisposizione dell'equipaggiamento** e l'**allenamento**.

ITINERARIO

prima di partire è necessario averlo studiato sulla cartina, aver individuato i dislivelli, i **tratti più difficili**, i **punti di approvvigionamento** o di **sosta** (eventuali malghe,

bivacchi o rifugi) e averne calcolato approssimativamente la durata. La scelta ovviamente dovrà essere adeguata alle capacità delle persone che lo affronteranno. Tenete presente che mediamente in un'ora, zaino in spalle, si percorrono quattro chilometri in piano e 250 metri di dislivello in salita. La frequentazione della montagna vi aiuterà ad individuare le vostre capacità e potenzialità. Il primo elemento da

avere tra le mani, programmando un'uscita, è la **cartina topografica**.

Le carte topografiche dell'**Istituto Geografico Militare (IGM)** si suddividono in fogli che hanno scala 1:1000.000 (1 cm=1.000 metri), sono numerati progressivamente e si dividono in quattro quadranti che hanno scala 1:50.000 (1 cm=500 metri), numerati con numeri romani, e in sedici tavolette che hanno scala 1:25.000 (1 cm=250 metri).

Le tavolette fanno al caso nostro: sono in commercio sia nei negozi (normalmente le librerie), sia via internet. Hanno un reticolo formato da linee verticali e orizzontali che danno origine a dei quadrati di un chilometro di lato, che risultano molto utili per il rilevamento di coordinate precise.

Altri enti, come il **Club Alpino Italiano (CAI)** e il **Touring Club Italiano** e aziende come la **Kompass** e la **Tabacco** hanno elaborato una vasta serie di carte al 25.000, o al 50.000, anche al 100.000, quasi sempre purtroppo prive del prezioso reticolo per il rilevamento delle coordinate geografiche. Ovviamente più la cartina è particolareggiata, più ci sarà di aiuto, perciò è sempre meglio privilegiare **cartine**



con scala ridotta.

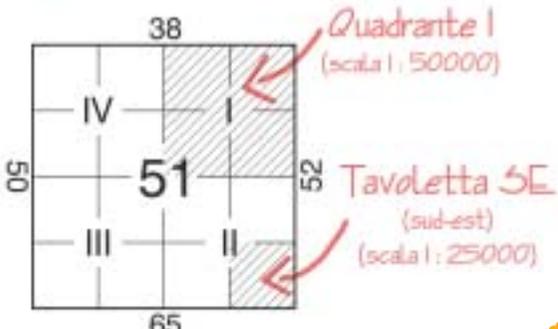
Se non si ha conoscenza diretta dell'area dove si intende andare, è opportuno reperire oltre alla cartografia del luogo, anche **una guida alpinistica**.

Non è necessario acquistare sempre tutto, a volte può essere utile rivolgersi a qualche capo del gruppo, o a qualche genitore che -appassionato di montagna- ne possiede sicuramente una buona raccolta.

Cartina e guida ovviamente serviranno a casa per lo studio dell'itinerario, ma andranno portate con sé anche in uscita. I sentieri infatti sono generalmente ben segnati, ma

attività

Foglio 51 (scala 1:100000)



sarà opportuno (o, meglio, necessario) aver comunque con sé la **bussola** e la **cartina topografica** del luogo e ricordarsi di consultarle non appena sorge un dubbio ...ad esempio al primo bivio. Molto importante in ogni caso, è sapersi orientare, cioè conoscere la propria posizione rispetto a dei punti di riferimento. Il mezzo fondamentale per orientarsi e per orientare la cartina topografica in qualsiasi condizione di tempo è la bussola, con il suo ago magnetizzato che si dispone sempre sull'asse Nord-Sud. Ma, in mancanza della bussola, non disperiamo! Si possono individuare i punti cardinali sia di notte che di giorno anche senza la bussola.

Di notte, se il cielo è sereno, potremo facilmente individuare il Nord tramite la stella polare. Di giorno sarà necessario riferirsi alla posizione del Sole, unica stella visibile. (vedi inserto di Avventura n° 8 dicembre 2001) Ma queste cose, potrete approfondirle conquistando la specialità di topografo...

EQUIPAGGIAMENTO

Secondo il tipo di itinerario scelto e secondo la stagione in cui lo si affronta, sarà poi necessario pensare all'equipaggiamento. Ce lo insegna lo stesso B.-P.: "**non esiste buono o cattivo tempo, ma buono o cattivo equipaggiamento**". Come guide alpine, dovreste essere in grado di indicare "cosa portare" alle persone che si cimenteranno

insieme a voi nell'escursione.

Qui di seguito troverete alcune indicazioni generali, l'esperienza vi insegnerà quelle specifiche. Per quanto riguarda lo zaino, la capacità dello zaino si

esprime in litri. Normalmente, fino a 40 litri si considerano gli zaini adatti per un'escursione giornaliera, da 40 a 60 litri, quelli per escursioni di 2 o più giorni, e oltre i 60 litri quelli per trekking più lunghi o per i nostri campi estivi. Nello zaino, ci saranno sempre gli **indumenti** necessari per un eventuale cambio (compresa la biancheria), perché può capitare di incappare in un acquazzone, ma anche perché camminando si suda e quando si arriva, è necessario potersi cambiare gli indumenti. Ricordate ai vostri compagni di strada, di non lasciare mai a casa la **giacca impermeabile**, il **berretto** e i **guanti** "perché la giornata è bellissima"... il tempo soprattutto in montagna, può cambiare facilmente.

In montagna, poi, si cammina ovviamente solo con gli **scarponi** ai piedi: le scarpe da ginnastica ... sono per la ginnastica e i sandali per il mare!

La vera guida alpina avrà poi nel suo zaino anche un piccolo **pronto soccorso personale**, con il quale poter affrontare le piccole emergenze (dalla vescica al piede all'escoriazione, per intenderci).

Non mancheranno inoltre la **borracchia piena**, la **lampada frontale** (o comunque una torcia elettrica), un **foglio di carta di giornale** e **qualche fiammifero**, ben

riparati dall'umidità (magari avvolti in pellicola trasparente), un **fischietto** di plastica (col freddo il metallo si raffredda e ..si appiccica alle labbra).

Il fischietto ovviamente serve per un'eventuale chiamata di soccorso. Il susseguirsi di **sei fischi ogni minuto (uno ogni dieci secondi)** e **un minuto di intervallo**, costituisce il segnale internazionale di soccorso. **Tre fischi ogni minuto (uno ogni venti secondi)** e **un minuto di silenzio** (e così di seguito) costituiscono il segnale di risposta di soccorso.

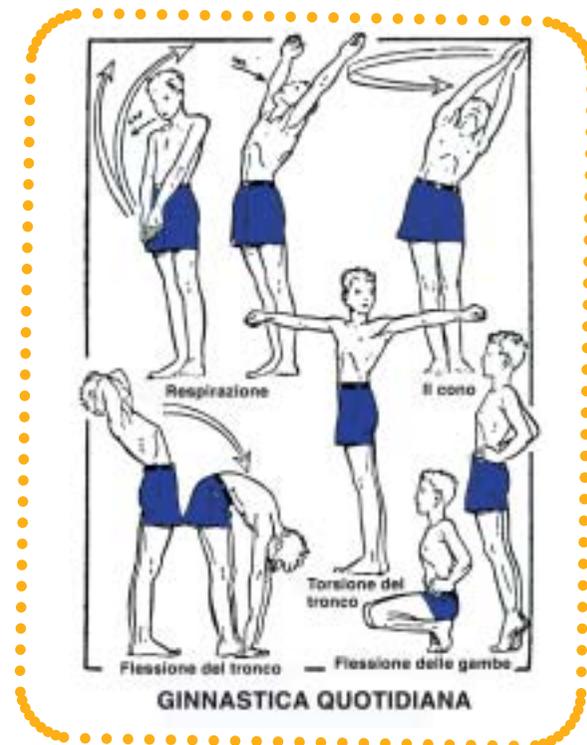
Il **Soccorso Alpino** si contatta telefonando al **118**...

Il **Soccorso Alpino** si contatta telefonando al **118**... sicuramente queste indicazioni non vi serviranno mai, ma è meglio comunque conoscerle.

Infine, se l'uscita sarà invernale, sulla neve, sarà utile e molto divertente prevedere un percorso con l'utilizzo di racchette da neve e bastoncini... provare per credere!

PREVISIONI DEL TEMPO

Chi conquisterà la specialità di meteorologo, avrà a disposizione conoscenze personali per prevedere con buona approssimazione che tempo ci sarà in uscita. Soprattutto, avrà imparato che durante l'uscita, con l'osservazione diretta di alcuni indicatori, non è difficile prevedere le variazioni del tempo, ad esempio stimando la direzione e l'in-



tensità del vento, l'altezza e il tipo di nubi e la loro provenienza e direzione, i cambiamenti termici, la lettura del barometro.

Ma anche la guida alpina senza specialità di meteorologo, ha il dovere di partire per la sua uscita in montagna, dopo essersi informato sulle previsioni del tempo: oggi è facile, navigando in internet. Nell'ultima pagina di questo inserto, troverete qualche indirizzo utile.

ALLENAMENTO

Non è necessario essere dei "palestrati" per poter andare in montagna! Sicuramente, però, se si affronta un'uscita in montagna con un po' di allenamento, si evita di far fatica e, con

la fatica, anche il rischio di non gustarsi l'avventura.

Andare in bici a scuola o a riunione, anziché farsi accompagnare sempre in auto dai genitori, può essere un mezzo semplice per tenersi allenati. Andarci anche d'inverno, ci temprerà un po' di più -se siamo ben coperti, compreso il berretto in testa- nei confronti del freddo.

Oppure si può fare un po' di allenamento andando a correre, magari organizzandosi insieme all'Alta Squadriglia, o ancora- si possono rispolverare gli **esercizi di B.-P.**, da fare nella propria camera da letto il mattino prima di andare a scuola o la sera, prima di coricarsi. Niente di tanto strano...basta cominciare.

attività

attività

AVEVO DETTO "GUIDA ALPINISTICA"!



