

SCAFFALI ONLINE  
<http://badigit.comune.bologna.it/books>

Mariani, Vittorio

Il ragazzo esploratore. Manuale d'istruzione per i boy scouts italiani

Milano : Studio Editoriale Lombardo, 1915

Collocazione: 12. L. II. 37

<http://sol.unibo.it/SebinaOpac/Opac?action=search&thNomeDocumento=UBO4311197T>

Questo libro è parte delle collezioni della Biblioteca dell'Archiginnasio.

L'ebook è distribuito con licenza Creative Commons solo per scopo personale, privato e non commerciale, condividi allo stesso modo



[4.0:http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode\)](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode)

Per qualsiasi altro scopo, o per ottenere immagini a risoluzione superiore contattare: [archiginnasio@comune.bologna.it](mailto:archiginnasio@comune.bologna.it)

12

**Il Ragazzo Esploratore**

Manuali - S. E. L. - N. 2

12.  
L. II. 36

B\*\*C\*\*A  
BOLOGNA

12.  
L. II.  
36

330905

VITTORIO MARIANI

# IL RAGAZZO ESPLORATORE

Manuale d'Istruzione per i  
"BOY SCOUTS", ITALIANI

Pubblicazione diretta

dal

Conte EMANUELE di CASTELBARCO PINDEMONTE

Presidente della Sezione di Milano

del

*CORPO NAZIONALE DEI GIOVANI ESPLORATORI*



MILANO

STUDIO EDITORIALE LOMBARDO

18, VIA DURINI

MCMXV

Perchè i « Ragazzi Esploratori », già in questi primissimi tempi di guerra italiana, seppero dare affidamenti e prova di nobile utilità, noi abbiám ritenuto opportuno raccogliere qui, in poco, le norme per l'educazione loro e le varie maniere d'addestramento.

Molti in vero tra questi giovinetti han già soddisfatto a necessità di guerra, han servito la Croce Rossa, o si arruolarono volontari nell'esercito combattente risultando prontamente soldati con facilità non casuale.

Il conte Emanuele di Castelbarco Pindemonte ci animò all'impresa, che dicesse; e noi siam grati alla competenza militare dell'autore sig. Vittorio Mariani, non che al signor U. Perucci, primo scrittore italiano di manuali per i Ragazzi Esploratori.

PROPRIETÀ LETTERARIA

LO STUDIO EDITORIALE LOMBARDO

*Milano, 25 Giugno 1915*

## PREMESSE

Lo *scutismo*, ovvero l'allenamento dei ragazzi agli *sports* militari e alla disciplina, sorse in America, negli Stati Uniti, per opera di Setom Thomson, ma non poté diffondersi in tutte le nazioni civili se non dopo che il generale inglese Baden Powel, l'eroico difensore di Mafeking contro i Boeri, non ebbe data all'iniziativa del Thomson un indirizzo pratico.

La lunga permanenza nelle attuali colonie inglesi del Transvaal e dell'Orange dette forse modo al generale Baden Powel di constatare come, fin dalla età giovanetta, i Boeri si addestrassero alle armi e alla manovra in campagna. Certamente, la resistenza opposta dal popolo boero, in lunga guerriglia, alle truppe della Gran Bretagna convinse il generale che in qualsiasi paese una educazione dei giovani alle fatiche del campo avrebbe integrato, con la formazione di corpi militarizzati, il compito dell'esercito stanziale. È perciò una finzione ritenere che i ragazzi esploratori costituiscano una specie

L  
di scuola oltre la scuola, per il solo perfezionamento delle qualità morali e fisiche. I ragazzi esploratori in Italia vanno considerati come futuri soldati. Ecco perchè il nostro manuale d'istruzione per gli *scouts boys* si distacca da quelli fino ad oggi pubblicati all'estero e in Italia, e si studia di familiarizzare il ragazzo esploratore italiano non soltanto con la vita al campo in genere, ma con le funzioni del nostro esercito, con le sue armi e con la sua organizzazione.

L'istituzione degli *scouts boys* data nel nostro paese da pochi anni, ma noi stimiamo che, adattando come facciamo le norme generali dello *scutismo* al temperamento italiano, la già numerosa schiera si moltiplicherà, e potrà esercitare sui genitori dei ragazzi non iscritti una reazione contro la educazione sentimentalistica, tendente ad eliminare lo spirito d'avventura dei figlioli. Padri e madri si abitueranno a vedere i ragazzi sfidare le intemperie, i pericoli e quegli stessi ostacoli ritenuti fino a ieri dannosi alla salute; e lasceranno che la gioventù espanda liberamente la sovrabbondante energia in dure marcie, in ascensioni alpine, in tutti gli *sports* militari di terra e di mare.

## CAPITOLO I.

### Inscrizione e carriera dei ragazzi esploratori.

**Condizione per essere iscritto come « aspirante ».**  
Poichè fra i ragazzi esploratori debbono sussistere le leggi del vivere civile, i ragazzi che aspirano ad essere iscritti debbono aver dimostrato in famiglia, nella scuola ed in pubblico:

buona condotta,  
pronta intelligenza,  
sana e robusta costituzione fisica.

Questi requisiti sono assolutamente necessari perchè si sviluppino le qualità del cuore, si addestri la mente e si abbia la garanzia di potere imporre al corpo umano, non ancora completamente formato e sviluppato, le fatiche o alcune delle fatiche che vengono imposte a uomini adulti.

Quando l'*aspirante* non risponda ai requisiti suesposti,



non è saggio iscriverlo, chè sarebbe vano pretendere da esso ciò che non può dare, e oltremodo pregiudizievole alla sua persona ed alla compagine delle squadre una deficienza di attitudini.

Insomma l'*aspirante esploratore* deve essere un elemento scelto fra i ragazzi, come il soldato è un elemento scelto fra i giovani maturi.

Dopo due mesi di prova, l'*aspirante* potrà conseguire l'idoneità ad esploratore con un esame.

**Esame per l'idoneità ad esploratore.** — Per essere dichiarato idoneo, l'*aspirante* dovrà dar prova di essere in grado di:

- 1). eseguire e spiegare il saluto degli esploratori, sia in marcia, sia da fermo, sia armato di bastone, sia disarmato;
- 2). conoscere a memoria e spiegare la *Legge d'onore* degli esploratori;
- 3). compiere una marcia di dieci chilometri, con una sola tappa di dieci minuti;
- 4). marciare alternativamente al passo e di corsa per 50 metri, per la durata di 20 minuti e compiere così un tragitto di 2 chilometri.
- 5). compiere la *Promessa solenne*, che lo impegna di fronte a sè stesso e ai compagni ad essere un esempio d'ogni virtù del ragazzo esploratore, in sentimenti ed in atti.

Dopo aver frequentato 10 riunioni del suo reparto o nucleo, il ragazzo esploratore potrà essere dichiarato *esploratore di 2ª classe*, dietro un esame.