Le indicazioni dei sentieri

di Luciana Brentegani

Il CAI (Club Alpino Italiano) da molti decenni in alcune regioni, e più di recente in altre, è l'interlocutore di riferimento per la segnaletica ed il catasto dei sentieri rispetto agli enti locali e agli escursionisti. La rete complessiva italiana dei sentieri si sviluppa per centinaia di migliaia di chilometri; buona parte di questa rete è però in disuso e soltanto 90-100mila chilometri di sentieri si stima siano oggi utilizzati per scopi turistico-escursionistici. La rete curata dal CAI è pari a circa 60mila chilometri. Esistono delle scale per poter

valutare preventivamente il grado di difficoltà dell'impresa che si vuole realizzare. In campo alpinistico, esiste una scala per la valutazione del grado di difficoltà dei passaggi tecnici su roccia: inizialmente era composta da sei livelli (dal 1° grado, il più facile, fino al 6°, il più difficile), ai quali si sono aggiunti anche gradi successivi. Esistono poi scale per la valutazione di difficoltà degli itinerari sci-alpinistici, così come scale per le difficoltà alpinistiche d'insieme. Esiste anche la scala delle difficoltà escursionistiche, intro-

dotta dal Club Alpino Italiano nel 1987. Essa esprime i suoi gradi mediante lettere che danno una valutazione d'insieme dell'itinerario, secondo le seguenti caratteristiche :
tipo di percorso, di terreno e di fondo, durata dell'escursione, dislivello e sviluppo ripidezza, difficoltà di orientamento, quota, esposizione dei passaggi, difficoltà tecniche, eventuale attrezzatura di tratti rocciosi, rischi o pericoli, altre caratteristiche. La scala è suddivisa in tre livelli: T, E, EE, EEA.

T: TURISTICO

COMPRENDE ITINERARI CHE SI SVOLGONO SU STRADETTE, MULATTIERE O COMODI SENTIERI, CON PERCORSI BEN EVIDENTI, PRIVI DI PROBLEMI DI ORIENTAMENTO, CHE SI SVILUPPANO DI SOLITO SOTTO I 2000 METRI DI QUOTA, CON DISLIVELLO MASSIMO DI 400/500 METRI E DURATA MASSIMA DI 2/3 ORE DI CAMMINO.



E= ESCURSIONISTICO

QUESTI ITINERARI SONO I PIÙ NUMEROSI E DIFFUSI SU ALPI E APPENNINI. GENERALMENTE SI TRATTA DI SENTIERI ANCHE LUNGHİ, DAL FONDO IRREGOLARE PIÙ O MENO SCONNESSO O ANCHE MOLTO STRETTI, OPPURE DI TRACCE DI SENTIERO O SEGNI DI PASSAGGIO SU TERRENO VARIO (PASCOLI, DETRITI, PIETRAIE).
POSSONO ESSERVI INCLUSI BREVI TRATTI PIANEGGIANTI O LIEVEMENTE INCLINATI DI NEVE RESIDUA, QUANDO - IN CASO DI CADUTA - LA SCIVOLATA SI ARRESTA IN BREVE SPAZIO E SENZA PERICOLI.
POSSONO ANCHE SVOLGERSI SU PENDII RIPIDI (TRATTI MOLTO ESPOSTI SONO IN GENERE PROTETTI CON BARRIERE O RESI PIÙ SICURI CON CAVI FISSATI ALLA ROCCIA).
POSSONO AVERE SINGOLI PASSAGGI SU ROCCIA CHE RICHIEDONO, PER L'EQUILIBRIO, L'USO DELLA MANI. QUESTI PERCORSI RICHIEDONO COMUNQUE UN CERTO SENSO DI ORIENTAMENTO, COME PURE UN MINIMO DI ESPERIENZA E CONOSCENZA DEL TERRITORIO MONTANO, ALLENAMENTO ALLA CAMMINATA, EQUIPAGGIAMENTO ADEGUATO. UTILE UNA CARTINA TOPOGRAFICA.





EE= ESCURSIONISTI ESPERTI

ITINERARI GENERALMENTE SEGNALATI MA CHE IMPLICANO UNA CAPACITÀ DI MUOVERSI AGEVOLMENTE SU TERRENI DIVERSI E PARTICOLARI... SCIVOLOSO DI ERBA, O MISTO DI ROCCE ED ERBA, O DI ROCCIA E DETRITI, BREVI NEVAI, PENDII APERTI E SENZA PUNTI DI RIFERIMENTO... SU TRATTI ROCCIOSI, CON LIEVI DIFFICOLTÀ TECNICHE.



EEA= ESCURSIONISTI ESPERTI CON ATTREZZATURA

ITINERARI CHE RICHIEDONO SPECIFICHE COMPETENZE, MA SOPRATTUTTO ATTREZZATURE, TIPO CORDINO, CASCHETTO E MOSCHETTONI. SULLE CARTINE O SULLE GUIDE EDITE DAL CAI TROVERETE QUESTE SIGLE, CHE VI POTRANNO ESSERE DI BUON AIUTO NELLA SCELTA DELL'ITINERARIO.

Come affrontare i pericoli della montagna

di Mauro Bonomini

Come abbiamo detto l'attrezzatura in montagna deve essere essenziale, ma completa, in modo da non diventare un

impedimento eccessivo nel cammino, pur senza far mancare nulla al momento dovuto. Valutiamo quindi gli ele-

menti fondamentali di una buona attrezzatura per la montagna.

AMBULANZERIA:

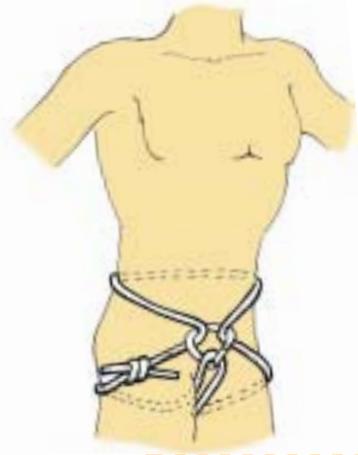
- raccolta in una custodia impermeabile, comprende:
- flaconcino di disinfettante (tipo Bialcol o Citrosil) in contenitore di plastica con tappo a tenuta (i flaconi originali possono non essere perfettamente a tenuta)
- quattro confezioni di garze sterili, due bende orlate e una benda elastica
- piccola confezione di cotone
- pinzetta per ciglia
- forbice a punta smussata
- collirio (tipo Imidazyl)
- cerotti medicati di misure varie
- cerotto telato non medicato (altezza minima 3-4 cm.)
- crema antisolare con protezione adeguata (fattore di protezione alto)

ZAINO:

- di buona qualità, in materiale robusto e resistente agli strappi
- di volume adeguato al bisogno (volumi superiori ai 30 litri sono difficilmente trasportabili da persone "normali", ricordando che potrebbe succedere di dover portare anche lo zaino di chi si è infortunato)
- con spalline imbottite e, se possibile, basto anatomico
- con cinghiette di fissaggio esterne per l'attrezzatura (piccozza, corde ecc.)

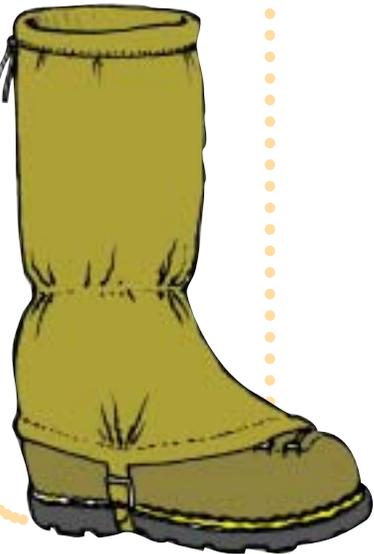
IMBRACATURA:

è utile (indispensabile) nei passaggi difficili e nelle escursioni in cui è necessario mettersi in cordata, si può costruire con una corda e qualche moschettoni, ma in commercio esistono imbracature già pronte, regolabili e più comode da indossare. È importante farsi spiegare bene il modo di indossarla e il corretto fissaggio.



SCARPONI:

- con suola robusta e adatta al terreno su cui dovremo camminare (suola più morbida per terreno misto, più rigida per roccia e sassi)
 - di cuoio o tessuto impermeabilizzabile
 - con cuciture robuste e stringhe di lunghezza adeguata (ricordarsi di portare un paio di stringhe di ricambio nello zaino)
 - di altezza adeguata (le scarpe basse sono consigliate solamente per le escursioni in sentieri facili e senza arrampicate)
 - se possibile è meglio evitare di usare in montagna scarpe da ginnastica, che non garantiscono adeguata robustezza.
- Gli scarponi devono essere usati, prima di essere portati in una escursione in montagna, altrimenti possono causare vesciche e irritazioni anche importanti ai piedi. Scarponi non adeguati possono anche causare tendiniti dolorose e lunghe da curare.



NODO BARCAIOLO



CAPPIO BOMBARDIERE



PRUSSIK

SEGGIOLA INGLESE



CORDE DA MONTAGNA

Sono molto costose (possono costare anche dai 4 2 in su), ma garantiscono carichi di rottura e resistenza agli strappi molto superiori alle corde comuni. Si utilizzano per formare cordate di sicurezza in punti difficili, agganciate a chiodi piantati nella roccia (sempre con l'interposizione di un moschettone, per poter garantire sufficiente scorrevolezza) sempre per la sicurezza o per la discesa. Se un percorso prevede l'utilizzo di corde è indispensabile che il gruppo sia guidato da una guida addestrata e autorizzata: non ci si improvvisa in questo ruolo. Queste corde possono essere utilizzate per calare dall'alto persone infortunate ed è quindi importante imparare i nodi di fissaggio e di salvataggio (cappio del bombardiere ecc.).

Camminare in cordata richiede cautele e attenzioni particolari, dato che in caso di incidente il rischio di caduta si riflette anche sui compagni.

BORRACCIA

In metallo, con custodia protettiva in panno o altro materiale robusto. Con gancio in modo da poter essere appesa allo zaino o alla cintura.

Le borracce termiche in plastica sono molto sconsigliabili, mentre possono essere utilizzate quelle in metallo con l'interno in vetro, per quanto siano molto sensibili agli urti.

PICCOZZA

Risulta indispensabile solamente in condizioni difficili (ad esempio sui ghiacciai), ma può essere utile come appoggio durante la salita o come punto di ancoraggio per una corda. Le buone piccozze sono molto costose, ma una piccozza meno che buona è non solo inutile, ma anche pericolosa.

CALZETTONI

Sono un elemento importante dell'attrezzatura, devono essere della giusta misura, robusti e morbidi. I calzettoni dell'uniforme sono certamente validi, ma se l'escursione è lunga e impegnativa è consigliabile scegliere dei calzettoni più "tecnici". Un ricambio di calzettoni non deve mancare nello zaino: camminare con i calzettoni bagnati o umidi può causare vesciche e irritazioni ai piedi.

È importante anche curare il taglio delle unghie dei piedi perché camminare in salita e in discesa su terreno sconnesso può causare gravi problemi alle unghie (B.-P. consiglia correttamente di tagliare le unghie orizzontalmente, in modo da non creare angoli acuti che possano penetrare nella carne intorno ad esse).

VIVERI

L'alimentazione in montagna deve essere adeguata allo sforzo che si compie. Bisogna cercare il giusto compromesso tra necessità alimentari e peso da trasportare.