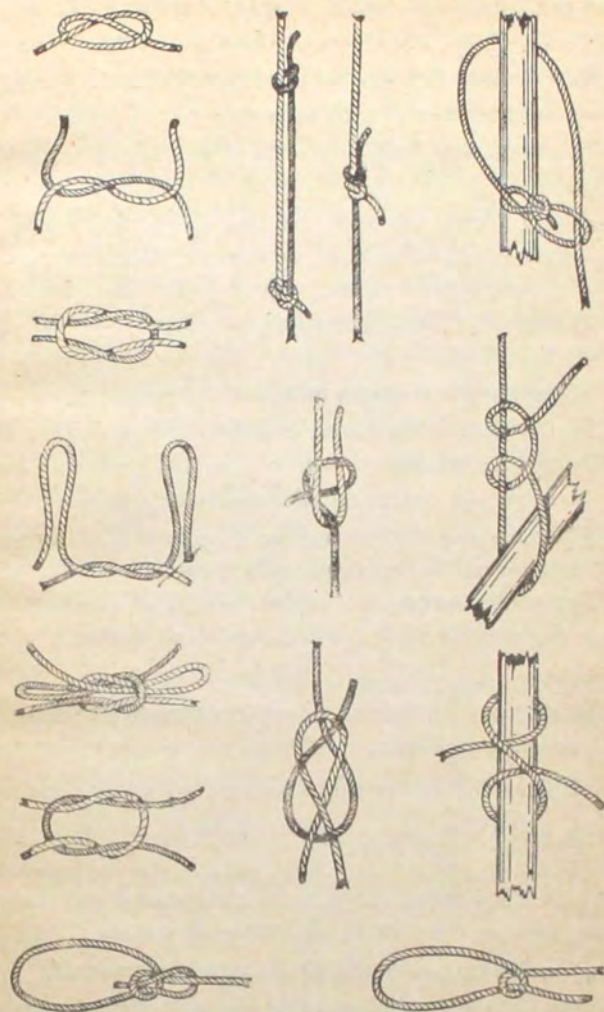


Fig. 1



**Esame per l'idoneità ad esploratore di 2<sup>a</sup> classe. —**

Esso consiste nel superare le seguenti prove:

- 1). fare quindici specie di nodi diversi con funi (fig. 1);
- 2). conoscere i *pronti soccorsi*;
- 3). conoscere l'alfabeto e le segnalazioni telegrafiche Morse;
- 4). seguire la pista d'un uomo su terreno molle, o sulla neve, per 800 metri in 25 minuti; descrivere quattro vetrine, quattro negozi, o quattro ambienti osservati per un minuto ciascuno; vedere 24 oggetti diversi in 1 minuto e nominarne poi almeno 16;
- 5). preparare il fuoco all'aperto;
- 6). cucinare della carne e delle uova al burro, valendosi della sola gavetta;
- 7). avere 50 centesimi di risparmio proprio;
- 8). conoscere l'orientamento di giorno e di notte col sole, con le stelle, l'orologio o la bussola.

Per essere promosso esploratore di 1<sup>a</sup> classe, il ragazzo esploratore dovrà subire un terzo esame.

**Esame per l'idoneità ad esploratore di 1<sup>a</sup> classe. —**

Esso consiste nel fare:

- 1). Due chilometri in 10 minuti, 50 metri a nuoto;
- 2). nell'avere una conoscenza degli animali meno noti;
- 3). nell'inviare e ricevere un telegramma col sistema Morse, con la velocità di 16 lettere al minuto;
- 4). nell'avere una lira di risparmio personale;
- 5). nel fare a piedi o in barca, solo o in compagnia

di un altro esploratore, 25 chilometri di andata e ritorno, saper compilare una relazione scritta del viaggio compiuto, e non impiegare più di un giorno in una tale spedizione;

6). nel descrivere le norme da seguire in caso di incendio, annegamento, cavallo in fuga, fuga di gas, caduta sul ghiaccio spaccato dal peso del corpo, scossa elettrica, e nel saper fasciare un ferito;

7). nel cucinare all'aperto per una pattuglia;

8). nel leggere una carta topografica e i segni convenzionali;

9). nel sapere lavorare di scure, e conoscere le foglie di almeno 10 piante fra le piante locali;

10). nello stimare distanze e altezze, con un errore non maggiore del 25 %;

11). nell'istruire un aspirante e presentarlo agli esami di esploratore, o nel compiere un lavoro da campo o manuale di un certo rilievo.

**Esami di idoneità ad esploratore specialista. —**

A seconda delle loro specifiche attitudini, i ragazzi esploratori possono essere dichiarati dietro esame pratico: aiuto-aviatori, infermieri, astronomi, battellieri, botanici, naturalisti, cavalieri, cantanti, carpentieri, cucinieri, ciclisti, elettricisti, fabbri, geologi, guide, interpreti, meccanici e *chauffeurs*, fotografi, pompieri, segnalatori, telegrafisti, cordari, tiratori, pontieri, zappatori, minatori, topografi etc.

L'esploratore di 1<sup>a</sup> classe può essere nominato, dopo un esame per parte di tecnici, *esploratore scelto*, e dar prova

di essere abile in almeno sei specialità, fra le quali le più importanti sono: cavaliere, tiratore, segnalatore, topografo e minatore, in esse compendiandosi le principali attività dell'esplorazione militare. Se invece di cavaliere, l'esploratore sarà ciclista o battelliere, la nomina potrà essergli conferita ugualmente. Certo è che un esploratore scelto si deve saper servire di ogni mezzo di rapida locomozione, dell'arma di difesa (fucile o moschetto), d'ogni mezzo di segnalazione a distanza, della carta e della matita per eseguire rilievi e schizzi sul posto, senza bisogno di cavalletto e strumenti topografici, degli apparecchi per intercettare le comunicazioni del nemico allo scopo danneggiarle.

**Esame per l'idoneità ad « istruttore ».** — Dopo avere frequentato le riunioni per qualche anno, l'*esploratore scelto* potrà conseguire la nomina ad *istruttore*. Egli dovrà:

- 1). avere non meno di 20 anni;
- 2). i mezzi per procurarsi un locale-scuola;
- 3). una educazione sociale e una condizione sociale superiore, che influisca moralmente sui ragazzi;
- 4). la conoscenza generale dello *scutismo*;
- 5). la conoscenza di tutte le istruzioni pratiche da impartire agli esploratori.

L'istruttore dovrà curare, oltre all'educazione fisica e militare degli *scouts boys*, la loro mente ed il loro cuore, e poichè la educazione militare dei ragazzi non è quella della piazza d'armi, li familiarizzerà con la nomenclatura militare e navale. Si tenga presente che i ragazzi

sono curiosi e vogliono conoscere. È sfruttando questa loro natural bramosia che si può in breve tempo far loro imparare a distinguere le armi, le divise, le parti d'una macchina, d'una nave, le particolarità del terreno, i dettagli delle costruzioni, etc.

### Gradi e distintivi.

La divisa o uniforme del ragazzo esploratore è unica per tutte le nazioni, ma è bene che ogni ragazzo italiano porti i colori nazionali per distinguerlo dagli altri. Ciò serve prima di tutto a sviluppare il sentimento patrio, perchè se l'internazionalismo della organizzazione *scutista* genera la fraternità dei giovani di nazionalità diversa, non bisogna dimenticare che il primo dovere dell'esploratore è verso il proprio paese.

La divisa consiste in:

cappello marrone alla boera,  
bastone da *scouts*,  
camicia o blusa di flanella verdognola,  
calzoni corti grigio-verdi,  
cinghia di cuoio,  
mollettiera.

Per gli *aspiranti* non è necessario che la divisa sia completa.