Durante il cammino è bene assumere alimenti ricchi di zuccheri, che danno energia immediata e sono di facile digestione, quindi pane, marmellata, miele, biscotti secchi, mele. Quando si prolunga la sosta si possono mangiare anche alimenti contenenti proteine (formaggio, meglio se di pasta dura, salamini, carne o tonno in scatola). Durante il cammino si possono anche utilizzare reintegratori salini (tipo Polare o Magnosol) che permettono di rimpiazzare le perdite di sali dovute al sudore. Non vale certamente la pena, durante un'escursione in montagna, cucinare spaghetti al sugo, frittate o simili, che sarebbero difficili da digerire. Una buona tazza di tè caldo può essere invece un ottimo ristoro, quando è possibile ottenerlo. In

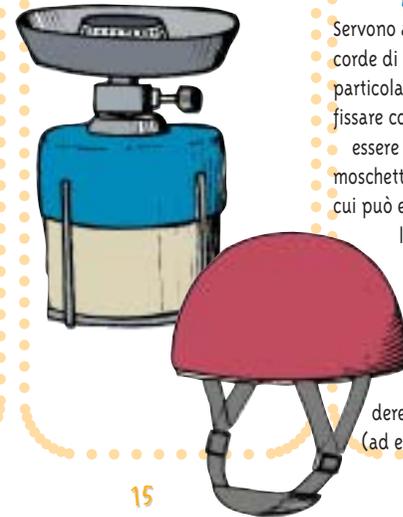
caso di soste presso rifugi dotati di cucina è meglio comunque non scegliere alimenti di lunga digestione (fritti, pietanze con sughi e salse ecc.) che renderebbero difficile la ripresa del cammino.

L'acqua non deve mai mancare e una buona pianificazione deve prevedere la localizzazione di fonti potabili o comunque la possibilità di rifornirsi adeguatamente. Non bisogna bere (o mangiare) neve o ghiaccio: a parte il freddo, che può causare problemi digestivi e intestinali, il ghiaccio e la neve non contengono i sali minerali che sono indispensabili al nostro organismo.

La sosta per il pasto deve essere fatta possibilmente in luoghi riparati e prolungata per un tempo sufficiente a completare la digestione (almeno un'ora-tre quarti d'ora). Al momento della sosta bisogna asciugarsi il sudore e coprirsi adeguatamente, dato che in montagna è molto facile il rischio di infreddature.

MOSCHETTONI

Servono a far scorrere o fissare le corde di montagna. Si utilizzano in particolare in passaggi difficili per fissare corde di sicurezza. Possono essere a molla o a vite. Su ogni moschettone è indicato il carico a cui può essere sottoposto: controlliamo questa indicazione anche rispetto al nostro peso o a quello delle persone che dovranno utilizzarlo. Sono utili anche per poter appendere attrezzature allo zaino (ad esempio la borraccia)



“I chili messi su dopo l'attività di cucina cominciano a farsi sentire”. E' da questa battuta che nasce una fantastica idea nelle menti di Andrea e Nicola. In effetti l'impresa era stata proprio un successone, ma l'averla vissuta in sede, per di più a cucinare (e quindi assaggiando...), gli aveva tolto un po' quel sapore avventuroso del luogo sconosciuto ed inesplorato. Il capo Squadriglia quindi non si immaginava altro che una grande avventura per la prossima impresa di Squadriglia. Impresa. Parolina magica conosciuta, e talvolta temuta dai più. Ma la Squadriglia senza impresa che cosa sarebbe? Il progetto verso il Campo Nazionale prevede che venga fatta almeno un'impresa. Ma Campo Nazionale o no, si sarebbe

fatta ugualmente. Magari più di una. In verità Andrea, seguito a ruota da Nicola, covava in gran segreto (uno di quei segreti, tanto segreti che tutto il Consiglio Capi lo sapeva) di non limitarsi ad una sola e misera impresa. Nei ricordi ormai un po' anebbiati di 4 anni fa (quando Il Capo Squadriglia attuale era un piede tenero) si era vista l'apposizione di una strana robetta verde sul guidone. Si chiamano ..uhm... ecco Guidoncini Verdi. In verità Nicola ci teneva a sottolineare che il nome vero è specialità di Squadriglia e Guidoncino Verde è solo il modo confidenziale per parlarne. Ma un nome o l'altro aveva poca importanza.



Scoiattolo-grafia???



È il sabato pomeriggio successivo all'uscita culinaria. La riunione è fissata alle 15.00. Alle 14.45 ci sono tutti tranne Michele che però ha avvisato ed è a casa con 39 di febbre. Ma a ben guardare qualcuno manca. Il Capo e il Vice! Ad un certo punto Christian si accorge che, a terra davanti alla porta della sede, c'è una busta, la raccoglie e si rende conto che è indirizzata a loro... *"per gli esploratori della Squadriglia Scoiattoli..."*. Di getto Christian legge il messaggio ed è alquanto inquietante. *"Cercate nel retro della sede"*. Mittente Nicola. La Squadriglia lì da sola corre dietro la sede. E trova sul muro, proprio dietro il tubo che scende dalla grondaia, un biglietto. Mistero. Un biglietto con scritto *"150 passi 040°"*. Solo alla scritta l'aria cominciava a mancare agli squadriglieri. Su una cosa si poteva andare certi: la topografia centrava eccome, purtroppo! La Squadriglia aveva avuto storicamente un certo astio per la tecnica, e la famosa battuta *"Topografia = Scrittura del Sorcio"* era stata addirittura un'affermazione seria di un piede tenero di circa 10 anni fa.

Luca, che vive a 200 metri dalla sede schizza come una saetta verso casa e in meno di 2 minuti è di

nuovo sul retro della sede con la sua bussola nuova, regalo dei suoi genitori. Almeno lui sapeva come si usava una bussola! Impugnata "l'arma" in piano... 030... 038... 039... ed ecco:... 040 gradi. La direzione è trovata. Gli Scoiattoli sempre più incuriositi cominciano a contare i passi 149...150. Proprio contro un muro con appeso un cartello con la scritta: *"Bussate alla porta qui a fianco"*. Neanche il tempo di suonare e si affacciano dal balcone della casa Andrea e Nicola invitando la Squadriglia a salire. In una stanzina della casa della nonna di Nicola comincia una nuova riunione di Squadriglia. Si deve verificare l'uscita di cucina. Andrea è soddisfatto nel constatare che, pur emergendo in larga parte cose positive, quelle negative convergono tutte sulla sua intuizione, proprio la poca avventura dell'uscita. Nicola tira fuori dallo zaino un cartellone e togliendo l'elastico lo srotola. 15 bandierine verdi disegnate. Marco comincia a leggere: *Alpinismo, Artigianato, Nautica, etc etc*. La Squadriglia comincia ad ascoltare Andrea. Ma in cosa consiste una specialità di Squadriglia e perché va fatta? Questa era la domanda "non posta" a cui rispondere. Andrea spiega che una Squadriglia in gamba, ha bisogno di mettersi in gioco e cercare di lasciare il segno sia nella storia della





Squadriglia, ma più in generale nel territorio e nel reparto. Con 2 imprese ed una missione ogni Squadriglia d'Italia può ottenere il Guidoncino Verde.

La Squadriglia recepisce al volo l'entusiasmo del Capo Squadriglia e senza che Andrea dica nulla già tutti si interrogano sulla tecnica da scegliere: Meteorologia...uhm naaaa, tanto al campo piove sempre! Nautica...ops forse qualcuno non sa nuotare (non diciamo chi...). Pronto intervento? Bello esclamaron tutti. Ma la più grande soddisfazione si ebbe alla parola "Esplorazione".

Non c'era che dire: **Esplorazione** era proprio la specialità scelta! Con l'urlo e con la promessa di chiamare e riferire agli assenti si chiude la riunione. Andrea poneva nel sabato successivo molta aspettativa. Ormai siamo a fine Novembre, il tempo comincia a stringere e bisogna cercare di partire quanto prima con la prima impresa. La gioia della settimana precedente, nel vedere una Squadriglia tanto entusiasta lo aveva galvanizzato. Sabato andava decisa la prima impresa: "ideazione, lancio, ..." con le idee ben chiare nella testa alle 16.00 inizia una nuova riunione di Squadriglia. La prima idea che serpeggia è quella di fare un'uscita durante le vacanze di Natale. La proposta, sebbene si dovesse ancora decidere cosa fare viene approvata. La tecnica che si vorrebbe usare, un po' per sfida e un po' per consapevolezza dei propri limiti è la topografia. Non che tutti fossero proprio contentissimi, ma del resto fare le cose in cui si è già bravi è troppo semplice, occorre spingersi un po'

oltre.. All'improvviso bussò alla porta qualcuno ed ecco entrare il Capo Reparto. Il Capo Reparto, che naturalmente sapeva già su cosa stessero lavorando perché era stato informato da Andrea durante il Consiglio Capi, approfitta della convivialità per comunicare alla Squadriglia dove si svolgerà il San Giorgio di Zona. Il luogo prescelto è lontano dalla stazione più vicina e in un luogo impervio e "selvaggio". Dopo aver scambiato altre due parole con tutta la Squadriglia Antonio (il Capo Reparto) saluta tutti con una Buona Caccia. Ancora una volta uno Scoiattolo ha un'idea.

Esplorazione + topografia! Manca solo un luogo da esplorare... e se fosse proprio quello del San Giorgio? Almeno sarebbe un'esplorazione utile. Non si può certo dire che l'idea piacesse proprio a tutti, però venne accolta. Ci si divise subito in posti d'azione per progettare l'impresa. Andava in breve tempo trovata una struttura ospitante (si sa che a Dicembre dormire in tenda non è proprio il massimo) e di questo se ne occupavano Luca e Stefano. Andrea, che oltre ad essere Capo Squadriglia è anche il topografo, pensa alla parte tecnica delle riunioni successive insieme a Marco; Nicola con tutti gli altri cominciava a pensare cosa potrebbe servire su quel territorio.

Le riunioni di Squadriglia proseguono: orientamento, coordinatometro, la declinazione magnetica, scale, ... La sede degli Scoiattoli ormai sembrava sempre più un distacco dell'IGM. Carte topografiche appese sul muro, goniometri e rigelli sparsi dappertutto.

La cosa che rendeva felici gli Scoiattoli di questo lavoro era la praticità della tecnica: per ogni cosa imparata "a voce" c'era subito la possibilità di sperimentarla sul campo. L'azimut, ad esempio, si impara molto di più provandolo puntando il campanile dalla finestra della sede, piuttosto che a parole.