Gli esploratori italiani porteranno sul cappello la coccarda tricolore e un giglio in metallo bianco (fig. 2, 3, 4).

**Esploratore effettivo di 2ª classe.** — Esso si distingue da un giglio di stoffa rossa applicato sulle controspalline della blusa, e dalla insegna di stoffa rossa « sii preparato, » applicata in alto, sull'avambraccio sinistro (fig. 2, 3, 4).

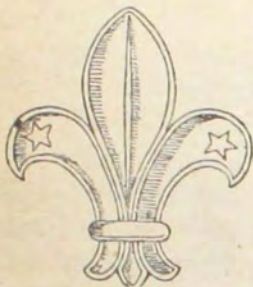


Fig. 2



Fig. 3

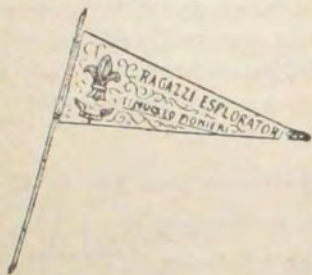


Fig. 4

**Esploratore effettivo di 1ª classe.** — Esso è riconoscibile per due gigli metallici bianchi sulle controspalline.

L'esploratore specialista porta i segni delle specialità che conosce sull'avambraccio sinistro.

L'esploratore scelto porta tutti i gigli in metallo ottone, e una stella a sei punte con sotto il motto « sii preparato ».

Il capo pattuglia ha due filetti turchini, oltre ai propri distintivi, sulle paramaniche della blusa.

Il vice capo-pattuglia ha un solo filetto turchino sulle paramaniche, oltre ai suoi distintivi,

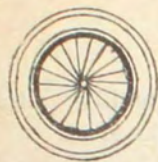
Gli addetti aiutanti il capo nucleo hanno i gigli di ottone, e una doppia filettatura di argento sulle paramaniche.

I capi nucleo hanno gigli speciali dorati e il gallore caratteristico sul braccio sinistro. I capi nucleo hanno il cappello alla boera con bordatura di cuoio, possibilmente dello stesso colore dello stendardino del nucleo.

La pattuglia ha anch'essa uno stendardino del colore del proprio nucleo e su di esso viene applicata la figura di un animale, di una pianta o di un fiore (fig. 2, 3, 4).

Gli esploratori non in divisa portano sull'abito civile, all'occhiello, un giglio in metallo bianco o di ottone, a seconda del grado.

**Distintivi della specialità.** Riproduciamo a pag. 18 i distintivi più in uso per le specialità dagli esploratori (fig. 5-6).



Ciclista



Soccorso d'urgenza



Astronomo



Cantore



Carpentiere



Cuciniere



Trombettiere



Meccanico



Interprete

Fig. 5



Fotografo



Elettricista



Fabbro



Battelliere



Botanico



Cavalleggiere



Calzolaio



Segnalatore



Guida

Fig. 6

## Legge d'onore.

- 1). la parola d'un esploratore è *sacra*. Egli pone il suo onore *su tutto*, anche al disopra della *propria vita*.
- 2). l'esploratore obbedisce e *sa* obbedire. Egli capisce che la disciplina non è una costrizione ma il riconoscimento volontario d'una *necessità d'ordine e di interesse generale*.
- 3). l'esploratore è un uomo di iniziativa.
- 4). egli assume in ogni circostanza la responsabilità delle sue azioni.
- 5). l'esploratore è cortese e leale con tutti, ma deve saper *mantenere il segreto a costo della vita*.
- 6). esso considera tutti gli altri esploratori come suoi fratelli, senza distinzione di classi sociali.
- 7). l'esploratore è generoso e coraggioso, sempre *pronto al soccorso dei deboli, anche a costo della vita*.
- 8). esso compie ogni giorno un'azione buona, modesta che sia.
- 9). esso ama gli animali, e si oppone ad ogni crudeltà usata loro.
- 10). l'esploratore è sempre gaio, entusiasta, e cerca il lato ottimista di ogni cosa.
- 11). l'esploratore è economo, e rispetta la proprietà altrui.
- 12). egli ha costantemente a cuore la sua dignità e il rispetto verso sè medesimo.

## La promessa solenne.

Questa promessa, che potremo uguagliare al giuramento del soldato sotto le bandiere, riassume i doveri del giovane esploratore. Essa va fatta in forma ufficiale sempre, collettiva e solenne.

La sua formola è:

*« Io prometto sul mio onore di fare il possibile:  
per vivere operando il Bene,  
per amare la Patria e il Prossimo,  
per obbedire alla mia Legge d'onore.*

## Doveri del ragazzo esploratore.

**Contegno in pubblico e privato.** — Nella vita pubblica non è la divisa che deve distinguere il ragazzo esploratore dagli altri, ma il suo modo d'agire. Il suo animo deve essere scevro da ogni avversione nazionale, di religione, di classe sociale e di partito. Nel suo cuore deve albergare ogni sentimento di fratellanza e di sacrificio. Nella famiglia egli deve rispettare le norme sacre della gerarchia familiare e soprattutto essere di esempio ai fratelli e alle sorelle, ove ne abbia, e loro guida nel vivere civile, integrando l'opera dei genitori, senza autoritarismo.

Ovunque il giovane esploratore frequenti, il suo con-

teguo dovrà essere notato per correttezza. Il ragazzo esploratore deve camminare disinvolto, a fronte alta, senza affettazione militaresca, e mai sciamannato. Il suo vestito deve essere tenuto con cura, sia per ragione di dignità della istituzione della quale fa parte, sia per una saggia economia.

Il ragazzo esploratore non farà nel discorrere gesti incomposti nè alzerà la voce, e interverrà sempre fra i suoi coetanei che non seguono in pubblico le norme del vivere civile.

**Coscienza della vita.** — Il ragazzo esploratore deve essere persuaso che la vita merita di essere vissuta. Esso non deve considerare gli anni come un lento cammino verso la morte, ma come una successione vitale di giovinezza eterna. È questo il concetto della vita che lo serberà, negli anni maturi, immune dello scetticismo, poichè un'anima giovane non saprà mai che cosa sia l'odio e l'indifferenza dell'individuo verso la società.

**Purità della vita.** — Non basta essere puliti nel vestito, nel corpo e nell'anima. Occorre che l'organismo del ragazzo esploratore eviti il logorio dei volgari divertimenti. Pensi ogni giovane che i piaceri del momento minano la vigoria fisica, affievoliscono il senso morale, e inducono a transazioni di coscienza, quando l'abitudine di procurarsi una gioia effimera incontra delle difficoltà.

**Debiti.** — Il ragazzo esploratore eviti di contrarre debiti, anche se un desiderio assillante lo spinga a rivolgersi alla fratellanza dei colleghi. I debiti costituiscono

un vincolo della coscienza, e possono asservirla quando non si abbia più ritegno a contrarli. Chi ebbe debiti con amici, facilmente ne ebbe con la società, e poi con le leggi sociali.

**Religione.** — Il ragazzo esploratore è libero di professare la religione che più si confà alle sue tendenze ed alle tradizioni della famiglia, ma si faccia norma di questo consiglio: È inutile discutere di religione, perchè, discutendone, la si nega ed offende in chi la professa.

**Patria.** — Alla patria il ragazzo esploratore italiano deve dare le migliori energie, sia preparandosi ad essere in tempo di pace un cittadino esemplare, sia preparandosi ad essere in guerra forte e sicuro soldato.

La patria non è una parola, nè una associazione. Essa simboleggia nella nostra famiglia i nostri antenati, nelle nostre leggi le loro tradizioni, nella sua storia le nostre virtù. Ogni italiano sappia che nella storia della patria egli troverà espressi, in molti avvenimenti, i suoi desideri e le sue virtù, nè potrà mai agire fuori dalla storia della sua razza, avendo ereditato le qualità e i difetti di essa. La patria è in noi e, difendendola, noi difendiamo le nostre convinzioni, i nostri interessi e, nella vita nazionale, la vita come noi la intendiamo, vissuta cioè secondo le tradizioni dei nostri padri, divenute base d'ogni nostro progresso civile.

**Socievolezza.** — Formando parte dell'umana società, ogni ragazzo esploratore deve rendersi utile al prossimo. È perciò che si richiede al ragazzo esploratore *una buona*

*azione quotidiana.* La socievolezza non ammette differenze di classe o nazionali. È una virtù che occorre avere nei rapporti con tutti gli uomini, nè se ne può fare astrazione, considerandosi al disopra degli altri. Una tale superbia è fonte di antipatie e di dolori, in quanto offende gli altri uomini, e provoca la loro reazione. Una buona educazione sociale si riassume nel motto « L'educazione è l'arte di non seccare il prossimo! »

**Disciplina.** — Concepita come necessità d'ordine, la disciplina ingenera il senso della gerarchia, quel senso pel quale ognuno conosce i limiti delle sue azioni nella società. La disciplina e il senso della gerarchia nei cittadini formano la saldezza nazionale e creano la autorità, di fronte alla quale ogni personale e particolare voce deve tacere; e di fronte ai rappresentanti dell'autorità, sieno essi sovrani o agenti della forza pubblica, ognuno deve fare ossequio. Chi offende un rappresentante dell'autorità offende sè stesso, e si pone fuori dalla gerarchia e dalle sue leggi. La punizione dei colpevoli contro l'autorità o contro i suoi rappresentanti è legittimata dalla disciplina e dal senso della gerarchia della maggioranza dei cittadini.

**Responsabilità.** — I ragazzi sono oggi guidati nella vita esclusivamente dai genitori. Da ciò deriva in essi la assenza di percezione della responsabilità. Se al ragazzo si affideranno compiti che ne accarezzino l'amor proprio, il senso della responsabilità nascerà spontaneo. Accordate fiducia ai ragazzi fino a quando essi la meriteranno. La diffidenza verrà dopo la cat-

tiva prova. L'esploratore sappia perciò ch'egli è un ragazzo nel quale si ha fiducia, e che deve corrispondere a tale fiducia. La responsabilità sua è quella di non mancar mai alla fiducia in lui riposta, e di compiere gli atti in perfetta coscienza, riflettendo se essi sieno in contraddizione con la *Legge d'onore* o con la *Promessa solenne*.

**L'onore.** — Il ragazzo esploratore è un ragazzo d'onore. Come tale egli, prima di compiere una azione, dovrà domandare a sè stesso se quell'azione, fatta da un altro, sarebbe approvata da lui e dai suoi compagni come bella e generosa.

Sono contrarie all'onore tutte le azioni che tendono a esonerarsi da una responsabilità, quelle che danneggiano il prossimo, senza possibilità per questo di difendersi, quelle contro i famigliari, i compagni di fede, la patria, le leggi, i deboli e la donna.

Manca anche di onore chi teme di esprimere la sua opinione e chi non ha il coraggio di affrontare anche la morte per affermare un bene generale degli uomini, o per salvare degli uomini. Disonorato per sempre è chi tradisce la parola data o il segreto.

### Consigli per gli istruttori.

Il compito degli istruttori è chiaramente espresso nella lettera e nello spirito degli insegnamenti ch'essi debbono impartire ai ragazzi esploratori.

Primo loro dovere pertanto è di non seguire metodi diversi nell'istruire i loro allievi, perchè la diversità dei sistemi d'istruzione genera confusione e nuoce all'unità di indirizzo degli *scouts boys*.

Così, per esempio, al principio della costituzione di una pattuglia o di un nucleo, non si deve, per l'amore del particolare, trascurare ciò che è generale. Sono questioni secondarie il rigorismo della divisa e quello formale. Ciò che deve informare l'istruttore nell'impartire le norme ai suoi allievi è il concetto ricreativo dello *scutismo*.

È perciò che l'istruttore dei ragazzi esploratori non deve essere nè un barbassore di ciò che insegna, nè un rude militare.

Tutto ciò ch'egli insegna deve essere prospettato come un gioco. Invece di correre per i giardini, dando nei piedi al prossimo o affaticandosi inutilmente, i ragazzi potranno divertirsi ugualmente nelle rincorse e nelle imboscate; invece di aprire un libro di geografia, essi dovranno essere condotti sul terreno ed ivi, alla maniera peripatetica, conoscere l'orografia e l'idrografia. Inutile è insegnare ciò che la scuola insegna. Si cerchi di porre in pratica le nozioni acquistate dai ragazzi. Se il ragazzo conosce il disegno, ritragga dal vero uno schizzo, un grafico: se ne formerà così un topografo; se esso conosce geometria, lo si abitui all'uso pratico del telemetro.

Sempre praticamente si facciano conoscere, con l'esemplare a portata di mano, le piante, i minerali e gli animali al ragazzo esploratore.

E per imitazione pura e semplice, gli si impartiscano le istruzioni di ginnastica e militari più necessarie.

Sia l'istruttore come un fratello maggiore per i ragazzi esploratori, ed abbia presente nella correzione dei fanciulli, che essi non rispettano coloro che gridano o perdono la calma, poichè il solo fatto di provocare lo sdegno violento o l'ira d'un adulto dà al ragazzo un esagerato senso della sua personalità. Vedendosi preso sul serio, fino a turbare la serenità dell'uomo, si crede lecito considerarsi suo pari.

Come ultima norma per l'istruttore, consigliamo la maggiore riservatezza, congiunta al più effettuooso interessamento. Ciò promuoverà la confidenza dei ragazzi nel loro superiore.



## CAPITOLO II.

### Allenamento fisico.

**Igiene.** — Primo elemento per la conservazione integrale delle forze fisiche è l'igiene.

L'igiene del ragazzo esploratore si riassume in breve:

- 1). respirare largamente,
- 2). avere il corpo teso da grasso,
- 3). vestire il meno possibile,
- 4). mangiare semplicemente.

**Respirazione.** — Per avere una respirazione normale, occorre profondamente inspirare l'aria, e poichè ciò non è possibile nella vita sedentaria, il ragazzo esploratore cercherà in ogni occasione, accelerando i movimenti del corpo, di porre in maggiore espansione i polmoni. Egli avrà anche cura di dormire a finestre aperte, in ogni tempo e in ogni stagione, salvo in località malariche. Basta coprirsi bene, prima di addormentarsi,

per prendere questa abitudine quanto mai igienica, che renderà poi meno disagiata la vita al campo, sotto la tenda o all'addiaccio.