La Squadriglia puntò molto sull'attrezzatura. Dato fondo alla cassa di Squadriglia per acquistare tutti i materiali non ancora posseduti gli Scoiattoli si ritrovarono alla fine con il seguente kit:

Bussola (quella classica in vendita in cooperativa, con specchietto)

2 Goniometri

Compasso

Righello di 20 centimetri

Matite

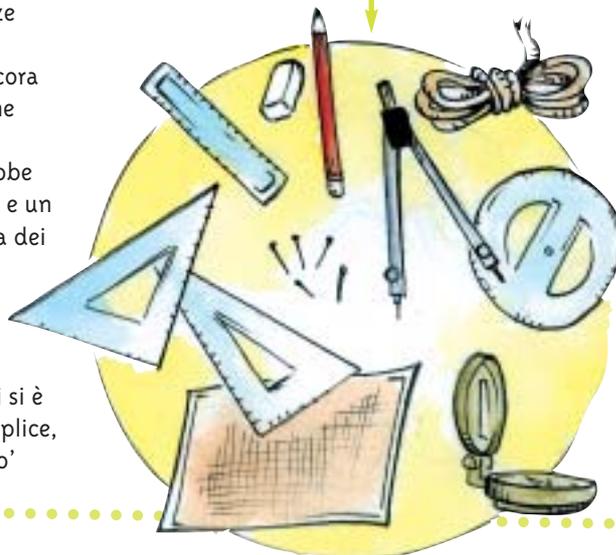
2 Squadre (non di calcio...)

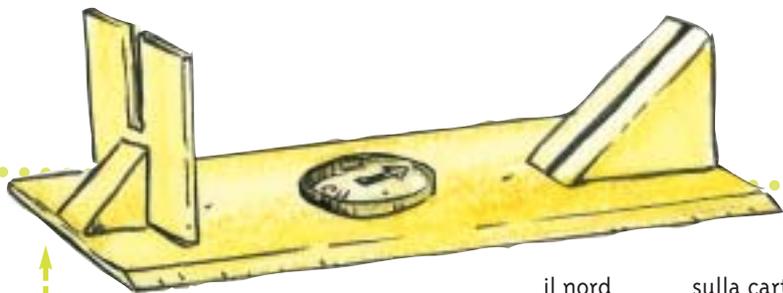
Carta millimetrata

Cancelleria varia

Spilli e un cordino

Inoltre la Squadriglia costruì con il legno (sono laboriosi ed economi!) una tavoletta d'appoggio e un'alidada. Proseguivano intanto le sessioni tecniche. Come trovare





il nord senza bussola (con sole e orologio, la Stella Polare, etc), la determinazione delle distanze e delle altezze, ecc.

Mancava sempre però il "cosa fare". Nicola propose di fare una **mappa del campo** dove si sarebbe svolto il San Giorgio, provvedendo a segnalare tutto (alberi, costruzioni, etc). Questo lavoro i poteva poi donare alla Zona per utilizzarlo al San Giorgio. Il terreno era assai ampio e due giorni veramente pochi. Ma questo non scoraggiò gli Scoiattoli. Anzi si decise di corredare il tutto con uno **schizzo panoramico** e anche lo **schizzo topografico** della strada fra la stazione e il luogo del campo.

Arrivarono due buone notizie. La prima è che si era trovato il posto per dormire. Anche i trasporti furono trovati: si sarebbe andati in treno.

La seconda riguardava la Zona. L'idea era piaciuta, ed alcuni capi sarebbero venuti a visitare la Squadriglia in uscita.

Al materiale fu aggiunto anche un bel po' di fogli (sia da disegno che da block-notes), una macchina fotografica usa e getta e un visore fisso per lo schizzo panoramico. (vedi la pagina seguente)

Si parte: ore 07.00 Andrea e Nicola sono già nella biglietteria della stazione. Pian piano arrivano tutti. Alle 07.26 parte il treno! Lo stile è perfetto: gli Scoiattoli avevano deciso insieme di non partecipare al campetto con i pantaloncini corti visto che l'attività si svolgeva praticamente tutta all'aperto. Ma anche con i calzoncini lunghi facevano la loro figura!

Il viaggio era breve. Alle 07.59 ecco gli Scoiattoli scendere dal treno. Subito venne estratta dalla valigetta, costruita appositamente per contenere il materiale di

topografia, la tavoletta IGM del luogo. In un batter d'occhio ecco trovata la stazione

sulla carta. Comincia il lavoro: tirato fuori il materiale utile, comincia la rilevazione del percorso.

Unica nota dolente è un po' l'ingombro degli zaini ma del resto non era possibile sistemarli da nessuna parte e quindi andavano portati a spalle.

Si decide di procedere subito con gli azimut e con la rilevazione di tutti i dettagli

utili. Si procederà ad una stesura sommaria

sulla carta, ma per la versione finita (e soprattutto con la scelta della scala migliore per essere un documento utile e funzionale) si rimanda al lavoro da farsi in serata. Azimut dopo azimut la Squadriglia procede.

Vengono anche rilevati gli orari di percorrenza. La strada comincia però a salire e si presenta un primo bivio.

Nessun problema l'IGM riporta tutto e la Squadriglia prende la deviazione verso destra. Percorsi altri 500 metri però la strada lascia posto ad un piccolo sentiero.

Tutto previsto, se non fosse che subito dopo è presente un bivio. E sulla carta non è riportato! Panico!!! Gli Scoiattoli non sono certo Squadriglia da lasciarsi intimorire dalla prima difficoltà. Per prima cosa si procede alla rilevazione del punto. Il bivio è proprio su una collinetta e sono, fortunatamente, visibili il campanile della chiesa del paese, un ponte e la cima di una piccola montagna. Effettuati gli azimut di questi punti vengono subito riportati sulla carta e voilà ecco trovato il punto dove ci troviamo, mah, beh. In effetti non viene riportato nessun bivio.

Forse è per via dell'anzianità della carta, datata tanti e tanti anni fa. Sicuramente i due sentieri saranno stati battuti dopo. Ma che fare ora? Guardando la carta, cercando di interpretare le curve di livello si decide di procedere per il sentiero verso sinistra.

Dopo 15 minuti però la sorpresa! Il sentiero termina in una piccola radura con al centro l'acquedotto comunale. Un vicolo cieco insomma: si torna al bivio precedente! La mattinata prosegue: azimut su azimut, rilevazione del territorio (alberi, costruzioni, etc), una sosta per il primo momento di preghiera. La fame avanza e per le 12.00 si arriva finalmente



a destinazione. Il paesaggio è incantevole. Proprio un bel posto per farci un incontro di zona. Il pranzo al sacco è servito.

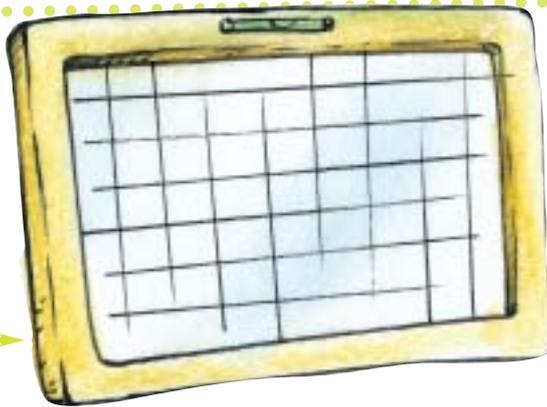
Un po' di meritato riposo e di svago è doveroso, mica si può pensare di fare solo topografia dalla mattina

alla sera! Intanto Andrea incontra il proprietario della casa in cui passeranno la notte. Finalmente si possono sistemare gli zaini e farsi un bel tè caldo. Solo dopo si ricomincia con le rilevazioni. Divisi in gruppi da 2 si procede, dopo aver determinato il centro del terreno presso un grosso masso adagiato a fianco di un albero, a rilevare tutti i punti con gli azimut, a fare il primo degli schizzi panoramici (il primo viene fatto da dove finisce il sentiero e si apre su questa vasta radura). L'ultimo gruppo invece comincia a riguardare tutti i dati del percorso svolto in mattinata.

Il sole cala all'orizzonte ed è ora di rientrare in casa. Si comincia a procedere con la stesura definitiva dello schizzo topografico, nonché a fare il punto della situazione per il susseguirsi del lavoro. Il tutto in un clima di festa. Andrea ad un tratto si ferma a guardare compiaciuto i suoi squadriglieri che alacrememente e gioiosamente stanno "lavorando".

Con i soliti intermezzi giocosi, festosi e mangerecci (non vorrete mica che gli Scoiattoli non cucinino in uscita dopo quello che hanno combinato poco più di un mese fa!!!) termina la prima giornata.

Sveglia ancora una volta presto. Poco dopo colazione, mentre alcuni sta-



vano ancora lavandosi i denti si vedono in lontananza 3 personaggi in pantaloncini blu. Sono i 3 capi della zona, fra cui uno si rivela essere il Capo Reparto! Vengono accolti con un urlo fatto "a modo" e mostrando quanto si è già riuscito a realizzare.

Ma non ci si ferma troppo in chiacchiere e in poco la

Squadriglia si rimette in moto. Passano le ore (i Capi sono andati via prima però) e la stanchezza comincia ad affiorare. Cominciano a vedersi sguardi persi nel vuoto, abbiocchi improvvisi e qualche lapsus. Ma mancano poche rilevazioni, gli schizzi sono stati fatti tutti. C'è da dire poi che quando si ha un obiettivo da raggiungere la fatica è piacevole da condividere con gli altri. Finalmente il lavoro di rilevazione si conclude. Il primo pomeriggio è dedicato ancora una volta alla riorganizzazione dei dati, alle prime bozze della mappa, ma alle 15.30 occorre fare gli zaini, pulire la struttura ospitante (Andrea ricorda che l'unica cosa che si deve lasciare alle spalle in un luogo che ci ha ospitato sono i ringraziamenti, come diceva B.-P.) e ripartire. A breve farà buio e il treno aspetta gli Scoiattoli.

Il viaggio in treno al ritorno è molto silenzioso: tutti dormono per la stanchezza! Fortunatamente Stefano riesce a svegliarsi qualche minuto prima dell'arrivo altrimenti....

Ma l'impresa può essersi conclusa? Assolutamente no! Nelle prime due settimane di Gennaio gli Scoiattoli si sono già rivisti tre volte a riunione. Il lavoro può dirsi terminato. Lo schizzo topografico è pronto e ha ben poco da invidiare ad una vera IGM, la mappa del campo è allo stesso tempo precisa e gradevole, oltre che funzionale e leggibile. Il tutto viene rilegato in un fascicoletto corredato dalla relazione dell'esperienza. Quest'ultima naturalmente privilegia più la dimensione di Squadriglia (l'esperienza vissuta insieme appunto) piuttosto che l'aspetto tecnico, che invece è presente in gran quantità nei documenti prodotti. Nella prima pagina viene messo lo schizzo panoramico ripreso dal punto più alto del campo. Anche le foto fanno la loro figura.