**Corpo teso.** — Corpo teso e bagno quotidiano sono la stessa cosa. Il nostro corpo, oltre che per i polmoni, respira attraverso ai pori, che sono piccoli forellini della pelle. Occorre tenere liberi i pori perchè il sudore, ossia l'eliminazione di grassi e succhi nocivi, si compia bene. Il bagno e le fregagioni, tergendolo il sudore rappreso nei pori come grasso impermeabile, provocano e facilitano l'espulsione di nuovi succhi e grassi nocivi.

Il bagno più consigliabile è quello freddo, poichè più facilmente si può farlo dovunque. È bene perciò abituare i ragazzi esploratori a tale pratica, la quale deve essere iniziata in ambienti chiusi, per non provocare danno, e soltanto fatta all'aperto ed in qualunque stagione, quando l'individuo non avvertirà più il brivido profondo che accompagna l'immersione in acqua fredda. Ricordiamo, per eliminare il pregiudizio, che l'esploratore polare Nansen ha fatto regolarmente il suo bagno nel mare dello Spitzberg con acqua a zero gradi.

È consigliabile ai ragazzi esploratori di portare i capelli corti, specie nella stagione estiva.

**Vestimenta.** — Abbiamo detto che i ragazzi esploratori debbono vestire il meno possibile. Ciò sta a dimostrare che il corpo va tenuto bensì coperto, ma non troppo separato dal contatto dell'aria.

Il miglior modo di vestire è comunemente costituito di lingerie bianca e di abiti di lana. Nei servizi di esplo-

razione è consigliabile l'uso della lana, e, data la divisa del ragazzo esploratore, basterà in inverno aggiungere al vestimento una maglia di lana sotto la blusa e una mantellina di grosso panno di lana.

Per la montagna, si usino la fascia di lana adottata dai nostri soldati alpini e la cuffia sotto il cappello.

La calzatura sia di cuoio morbido e forte e, per la montagna, solidamente ferrata.

**Alimentazione.** — Il mangiare e il bere sobriamente preservano da molte malattie e dall'ingrassamento, che costituisce un ingombro e obbliga a uno sforzo maggiore per la locomozione dell'organismo.

La vita attiva esige una certa quantità di carne nell'alimentazione, ma ciò non esclude che il regime a leguminose, pasta e vegetali, in voga presso la maggioranza del popolo italiano, specie nelle campagne, sia da porsi in non cale.

Si evitino le carni salate, gli intingoli e le droghe nella alimentazione. Tutto ciò che eccita troppo venga bandito dalla mensa dell'esploratore.

Quanto alle bevande, senza fare dell'antialcoolismo scientifico, affermiamo che il corpo umano non ha alcun bisogno di vino o di alcoolici per funzionare e reintegrarsi di forze.

**Razione.** — La razione giornaliera in campagna per un ragazzo dai 15 ai 20 anni può essere calcolata in:

750 grammi di pane integrale

400 grammi di carne

800 grammi di legumi freschi (o 300 secchi)

30 grammi di condimento

20 grammi di sale

35 grammi di zucchero

24 grammi di caffè.

Quando si possano trovare in campagna altri alimenti, si tenga presente che essi vanno bene esaminati e scelti.

## Ginnastica.

La ginnastica non deve essere intesa come acrobatismo. Essa deve essere razionale, metodica e progressiva.

Per ottenere la ginnastica progressiva, occorre dividere in due periodi l'insegnamento ginnastico. Il primo periodo è di ginnastica educativa, il secondo di ginnastica da camera e individuale.

Nel primo periodo si deve curare:

1). lo sviluppo razionale e armonico di tutte le membra,

2). il funzionamento di tutti gli organi, respiratori, digestivi, di circolazione e ricambio,

3). l'educazione del sistema nervoso, cioè del sangue freddo e della volontà.

Esso darà come risultati:

1). un atteggiamento normale del corpo,

- 2). l'indipendenza ed elasticità dei movimenti,
- 3). il disprezzo del pericolo.

Nel secondo periodo, l'individuo potrà da solo realizzare uno sviluppo muscolare maggiore e dare al proprio corpo speciali attitudini a compiere movimenti insoliti, capaci di permettere azioni non da tutti eseguibili.

Non essendo qui acconcio svolgere una teoria della ginnastica, riassumiamo brevemente gli esercizi più adatti a sviluppare armonicamente il corpo umano.

Essi sono: la corsa, il salto, la scalata con pali e funi, i passaggi d'equilibrio su travi e corde, la ginnastica di insieme agli appoggi Baumann, l'esercizio alla clava, il sollevamento dei pesi, la lotta classica greco-romana.

La sbarra fissa, le parallele e gli esercizi agli anelli hanno un'importanza più acrobatica che ginnastica.

Ottimi esercizi sono quelli di volteggio al cavallo ed al cavallo in lungo.

### Ciò che deve saper fare un esploratore.

Come esame pratico delle virtù ginniche di un esploratore, noi crediamo sufficiente ch'egli sappia:

- 1.) correre alternandosi col passo alla velocità di 6 chilometri l'ora,
- 2.) saltare metri 3 in lunghezza senza trampolino in terreno accidentato,

3). saltare una siepe di 0,80 di altezza e  $\frac{1}{2}$  metro di larghezza senza trampolino in terreno accidentato,

4). arrampicarsi con l'aiuto di pali, corde, scale a forti altezze,

5). saltare da 5 metri almeno di altezza su terreno duro, senza prodursi danno,

6). passare su tavole o corde tese traverso fossati o crepacci,

7). volteggiare una staccionata di 1 metro e mezzo di altezza,

8). sollevare e porre a spalla un peso medio di 25 chili.

Poichè la ginnastica scolastica ha oggi in gran parte ceduto il posto allo *sport*, passiamo ad esaminare i diversi *sports* che debbono essere praticati dallo esploratore.

### Sports.

La marcia è lo *sport* alla portata di tutti. È dote precipua d'un ragazzo esploratore saper marciare a lungo, senza stancarsi, e arrivare a destinazione in condizioni da poter compiere altri servizi.

Per camminar bene occorrono buoni piedi e buone calzature.

Le unghie delle dita del piede debbono essere ta-

gliate, corte con un sol colpo, senza essere arrotondate ai lati, in quanto l'arrotondamento favorisce l'incarnamento dell'unghia. Il piede deve essere spesso lavato e unto con pomata o con sego. Coloro che hanno i piedi molto facili ad arrossimenti e scorticature, potranno renderli più forti e resistenti all'attrito della calzatura con un bagno di formolo al 5% della durata di qualche minuto e ripeterlo sovente. Il tannino polverizzato favorisce un ispessimento della pianta del piede che preserva dalle scorticature.

Le scarpe sieno adatte al piede, a punta larga, con tacco non alto, con allacciamento che non comprima il collo del piede. Il cuoio deve esser tenuto morbido con grasso, e la suola deve essere bagnata leggermente ove risulti troppo secca. Un giro di chiodi (bollette) intorno alla cucitura della suola renderà più resistente la scarpa.

In luogo di calze di cotone, si preferiscano di lana. Meglio sarà abituarsi a fasciare il piede con pezze di tela bianca senza colla, soffice e sottile.

La velocità di marcia deve essere calcolata a 4 chilometri l'ora, se i ragazzi saranno tenuti inquadri in pattuglie o nuclei. Essa potrà essere portata a 5 per piccoli gruppi di individui.

Gli *alt* o fermate sieno di 10 minuti per ogni ora di marcia, e nelle marcie superiori ai 20 chilometri si faccia un grande *alt* di un'ora almeno.