Il tutto viene concluso con la verifica finale e una super festa a cui sono state invitate anche le altre Squadriglie del Reparto e i Capi. Con la consegna del resoconto ai responsabili del San Giorgio termina la prima impresa dell'anno, con la Squadriglia sempre più consapevole che basta poter contare su tutti i propri membri ed avere una direzione da seguire per vivere avventure entusiasmanti. ✨



percorso rettificato

Metodi belga e francese

Una applicazione dell'azimut è il percorso rettificato: questo è la rappresentazione grafica di una strada, con tutte le sue caratteristiche, affinché altri, dopo di noi, possano raggiungere facilmente la mèta, conoscendo tutte le indicazioni.

Per ogni tratto di strada (si "rettifica" la strada, raggiungendo di volta in volta il punto più lontano che si riesce a vedere) si devono annotare su un blocco di appunti: l'**azimut** (per vedere la direzione della strada), la **distanza**, le **caratteristiche della strada** (se in salita, di che materiale è coperta, la larghezza, ...), **cosa si vede a sinistra e cosa a destra** (sia in vicinanza che in lontananza).

Per fare tutto questo occorre preparare prima un blocco di appunti con le cose da conoscere e che ci serviranno per rappresentarlo successivamente.

Con il blocco, ci si divide in posti d'azione: uno va nel punto più lontano che si riesce a vedere (in linea retta), contando i metri/passi e ponendosi al termine con il guidone. Un altro riguarda il guidone con la bussola e segna l'azimut. Altri poi segnano le caratteristiche della strada e ciò che si vede ai lati della strada percorsa.

Vi sono poi due tecniche per la rappresentazione grafica: il così detto metodo belga e quello francese. Per la rappresentazione servono: un **foglio** (uno di carta millimetrata può esserci di aiuto, ma non è essenziale), un **righello**, un **goniometro**, una **penna** e un **foglio di appunti** compilato.

Metodo belga: è più schematico e di più semplice realizzazione e di più utile per lunghi percorsi. Si prende un foglio, e lo si orienta con senso di marcia in alto. In basso, al centro, si mette il

punto di partenza (punto A) e si traccia quindi un segmento verticale. Al centro del segmento si segnano le caratteristiche della strada (se si vuole queste possono essere rappresentate con dei simboli, che però vanno riportati in una legenda alla base del foglio). Poi sulla destra si riporta la distanza di segmento in metri e sulla sinistra i valori, in gradi, rilevati con la bussola. Sulle colonne più esterne si segna ciò che si trova, vicino, ai lati della strada (un bosco, un recinto, un bivio, un fontanile, una casa, ...) e se si vuole si possono fare altre due colonne per riportare ciò che si vede più in lontananza (un monte, un paese, una strada, ...) (vedi fig. 1 e 2).

Metodo francese: è più realista e permette di disegnare la strada così come la si vede e come la si percorre (si può usare assieme alla tecnica dello schizzo topografico).

Si prende un foglio, lo si orienta e si decide una scala come nel metodo precedente. Si stabilisce il punto di partenza (punto A) e da lì si traccia un segmento lungo, in scala, quanto il tratto AB, inclinato della direzione rilevata con l'azimut (si usa il goniometro), quindi dal punto B si procede con lo stesso modo per il tratto BC e così via. Rappresentata così la strada (è una sorta di cartina topografica, anche se il percorso è composto da segmenti), si mettono ai lati del tracciato i simboli topografici di ciò che si è visto nelle vicinanze (è necessario mettere una legenda nel foglio, in modo che tutti capiscano i simboli). Al percorso così rappresentato va comunque allegato il foglio con gli appunti, che fornisce tutte le altre informazioni (vedi fig. 2-3).

Una Squadriglia in gamba

FIG.1

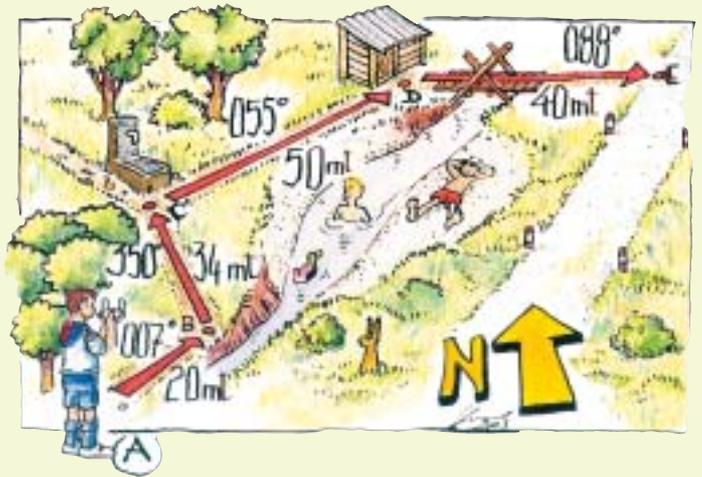


FIG.2

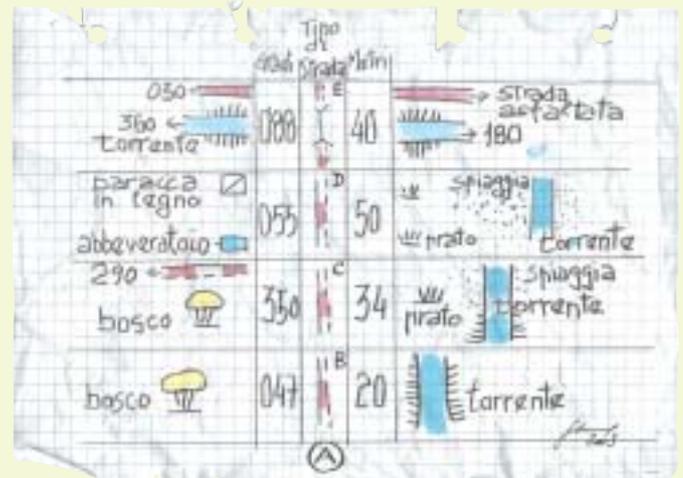
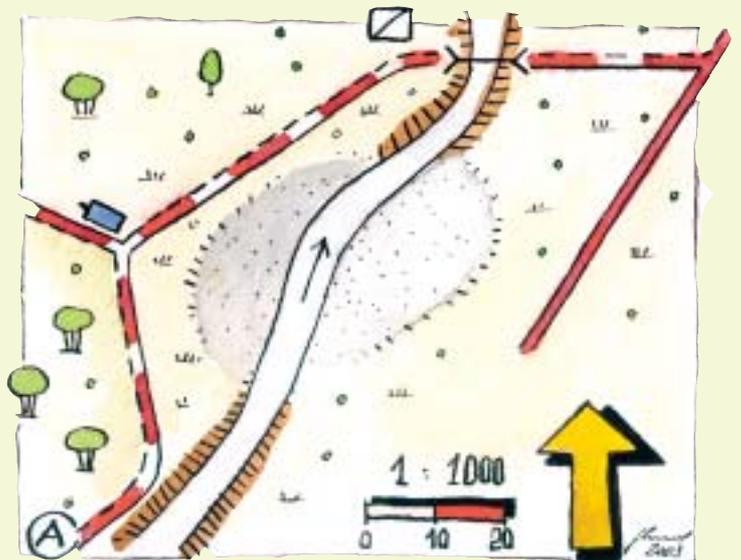


FIG.3



“fare il punto” sulla carta

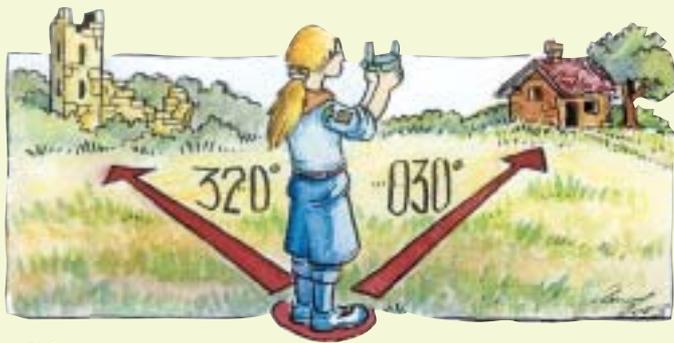


FIG.1

Quante volte, con una cartina in mano, vi siete chiesti: “Ma io, dove sono?”. Per rispondere a questa domanda, bisogna saper “fare il punto”, individuare cioè il **punto di stazionamento**, per dirla da professionisti.

Se ci si trova in un punto notevole e conosciuto (un bivio, una casa, un ponte, ...) è fatta: non resta che trovarlo sulla cartina. Ma non sempre è così semplice. Allora serve innanzitutto sapersi guardare intorno e cercare alcuni punti di riferimento caratteristici, a distanze angolari tra loro di almeno 30°, non meno: un paese, un ponte, la cima di una montagna, ... Una volta trovati vanno individuati sulla cartina topografica. Fatta questa operazione, che poi è la più difficile (a volte serve spostarsi un po' per poter vedere in lontananza punti ben individuabili), si possono utilizzare diverse tecniche (più o meno precise) a seconda del materiale che avete.

Con bussola e goniometro:

si calcolano gli azimut dei punti di riferimento individuati (bastano due ma con tre o quattro il punto è più sicuro). Quindi si fa un'operazione, calcolando il loro azimut “reciproco”, cioè l'azimut che sarebbe stato calcolato da quel punto guardando

verso dove vi trovate (siccome un azimut deve essere un

angolo compreso fra 0° e 360°, si fa una semplice operazione: si sommano 180° all'azimut preso con la bussola se questo è minore di 180°, altrimenti all'azimut trovato si sottraggono 180°).

Nell'esempio di **fig.1**, ho un azimut di 30° (casa) il cui reciproco è 210°, e un azimut di 320° (rudere) il cui reciproco è 140°. Trovati gli azimut “reciproci”, questi vanno riportati sulla cartina con l'aiuto di un goniometro, quindi si traccia una linea con quella direzione dal corrispondente punto di riferimento. L'incontro delle linee così tracciate ci darà il punto della cartina dove siamo. (**fig.2**)

Con bussola e carta lucida:

prendere un foglio di carta lucida, orientarlo segnando su di esso una linea di riferimento Nord-Sud (vi serve per tracciare poi le linee di cui si parla tra un attimo) quindi, segnare un punto P centrale, e da questo punto tracciare delle linee che vanno in direzione dei punti di riferimento, valori che avete già individuato nella realtà con la bussola. Fatto ciò, appoggiare il foglio trasparente sulla cartina, secondo l'orientamento, e spostatelo fino a quando le semirette tracciate non incontreranno i simboli corrispondenti ai punti scelti nella realtà: il punto P indicherà la vostra posizione (**fig. 3**).