Con un allenamento progressivo, si possono ottenere da ragazzi dai 14 ai 20 anni marcie di 16 a 20 chilometri al giorno, per 5 giorni consecutivi, purchè essi non sieno gravati di forti pesi.

Non si parta mai a digiuno, nè subito dopo un forte pasto, e non si beva se accaldati, acqua fresca lungo la via.

Praticare per rinfrescarsi in marcia dei gargarismi d'acqua, non coricarsi sudati al vento o sull'erba fresca, e succhiare, lungo la via, qualche pezzetto di zucchero o dei limoni.

Per evitare la canicola, si sospenda la marcia nelle ore più calde.

Per evitare le insolazioni, sarà bene tenere sotto il cappello un fazzoletto rosso.

Il carico del ragazzo esploratore non deve normalmente superare i 3 chili; oltre la boraccia ed il bastone.

Il canto, lungo la marcia, anima e tiene alto il morale dei marciatori. Essi dovranno camminare di preferenza sulle banchine delle strade, ove il terreno è meno duro.

In montagna, la velocità di marcia va calcolata in ragione dei metri guadagnati in altezza. Essa deve essere di circa 200-250 metri all'ora.

**Bicicletta.** Ogni esploratore dovrebbe saper montare in bicicletta e conoscerne il meccanismo.

Dopo un certo allenamento, un ragazzo dai 16 ai 20 anni può tenere per varie ore una velocità di 15-16 chilometri all'ora su strade piane o pianeggianti.

**Cavallo.** Un ragazzo esploratore, che sappia montare a cavallo, potrà trovare spesso utile di inforcarne uno, sia per affaticarsi meno nella marcia, sia per compiere celermente una missione.

Un cavallo, di cui ci si voglia servire per sella, deve essere accuratamente esaminato, specie alle zampe anteriori ed alla ferratura. Se il cavallo è bardato, verificare se la bardatura è in ordine, se la cinghia e il sottopancia sieno serrati bene e le redini perfette.

**Nuoto.** È superfluo dimostrare l'utilità del saper nuotare. Il nuoto, oltre ad essere un mezzo che garantisce l'uomo in acqua dalla morte in attesa di soccorso, agevola il compito dell'esploratore nel compiere missioni nelle quali si debbono traversare fiumi senza essere veduti.

**Canottaggio.** Ottima abitudine è quella di avvezzare col canottaggio gli esploratori alle prime norme della navigazione. Il canottaggio fortifica il corpo, ed integra il bagno per la sua reazione.

**Yachting.** In Italia è poco diffuso lo *sport* della navigazione a vela, ma non sarebbe affatto male organizzare per gli *scouts* delle crociere a vela, al fine di familiarizzarli con la vita di mare.

**Ski.** Per la marcia sulla neve, lo *sport* dello *ski* è di massima utilità. Un buono schiatore può compensare, con la velocità di corsa sugli *ski* sui campi di neve, il tempo perduto nelle difficili marcie in montagna per esplorare, e con ciò tornare rapidamente con informazioni al campo.

**Automobile e motocicletta.** Questi due mezzi di *sport* non debbono essere dimenticati dagli *scouts*, perchè può occorrere, da un momento all'altro, di saper guidare un *auto* o saper saltare in *moto*. Gli istruttori dovranno curare la formazione di motociclisti e *chauffeurs* fra i loro allievi.

Oltre gli *sports* suaccennati, i ragazzi esploratori

dovranno conoscere i giochi sportivi, in quanto essi serviranno nelle ricreazioni al campo a tenere in permanente efficienza e vigore il loro fisico.

Consigliabilissimi sono il *foot-bal*, il *youig-tzu*, il lancio della palla al tamburello, il *water-polo* e tutti i giochi ginnastici.

### CAPITOLO III.

#### Allenamento topografico.

Spesso accadrà all'esploratore di trovarsi solo in aperta e sconosciuta campagna. Egli dovrà sapersi trarre d'impaccio, trovare la via, orientarsi bene, avvertire ove la marcia sia meno pericolosa, intuire ove si trovi acqua, verificare se un fiume sia guadabile, etc.

Riassumeremo in questo capitolo le norme necessarie a dare all'esploratore la sicurezza del non disperdersi in qualsiasi territorio egli si trovi.

**Orientamento.** — La bussola (fig. 7) è lo strumento specifico per avere una orientazione esatta. La punta bleu (calamitata dell'ago della bussola) indica il Nord con un leggero errore, per correggere il quale basta contare 16 gradi a destra della punta calamitata sul quadrante della bussola, che è diviso in 360 gradi. Trovato così il nord, si volge la fronte nella direzione della punta calamitata.

In questa posizione avremo davanti a noi il nord, dietro di noi il sud, a destra l'est e a sinistra l'ovest.

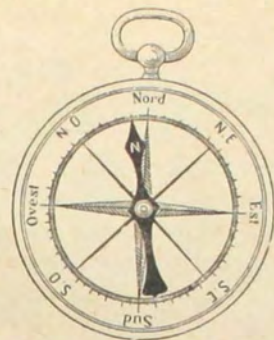


Fig. 7

Ci si può anche orientare con il sole e l'orologio.

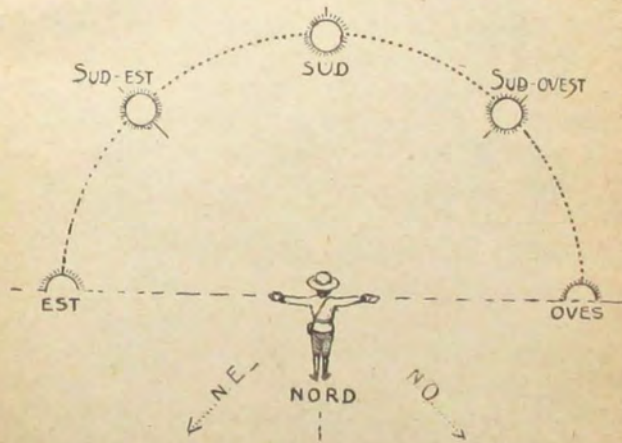
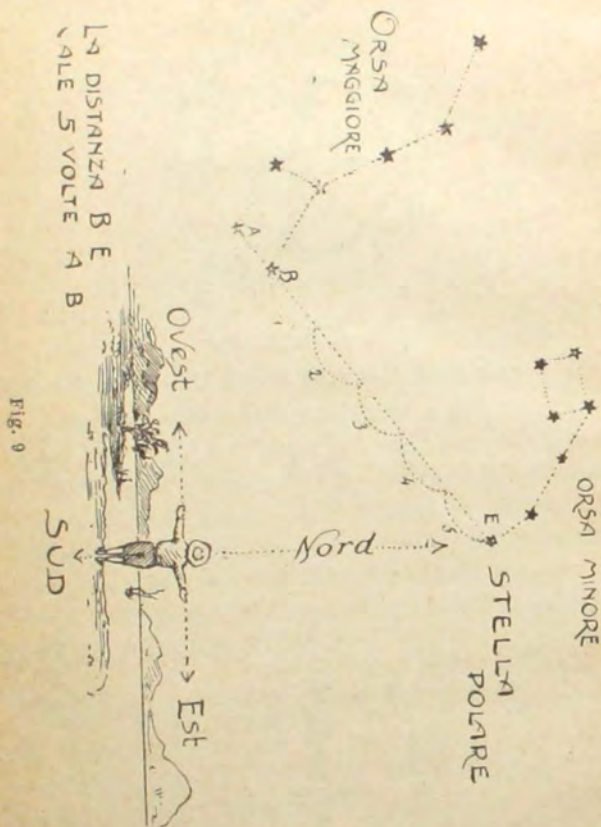


Fig. 8

Per fare ciò si aspetti che l'orologio segni il mezzodì,

e poi ci si volga dalla parte del sole. Avremo davanti a noi il sud, dietro noi il nord, a sinistra l'est e a destra l'ovest (fig. 8).