FIG.2

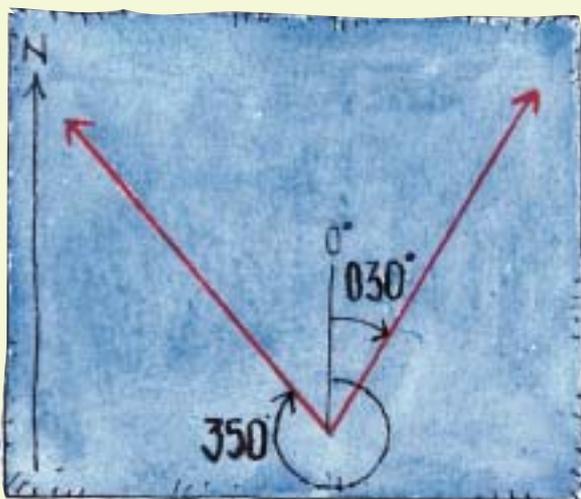
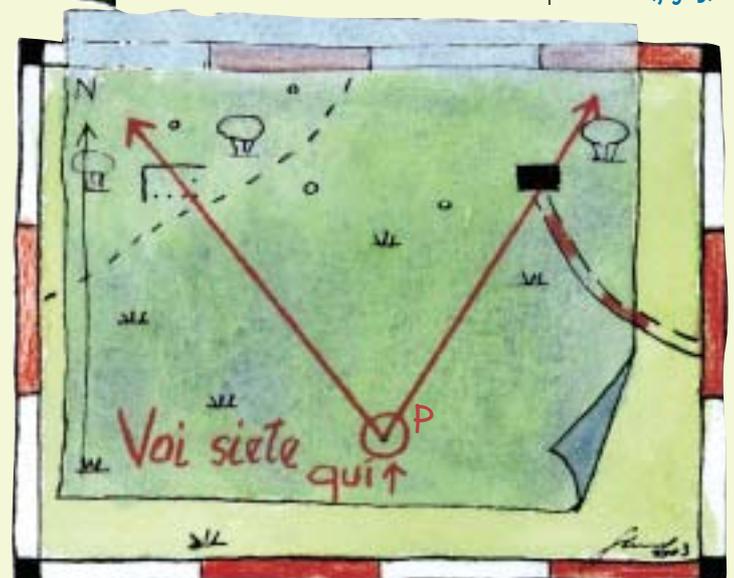


FIG.3



leggere una carta

Prima di tutto, cerchiamo di dare una definizione: la carta geografica è la rappresentazione, in 2 dimensioni, di una porzione di superficie della Terra. La cosa più difficile è rappresentare una porzione di sfera su di un piano (la così detta **proiezione**), così che tanto più una carta sarà a grande scala, tanto più avrà delle imperfezioni. Altre difficoltà che si incontrano nel disegnare una cartina sono: rappresentare una grande superficie su un piccolo foglio (vedi le **scale**), rappresentare la crosta terrestre che è a 3 dimensioni, su un foglio a 2 dimensioni (vedi le **curve di livello**), rappresentare quello che si vede - alberi, case, strade, ... - in modo che tutti possano capire (vedi i **simboli topografici**).

Scale

La scala di una carta è la proporzione tra le dimensioni reali del terreno e la sua rappresentazione sulla carta. La scala 1:X significa che una lunghezza misurata sul terreno è uguale alla lunghezza misurata sulla carta, moltiplicata per X (così l'opposto: una misura sulla carta corrisponde alla misura sul terreno divisa per X). Ad esempio la scala **1:25.000** (si legge: scala uno a venticinquemila) significa che le distanze reali sul terreno sono state ridotte di 25.000 volte e che quindi:

1 **decimetro** corrisponde
sulla carta 25.000 decimetri
sul terreno 2,5 chilometri

1 **centimetro** corrisponde
sulla carta 25.000 centimetri
sul terreno 250 metri

1 **millimetro** corrisponde
sulla carta 25.000 millimetri
sul terreno 25 metri

Conosciuta questa proporzione e con l'aiuto del righello che è alla base di ogni cartina, si possono misurare le distanze sulla carta (attenzione: le distanze corri-

spondono a quelle in **linea d'aria**, per quelle reali bisognerà ricorrere alla costruzione di un **profilo altimetrico**).

Curve di livello

Una delle difficoltà più grandi nel disegnare una cartina è rappresentare in due dimensioni ciò che nella realtà è in tre. Così sulla cartina manca l'altezza o altitudine (si misura a partire dal livello del mare).

Per risolvere questo inconveniente essa viene rappresentata mediante particolari ombreggiature o colori o, nelle cartine topografiche, con le curve di livello (o **isoipse**, che in greco significa "uguale altezza"). Immaginate di "affettare" una montagna, a partire dal livello del mare (quindi da quota zero), con una serie di piani orizzontali alla stessa distanza fra loro (l'**equidistanza** è diversa per ogni tipo di scala della carta, ed è segnata sul bordo della carta stessa). I contorni delle "fette" proiettati su un piano sono proprio le curve di livello. Sulla carta troviamo quindi delle curve chiuse, concentriche: esse rappresentano una linea in cui il terreno si trova tutto alla stessa quota. (fig.1)

Da quanto detto possiamo quindi dedurre che quando le curve di livello sono molto vicine il terreno è molto ripido, mentre se sono molto distanziate il terreno è quasi pianeggiante. Inoltre una strada che interseca due curve di livello è più ripida di una che le costeggia.

Basta poco esercizio nel leggere una cartina che saremo capaci di distinguere i monti (curve concentriche che si chiudono verso un punto, con altezze sempre maggiori), le valli (con andamento perpendicolare alle curve di livello), i passi (la zona più bassa compresa fra due cime),...

Simboli topografici

Sulle cartine, a seconda della scala, sono riportate tutte le

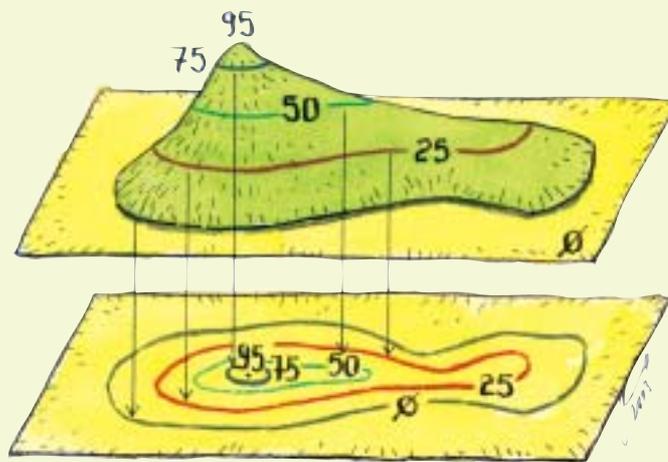


FIG.1



FIG.2

da orientare..... .. orientata!

indicazioni possibili: monti, fiumi, strade, costruzioni dell'uomo, ...

Per farlo ci si serve di alcuni segni convenzionali, spesso riportati in una **legenda** sul bordo della carta non necessariamente in scala ma facili da capire, riducendo al minimo le scritte (rimangono solo per indicare i toponimi delle località). Nelle cartine a colori troviamo in marrone tutte le variazioni altimetriche del terreno (curve di livello), in celeste quanto riguarda l'acqua (fiumi, ruscelli, acquedotti, fontanili, ...), in nero invece tutte le scritte e quanto costruito dall'uomo (paesi, strade, sentieri, miniere, chiese, ponti, ...).

Attenzione: quando usiamo delle fotocopie ricordiamoci che i colori vengono uniformati, e che molte fotocopiatrici non riproducono l'azzurro (con conseguente sparizione di tutti i

fiumi e fontanili!).

Orientare la cartina

Questa operazione ci permette di disporre la cartina in modo che i vari punti rappresentati su di essa corrispondano, in direzione, a quelli reali sul terreno. Con la bussola sarà semplice, ricordandoci che per convenzione le cartine sono disegnate con i bordi che corrispondono ai punti cardinali (alto = nord, basso = sud, destra = est, sinistra = ovest). Per orientarla allora basterà posizionare la bussola indicante il nord sul bordo della carta e ruotare quest'ultima fino a che il bordo destro o sinistro della cartina risulta parallelo alla linea nord-sud (fig.2).

Nel numero 6 del 2001, inoltre, è stato indicato il modo per trovare il nord anche senza la bussola.

...è di nuovo tempo di auto-finanziamento!

Quando la cassa piange

È una grande sfida per una Squadriglia o un Reparto che si rispetti poter portare a termine grandi imprese, ma come tutti sappiamo, a volte può essere necessario avere a disposizione una somma di denaro che ci consenta di realizzare ciò che abbiamo progettato.

Nella progettazione di ogni impresa sarà opportuno chiarire di quali materiali si avrà necessità e a quali spese si andrà incontro, cioè si realizza un bilancio preventivo (che prevede, almeno in linea di massima, quali spese si dovranno affrontare). In base a questo bilancio la Squadriglia o il Reparto progetteranno una o più attività di autofinanziamento in vero stile scout... e allora, BUON LAVORO! (vedi anche Avventura n°8 novembre 2002).

Sarà il caso di :

- rimbocarsi le maniche e sporcarsi le mani per lavorare davvero.
- trovare una bella idea : dovremo sfoderare tutta la nostra fantasia, la nostra originalità e la nostra competenza. Dovremo essere capaci di realizzare qualcosa di bello, pratico e poco costoso.
- che ci consenta di fare qualcosa di utile : per essere retribuiti dovremo realizzare qualcosa che serve !
- che possa essere retribuito : il pagamento dovrà essere veramente meritato, sarà la ricompensa di un lavoro onesto e ben fatto. E allora ecco alcune idee

C'è stata una forte richiesta di idee dopo il primo articolo sull'argomento... per cui ora vi proponiamo:
Quando la cassa piange?...



Borse e zaini ...riscopriamo l'arte del cucito!

Avete mai osservato le cuciture dello zainetto o della borsa che portate tutti i giorni per andare a scuola? A prima vista potrebbe sembrare un'impresa difficile riuscire a realizzare uno simile, in realtà con l'aiuto di **qualcuno che ha e sa usare una macchina da cucire** scoprirete che non è impossibile.

Scegliete una **borsa** da utilizzare come primo modello, rivoltatela in modo da poterne osservare l'interno, quindi individuate dalle cuciture le varie parti di cui è composta e con della **carta un po' consistente**, riproducete le varie parti della borsa. È molto importante fare in modo che le parti ottenute con la carta siano di dimensioni fedeli all'originale, quindi non dimenticate di considerare anche i centimetri di stoffa impiegati nelle cuciture. A questo punto sovrapponetevi il modello cartaceo alla **stoffa** che avete scelto e con un **gessetto** disegnatevi i contorni, se il disegno che avete ottenuto è regolare, con mano ferma e usando delle **forbici affilate**, tagliate la stoffa seguendo la linea del gessetto. Una volta ritagliati tutti i pezzi, congiungeteli nella parte che poi diventerà l'interno, con una cucitura provvisoria (imbastitura) con punti larghi e un **filo morbido** specifico che poi si toglierà facilmente al termine del lavoro. Se il modello ottenuto con l'imbastitura vi soddisfa non vi resta che cucirlo definitivamente e il gioco è fatto !

Un trucco: soprattutto all'inizio comprate della stoffa poco costosa, per esempio si possono acquistare degli scampoli (pezzi di modeste dimensioni) al mercato o in negozi specifici.



Il cassiere di Squadriglia

Il cassiere di Sq. è un vero "mago", è colui che gestisce le finanze della Sq. con un'accurata organizzazione ed un perfetto ordine!

Il cassiere infatti oltre che occuparsi materialmente della conservazione della cassa deve preoccuparsi che quest'ultima risponda alle necessità della Squadriglia, deve essere sempre informato della sua situazione e consultato prima di fare qualsiasi spesa. Egli ritira periodicamente (una volta alla settimana o una volta al mese) le quote di tutti i membri della Sq. e cura un quaderno di cassa dove

annota le entrate e le uscite (...vedi esempio illustrato). Inoltre accanto alle entrate annota la provenienza del denaro (es. quota di Andrea oppure autofinanziamento: vendita spezie) e accanto alle uscite segnala la motivazione (es. acquisto picchetti tenda, ecc.) e applica lo scontrino.

È sua cura anche informare periodicamente la Squadriglia sullo stato della cassa facendo visionare il quaderno, soprattutto al Capo Squadriglia, e farsi promotore di operazioni di autofinanziamento... non necessariamente imprese!



Spezie e aromi per dei piatti più buoni !

Anche raccogliere delle spezie per poi confezionarle può essere una buona e redditizia idea di autofinanziamento. Innanzi tutto (.... per evitare mali di pancia indesiderati ed antipatici!) sarà necessario **imparare a conoscere le piante aromatiche** con l'aiuto di un esperto. Ecco alcune spezie che possiamo raccogliere: **menta, salvia, rosmarino, origano, alloro, timo**, ecc.

Quindi si procederà alla **raccolta**, magari organizzando un'uscita in luoghi puliti, **lontani dalla polvere e dallo smog** dove le piante che ci interessano crescono spontaneamente (**attenzione alle piante protette!**). Una volta raccolte, le piante vanno **essiccate**, devono essere **appese** in un **luogo fresco e asciutto**, al **riparo dal sole**, dove devono rimanere per circa **una settimana**. Fatto ciò, possiamo procedere al **confezionamento** in piccoli **mazzetti** oppure in **vasetti di vetro**.

Ogni territorio offre delle piante aromatiche differenti e in genere l'arte culinaria del luogo le utilizza per delle ricette tradizionali, potrebbe essere originale abbinare un **piccolo ricettario** alla confezione delle erbe.

Il termine "Autofinanziamento" non è sinonimo della parola "vendita": ecco un'idea che con un po' di buona volontà può essere molto originale, divertente e remunerativa!



Organizzare una "gita fuori porta" per parenti, amici e parrocchiani

Sicuramente durante uscite e campi avrete avuto modo di **conoscere dei luoghi speciali** sia per **bellezze naturali**, sia per la **storia** o le **tradizioni** delle popolazioni che vi abitano, ebbene avete mai pensato di far ammirare questi luoghi anche a chi come voi abita in città o in paese? Certo quest'attività richiede una **buona organizzazione** nella fase di preparazione della **gita** vera e propria, ma progettando accuratamente ogni momento della giornata che offrirete ai "vostri ospiti", avrete sicuramente un grande successo. Ecco alcuni consigli:

- **scegliete con cura la località** che sarà meta della "gita fuori porta" sia per **interesse** naturalistico che culturale, sia per i **servizi a disposizione** (bagni, punti acqua, zone al coperto dove potersi rifugiare in caso di pioggia ecc.).
 - **approfondite la vostra conoscenza** sul luogo scelto e stilate un **programma dettagliato** della giornata (luoghi da visitare, tragitti da compiere a piedi, pasti, tempi necessari per le varie fasi, ecc.)
 - **distribuite i posti d'azione** in modo che ognuno si occupi al meglio di ogni aspetto.
 - **decidete la data dell'attività** e **scegliete la ditta dell'autobus** che vi accompagnerà sulla base della **qualità del servizio e del prezzo**.
 - **preparate un volantino pubblicitario** con il **programma** dettagliato, il **costo** e tutte le **informazioni** che possono interessare i futuri viaggiatori e **raccogliete le iscrizioni**
- A questo punto BUON VIAGGIO!

ATTENZIONE
dal sito di Avventura
i tesori, ma non solo
loro, possono scaricare
un file in formato excel
già strutturato per la
contabilità di Squadriglia
(...di Reparto, di Gruppo,
ecc.):
è di uso molto semplice!

LIBRO DEI CONTI SQUADRIGLIA BARRACUDA

data	causale	entrate	uscite	saldo
01-gen	Avanzo anno precedente	47,15		47,15
05-mag	Acquisto cancelleria di Squadriglia		-5,30	41,85
12-lug	Offerta per Missioni		-20,00	21,85
24-ott	Foto per angolo Squadriglia		-8,20	13,65
10-nov	Autofinanziamento festa del Patrono	79,82		93,47
13-nov	Acquisto lume, accetta e cordino		-34,50	58,97



C'è posta per voi

C'è posta per voi

DI SANDRO NASPI...

Carissimi tutti, eccoci di nuovo in giro per l'Italia a distribuire indirizzi a chi ne ha bisogno.

Anche questa volta la mia scrivania e computer "brulicano" di lettere, messaggi, e-mail... e quanto altro la moderna tecnologia ci mette a disposizione. Ma **lo spazio è tiranno e le richieste tantissime...** questa volta saremo stringati: pubblichiamo solo gli indirizzi, e tralasciamo i messaggi, così riusciamo ad inserirvi in molti di più.

Desiderano corrispondere con E/G di tutta Italia, e anche con l'estero, **logicamente sono tutti simpatici e simpatiche,** con il desiderio di nuove amicizie e... molto grafomani

- AZZURRA BENZA**,
Via Leone XIII, n° 83
93100 Caltanissetta.
- GIULIA VANOLI**
Via S. Candura 18/R,
93100 Caltanissetta.
- CATERINA DRIUTTI**
Via della Bainsizza n° 19
33100 Udine
- ARIANNA GOLA**
Via Vittorio Veneto,1
46036 Fidenza (PR)
- GIADA GUIDARELLI**
Via del Conventino,8
00013 Mentana (Roma)
- ALESSANDRA CARFÌ**
Via A. Mario, 16
20149 Milano
- FEDERICA POMPEO**
Via S. Camillo de Lellis, 131/b
66100 Chieti
- GIORGIA LIUT**
Via C. Perotti,10
33089 Villotta di Chions (PN)
- FRANCESCO CARUSO**
Via Vesuvio,261
80040 Trecase (NA)
- SARA SCUDERO**
Via Mons. Arista,15
95024 Acireale (CT)
- PAOLA DE FINA**
Via Vecellio,80
75012 Bernalda (MT)
- MARINA LICCIARDI**
Via Libertà,32
90010 Lascari (Pa)
- CHIARA FURLAN**
Via G. Comisso,32
31030 Mignagola di
Carbonera (Treviso)

www.caroamicotiscrivo

Se siete ragazzi... scrivete alla14enne di nome **ILARIA HILLARY@keymail.net**

SARA, ha bisogno anche della specialità di corrispondente: pop_topit@yahoo.it

Sono **CHIKKA!** Cerca consigli per scenette e giochi: superkikka87@libero.it

SQ.TIGRI DEL CASUMARO I (Ferrara).
Scrivete a tigri-gulp@libero.it... e non ve ne pentirete!"

- ALICE MICHIELETTO**
Via Calvi n°13
30030 Olmo di Martellago
Venezia.
- LUCIA CELOTTO**
Via Pizzocaro,15
36100 Vicenza.
- GIADA MARTIN**
Corso Tassoni, 12
10143 Torino
- VALENTINA, FRANCESCA, LUCIA MEANTI**
Via San Zeno, 53
25124 Brescia
- LAVINIA DURANTINI**
Via Crocevia n°61,
Castiglione Cosentino
87040 (CS).
buffychan2000@yahoo.it
- LETIZIA ROCCAMENA**
Via P.Galati, 62
91011 ALCAMO (TP)
- BEATRICE LUCCONI**
Vocabolo Lega 173
06050 Papiamo di
- Marsciano (PG)
luciano.lucconi@tin.it
- Solo a Squadriglie Toscane per gemellaggio:
LAURA ULIVIERI
Via Carpineta,4
Loc. S.Colomba, 53100 Siena
- Ho provveduto personalmente a trasmettere al Settore Internazionale le lettere di: **ANNAMARIA ACORÌ, STEFANIA BIN, LORENZO BRUNO, SILVIA COLLU, PAOLA DE FINA, GIOVANNA DE SANTIS, FRANCESCA FILIPPINI GRAZIA GALASSI, EDOARDO SCOTTI, MOLININI CHIARA (...contraccambio gli auguri di Natale), SARA SCUDERO, ELISA SQUARCINI**
- e Ciao! ✨

CHI L'HA VISTO?????

VERONICA, vorrebbe informazioni sui cognomi di:

ALESSIO di via Gieminiolo 26 B Boretto (RE) Cap 42022 (son stata costretta a scrivere l'indirizzo; non mi ha scritto neanche di quale reparto è!).

DIEGO, il vcsq delle Tigri del rep.Freccia d'oro di Prato

E... per chiudere:

Cara SILVIA, è inutile che pubblico il tuo articolo, che spiega l'importanza di rispondere a tutte le lettere da parte dei corrispondenti. È una battaglia persa in partenza. Finché non interverranno i Capi Reparto che controlleranno da vicino l'operato dell'aspirante corrispondente, ci saranno sempre delle persone che appena ricevono una lettera di risposta, che possono mostrare ai loro Capi per dimostrare

l'avvenuto contatto, smettono di scrivere. Non te la prendere! Comunque chiunque è d'accordo con SILVIA COLLU su questo argomento, può contattarla in Via Barletta,11 - 09045 Quartu S. Elena (CA). Volevo dire inoltre che sono d'accordo con CHIARA GREGORIS, se si vuole mettere l'annuncio su Avventura, bisogna anche avere la voglia di rispondere a tutti, anche se le lettere sono 100!