Durante la notte ci si orienta con la stella polare, la quale è l'ultima del timone del carro piccolo, ossia

dell'orsa minore. Per trovarla, si congiungano con una retta imaginaria le ultime due stelle dell'orsa maggiore, che formano la parte posteriore del Carro Grande e si prolunghi oltre la stella B di cinque distanze uguali ad AB. All'estremità della 5<sup>a</sup> distanza si troverà la stella polare. Identificata così la stella, si volge la fronte verso di essa, avendo a sinistra avanti il carro grande. In questa posizione noi ci troveremo col nord avanti, col sud alle spalle, l'est a destra e l'ovest a sinistra (fig 9).

Anche la luna può essere utile per l'orientamento durante la notte, fuorchè nella fase della *luna nuova*, durante la quale il satellite è invisibile a noi. La tabella seguente dà le posizioni della luna sull'orizzonte, in relazione con le ore del giorno e i punti cardinali:

Luna piena	}	ore 18 . . . . .	Est
		ore 24 . . . . .	Sud
Primo quarto	}	ore 6 . . . . .	Ovest
		ore 18 . . . . .	Sud
Ultimo quarto	}	ore 24 . . . . .	Ovest
		ore 6 . . . . .	Est

Quando il tempo è coperto, vi sono sempre indizi per orientarsi. Se il vento è caldo soffocante lento e costante sapremo che il sud-est (scirocco) si trova dalla parte donde il vento proviene; se il vento è freddo pungente e violento troveremo ch'esso proviene dal nord-est. Un vento caldo a sbuffi indica con la sua provenienza il sud-ovest, e un vento freddo non violento, a grandi intervalli proviene dal nord-ovest. Il vento

fresco nel pomeriggio, in prossimità del mare, indica, con la sua provenienza, l'occidente.

Una buona indicazione per trovare l'est è data dall'altar maggiore delle chiese, le quali sono generalmente orientate con la facciata a ovest e l'abside a est.

Il sud e il nord si possono anche distinguere verificando l'umidità del terreno. Il lato sud di una strada,

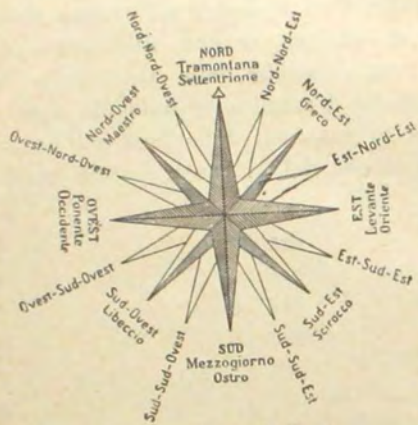


Fig. 10 — Rosa dei Venti.

di una collina, ed anche dei muri d'una casa, è sempre più asciutto. Naturalmente, in caso di pioggia o neve, questa verifica è inutile.

Si tenga presente che le piante di alto fusto, generalmente, sono inclinate verso il sud-est.

**Direzione.** — Dopo essersi orientati e dovendo camminare verso un determinato punto, occorre stabilire una linea di marcia da seguire.

Per far ciò si prendono, guardando verso il punto, sul quale siamo diretti, vari punti di riferimento, che possono essere alberi, casolari, campanili, colline.

In aperta pianura, ove non sieno reperibili i punti di riferimento occorre, fissata la direzione di marcia, orientarsi di nuovo dopo aver percorso 1000 passi circa.

**Stima delle distanze.** — Questa operazione è assolutamente necessaria, tanto per il servizio di esplorazione, quanto per il tiro in guerra.

Un esploratore può calcolare la distanza percorsa, sapendo quanti passi egli fa per un percorso di 100 metri e consultando l'orologio.

Supponiamo ch'egli per compiere un tragitto di 100 metri faccia 135 passi, ed impieghi nel compierlo un minuto primo.

Basterà che egli guardi l'orologio, veda quanti minuti di marcia ha compiuti e moltiplichi questo numero per 135.

Se l'esploratore è montato su bicicletta, egli potrà conoscere la distanza percorsa mercè un contagiro applicato alla ruota posteriore, e conoscendo lo sviluppo del giro, cioè la distanza percorsa dalla ruota in un giro. Supponiamo che il contagiro segni 200 e lo sviluppo della bicicletta sia metri 9. La distanza percorsa sarà  $200 \times 9 =$  metri 1800. In mancanza del contagiro, si può contare il numero delle pedalate necessarie a percorrere 1000 metri e verificare il tempo impiegato. Sapendo di avere fatte 120 pedalate su 1000 metri in 2 minuti, e sapendo di avere compiuta un'ora di marcia, la distanza percorsa sarà data da:  $60' : 2' = 30$  chilometri.



Con gli stessi sistemi si può calcolare la distanza percorsa in automobile o in motocicletta.

Per il cavallo da sella, si sappia che esso compie in un'ora da 7-8 chilometri al passo, 12-15 al trotto. Per il galoppo, tutto dipende dallo sforzo che si richiede al cavallo, non essendo il galoppo un'andatura di marcia, ma un'andatura eccezionale, in momenti di grande necessità, come fuga, o rapidità di trasmissione di notizie o informazioni.

Utile a sapersi per il cavallo da tiro: l'artiglieria da campagna al trotto compie 10 chilometri l'ora.

**Stima delle distanze ad occhio nudo.** — È bene abituare l'esploratore a stimare, come i soldati, le distanze ad occhio.

Per le distanze fino a un chilometro e per le frazioni di chilometro, si può educare l'occhio ad apprezzare con un minimo errore il numero dei metri. È inutile dare delle norme, la pratica essendo il migliore maestro.

Per le distanze maggiori, diamo la seguente tabella, che indica, man mano che noi ci avviciniamo agli oggetti, il numero dei metri in corrispondenza degli oggetti distinti:

A 15 chilometri	si distinguono:	i campanili delle chiese, le torri.
a 10	» » »	le grandi costruzioni, le città, i castelli;
a 5	» » »	le case di media grandezza e i piccoli villaggi;
a 4	» » »	i camini e il loro fiocco di fumo;

a 3 chilometri	si distinguono:	le piante di alto fusto, isolate;
a 2	» » »	i filari di alberi grandi, come pioppi, pini, quercie, cerri;
a 300 metri	» »	le inquadrature delle finestre;
a 50	» » »	le tegole d'un tetto.