La vostra impronta nel sottocampo

Grande concorso per Squadriglie



Promosso dalla Redazione di Avventura con la sponsorizzazione di Nuova Fiordaliso e delle Cooperative regionali Scout

Un altro concorso per voi! E' questo sarà davanti agli occhi di tutti nel caso fosse proprio la vostra Squadriglia a vincerlo! Si tratta infatti della gara per

IMPIANTI DI SOTTOCAMPO

E che è 'sta roba?.... Sono le costruzioni comuni a tutto un **sottocampo** che, al Campo Nazionale, saranno: **il portale e l'angolo di preghiera.**

Scendiamo nei dettagli e vediamo esattamente come dovranno essere progettati:

Il portale: la sua forma sarà frutto della vostra fantasia, potrete quindi sbizzarrirvi con le idee più originali purchè siano anche pratiche e realizzabili con un normale (... serio!) lavoro di Squadriglia. Inutile quindi progettare qualcosa che preveda l'impiego di dieci vagoni di legname e che si eleva come un palazzo di quattro piani. Dopo non dite che non vi avevamo avvisato!

L'angolo di preghiera: in ogni sottocampo vi sarà un luogo tranquillo, isolato, in cui i singoli, tutta la Squadriglia o il Reparto intero potranno vivere i più intensi momenti di preghiera o di meditazione. Va progettato con semplici strutture per esaltare ancor di più la serenità, la bellezza e la tranquillità del luogo. Anche qui non vi sono limiti alla vostra fantasia.

Un'ultima cosa: i migliori progetti saranno realizzati in ciascuno dei quattro campi e verrà evidenziato che la progettazione è stata realizzata dalla vostra Squadriglia (... se sarete stati voi a progettare il migliore 😊 !!!).

Che cosa inviare

I progetti dettagliati dei due impianti... progetti fatti con stile! Da cui si riesca, senza bisogno di ulteriori spiegazioni, immediatamente passare alla fase di realizzazione: è chiaro che verrà premiata anche la chiarezza!

Chi decide i risultati?

I progetti verranno esaminati da una giuria presieduta dal Capo Scout e dalla Capo Guida e composta da esperti del settore Specializzazioni, da rappresentanti della Redazione di Avventura e della Pattuglia Nazionale E/G. Le decisioni della Giuria saranno insindacabili (cioè non potranno essere messe in discussione).

La Giuria concluderà la selezione entro il 31 maggio 2003 ed il vincitore verrà avvisato entro il mese di giugno 2003.

La notizia dei risultati, con le relative motivazioni, verrà data su SCOUT Avventura e nel sito internet www.agesci.it/avventura/.

Tutte i progetti inviati non verranno restituiti.

Chi può partecipare

Tutte le Squadriglie regolarmente censite... non importa se iscritte o meno al Campo Nazionale.

Dove inviare

I progetti completi devono pervenire ad
AGESCI — SCOUT Avventura
Concorso Impianti del Campo Nazionale
Piazza Pasquale Paoli, 18 — 00186 ROMA

ENTRO IL 30 APRILE 2003

Se vincerete avremo la necessità di contattarvi ...non dimenticate pertanto di specificare chiaramente il **vostro indirizzo**, il nome del **vostro Reparto** e del **vostro Gruppo**.

I riconoscimenti

Ai migliori progetti, tutti ex aequo cioè alla pari, verranno assegnati dei manuali scout editi dalla Nuova Fiordaliso, ed offerti dalla Nuova Fiordaliso e dalle Cooperative regionali Scout.

ATTENZIONE!! PROROGHE CONCORSI

Per favorire una più ampia partecipazione ai concorsi della **CARTOLINA** e del **CANTO DEL CAMPO NAZIONALE** pubblicati negli scorsi numeri 8 e 9, si è deciso di darvi tempo fino al **31 MARZO 2003** per la consegna delle vostre proposte: quindi non perdetevi questa ulteriore occasione per dimostrare la vostra fantasia... l'opportunità c'è!

Campi di Competenza

BASE	DATA	COMPETENZA	BRANCA	N. MAX	TITOLO
Andreis	3 / 7 Luglio	Pionieristica		30	Pionieristica-Kajak
Bracciano	20 / 26 Giugno	Pionieristica	E / G	32	I Pionieri 5 (Topografia, Natura, Osservazione Scouting)
Bracciano	29 Ago - 2 Sett.	Pronto Soccorso	E / G	32	Pronto Soccorso
Cantalupa	25 / 29 Giugno	Trappeur	E / G	35	Trapper
Cantalupa	21 / 25 Giugno	Amico della Natura	E / G	35	Esplorazione e Orientamento
Cassano Murge	23 / 28 Agosto	Espressione	E	20	Tecniche di Animazione di Strada
Cassano Murge	23 / 28 Agosto	Espressione	G	20	Tecniche di Animazione di Strada
Cassano Murge	3 / 8 Settembre	Trappeur	E	20	Orientamento e Trapper
Cassano Murge	3 / 8 Settembre	Trappeur	G	20	Orientamento e Trapper
Colico	15 / 20 Giugno	Amico della Natura	E / G	26	Amico della Natura
Colico	20 / 25 Giugno	Amico della Natura	E / G	28	Esplorazione e Orientamento nella Natura
Colico	25 / 30 Giugno	Pionieristica	E / G	32	Pionieristica
Colico	25 / 30 Giugno	Trappeur	E / G	32	Trapper
Colico	27 Ago - 1 Sett.	Pionieristica	E / G	32	Pionieristica
Colico	da definire	Espressione	E / G	32	
Costigliola	14 / 18 Giugno	Sherpa	E / G	30	Tecniche di vita all'aperto
Costigliola	18 / 22 Giugno	Espressione	E / G	30	Ogni favola è un gioco
Costigliola	22 / 26 Giugno	Pionieristica	E / G	26	Pionieristica-Hebertismo - (Come superare se stessi)
Costigliola	25 / 29 Agosto	Sherpa	E / G	26	Informatica e Tecniche Scout (Alla scoperta del territorio con l'ausilio di nuove tecnologie)
Costigliola	29 Ago - 2 Sett.	Animaz. Espressiva	E / G	28	Azione e Comunic'azione (Non solo giornalismo)
Marineo	21 / 25 Agosto	Comunicazione	E / G	35	Astronomia, Fotografia, Informatica
Marineo	26 / 30 Agosto	Espressione	E / G	35	Sui sentieri degli Altipiani
Marineo	28 Ago - 1 Sett.	Pionieristica	E / G	35	Explò - Esplorazione Orientamento - Campo itinerante
Penne (Pe)	23 / 27 Agosto	Sherpa	E / G	30	Amico della Natura - Sherpa
Piazzole	11 / 15 Giugno	Mani Abili	E/G	32	Manualità
Sardegna (S.Martino)	13 / 17 Giugno	Espressione	E / G	35	I Colori dell'espressione
Sardegna (S.Martino)	13 / 18 Giugno	Pionieristica	E / G	30	
Spettine	8 / 12 Giugno	Pionieristica	E / G	30	Pionieristica - Hebertismo
Spettine	12 / 16 Giugno	Pionieristica	E	20	Tecniche del Pioniere
Spettine	16 / 20 Agosto	Animaz. Liturgica	E / G	20	Mi Alma Canta- L' Espressione nella Liturgia
Spettine	21 / 25 Giugno	Trappeur	G	20	Trapper
Spettine	21 / 25 Giugno	Trappeur	E	20	Trapper
Spettine	25 / 29 Giugno	Espressione	G	20	Espressione e Comunicazione
Spettine	25 / 29 Giugno	Espressione	E	20	Espressione e Comunicazione
Spettine	29 Giu - 3 Luglio	Pionieristica	G	20	Campismo
Spettine	29 Giu - 3 Luglio	Pionieristica	E	20	Campismo
Spettine	20 / 24 Ago	Animaz. Internazionale	E / G	30	Animazione Internazionale
Spettine	30 Ago - 3 Sett.	Espressione	G	25	Tecniche Espressive
Spettine	30 Ago - 3 Sett.	Espressione	E	25	Tecniche Espressive

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Compilare in ogni sua parte la scheda ed inviarla almeno 40 giorni prima dall'inizio del Campo a: Segreteria Centrale Agesci Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma (RM), con allegata la ricevuta del versamento di 15 euro, quale quota di iscrizione, da versarsi sul conto corrente postale numero 54849005 intestato a: AGESCI - Comitato Centrale - 00186 Roma. Le iscrizioni si apriranno il 1° Aprile 2003 pertanto non saranno accettate iscrizioni prima di questa data.

Per informazioni è possibile rivolgersi al settore Specializzazioni al numero 06/68166219 dalle ore 14:00 alle ore 17:30 dal lunedì al venerdì. Nella causale del conto corrente occorre indicare il campo richiesto. Per partecipare al Campo è necessario aver compiuto o compiere entro l'anno i 14 anni d'età.

È consentita l'iscrizione ad un solo Campo di Specializzazione durante l'anno.

Allo stesso Campo di Specializzazione non possono iscriversi più di 2 ragazzi/e provenienti dal medesimo Reparto. Le iscrizioni si accettano a partire dal mese di aprile.

Non si accettano schede incomplete. Le schede possono essere scaricate dal sito web:

<http://www.agesci.org/ragazzi/eventi/specializzazioni.htm>

Non inviare schede tramite fax non saranno prese in considerazione.

Attenzione! Alcuni campi si chiudono anche molto tempo prima del loro inizio: l'inizio della scheda in Segreteria non garantisce la possibilità di partecipare all'evento.

Per eventuali esigenze mediche è obbligatorio portare al Campo:

cartella medica rilasciata dalla ASL con la specificazione delle vaccinazioni effettuate, in particolare antitetanica ed antitifica. Fotocopia del libretto sanitario.

SCOUT - Anno XXIX - Numero 2- 20 gennaio 2003 - Settimanale - Spedizione periodico in abbonamento postale legge 662/96 art. 2 comma 20/c Poste italiane DCO/DC - BO - € 0,51 - Edito dall'Agesci - **Direzione e pubblicità** Piazza Pasquale Paoli, 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile** Sergio Gatti - Registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - **Stampa** So.Gra.Ro., via I. Pettinengo 39, Roma - Tiratura di questo numero copie 63.700 - Finito di stampare nel gennaio 2003



La rivista stampata su carta riciclata

Associato
all'Unione Stampa
Periodica Italiana