Quanto agli oggetti in movimento diremo che:

a 1500 metri	si vedono:	masse di uomini in marcia sia a piedi che a cavallo, carriaggi e vetture;
a 850	» » »	il movimento delle gambe, la linea delle teste, le teste dei cavalli;
a 700	» » »	gli uomini distinti l'uno dall'altro e i cavalli;
a 500	» » »	gli uomini isolati e i cavalli;
a 300	» » vede:	il viso degli uomini;
a 250	» » vedono:	gli oggetti chiari portati dagli uomini e i bottoni se sono lucenti;
a 150	» » »	gli occhi come una linea scura sul viso;
a 70	» » »	gli occhi distintamente.

Ad occhio nudo si può calcolare la distanza di una montagna, di una collina, di un fiume che scintilli nella pianura, di una strada bianca etc.; purchè il tempo sia chiaro e si sia abituati alla stima delle distanze.

**Stima delle distanze con l'aiuto del suono.** — È noto che il suono percorre 333 metri al minuto secondo. Se noi perciò vediamo il lampo d'una esplosione, basterà calcolare il tempo che intercede fra il lampo e l'arrivo al nostro orecchio del rombo. I secondi d'intervallo fra lampo e rombo moltiplicati per 333 ci daranno la distanza alla quale è avvenuta l'esplosione.

Quando il vento è forte, è inutile seguire questo metodo per apprezzare le distanze.

**Stima delle altezze.** — Si debba, per esempio, calcolare l'altezza d'un pino. A tal fine l'esploratore figgia il suo bastone in terra, verticalmente, a una distanza dal pino quasi uguale all'altezza supposta della pianta. Ad una altezza, per esempio di un metro e 30 centimetri da terra, l'esploratore fissa al suo bastone un altro bastone che possa ruotare, intorno al punto di giunzione, secondo un piano verticale. Questo bastone funziona da linea di mira, con la quale si fissa la cima del pino S da una parte, e dall'altra il punto del terreno P, sul quale va a finire la visuale, e che si identificherà con un picchetto. L'esploratore misuri le distanze P B e B A, la cui somma rappresenta la distanza totale P A.

Per dare una formola pratica del problema di geometria da risolvere diremo che per sapere l'altezza del pino basta moltiplicare l'altezza del bastone da terra (B B) per la distanza in metri dal punto P alla base A del pino (P A) e dividere il prodotto per il numero dei metri che corrono fra il punto B, base del bastone fisso in terra, e il punto P base del pino (B A). Il quoziente ci darà in metri l'altezza (A S) del pino (vedi fig. 11).

**Telemetro.** — Questo strumento specifico per la misura delle distanze consiste in un binocolo da campagna, fra le lenti del quale si possono intercalare due

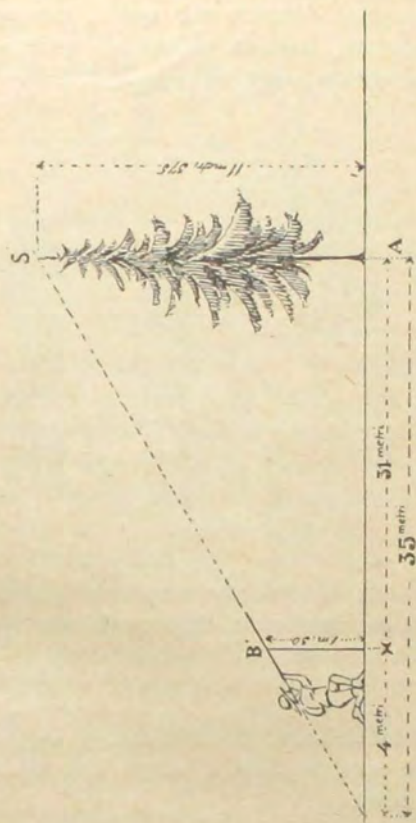


Fig. 11

prismi birifrangenti di spato d'Islanda, che hanno la proprietà di sdoppiare l'immagine. Sdoppiandosi, queste

immagini si sovrappongono l'una a l'altra tanto più quanto maggiore è la distanza alla quale l'oggetto si trova (v. fig. 12).

Per sapere la distanza alla quale, per esempio, si trova un soldato, basterà vedere di quanto l'immagine sdoppiata si sovrapponga all'immagine inferiore e rappor-

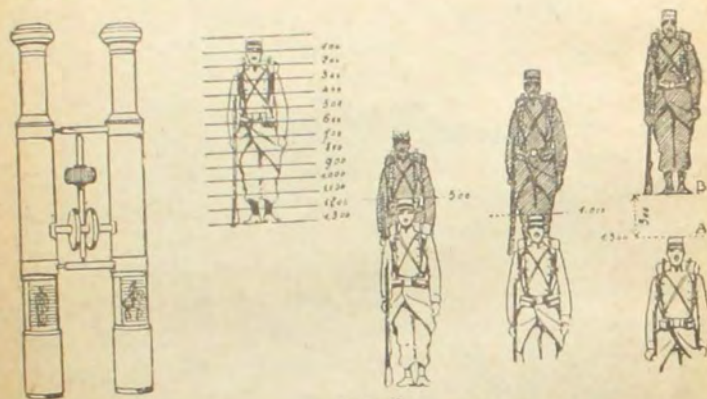


Fig. 12

tare la quantità di immagine superiore sdoppiata sopra una figura tipo, ogni zona della quale corrisponde a una distanza di 100 metri.

**Antropometria dell'esploratore.** — Ogni esploratore deve sapere servirsi del suo corpo e di ciò che ha in dosso per misurare.

Egli deve sapere:

1). a quanti centimetri corrisponde la lunghezza del suo palmo, dalla punta del pollice a quella del mignolo,

2). a quanti centimetri corrisponde la lunghezza della sua calzatura,

3). quanto è lungo esattamente il suo cinturino,

4). la sua altezza,

5). la sua altezza, compreso il braccio destro teso verticalmente,

6). la distanza fra le estremità delle braccia (mani aperte) tese orizzontalmente.

Per comodità, il bastone dell'esploratore potrà essere graduato, in metro, decimetri e centimetri.

**Larghezza di un fiume.** — Se la larghezza del fiume è minore di 10 metri, si tiri da una riva all'altra un sasso raccomandato a una funicella. Si tenda la fune, si ritiri il sasso e si misuri la fune ritirata.

Per una distanza maggiore si seguano le norme qui appresso.

Sia  $AB$  la larghezza del fiume da trovare e in  $B$  si cerchi un oggetto che segni bene il punto, p. e. un albero. Da  $A$  si cammini in linea retta lungo la riva, di un tratto evidentemente maggiore di  $AB$ , fino al punto  $C$ , ove pianteremo un'asta se non vi troveremo un albero come nella figura 13. Da  $C$  percorriamo fino a  $D$  una distanza rettilinea uguale ad  $AC$ . Da  $D$  ci indirizziamo verso  $E$  perpendicolarmente ad  $AB$ . Quando saremo arrivati in  $E$ , cioè in un punto dal quale vedremo  $C$  e  $B$  nella stessa visuale, torneremo verso  $D$  misurando a passi la distanza  $ED$ , la quale sarà con certa approssimazione uguale alla larghezza  $AB$  del fiume (fig. 13).



il punto più basso della regione circostante, per esempio,



Capiluoghi di **PROVINCIA**



" " **CIRCONDARIO o DISTRETTO AMMIN.**



" " **Mandamento Ammin.**



" " **Comune**



Frazioni



Case isolate, monumenti, rifugi, ecc.



Sobborgi, gruppi di case



Chiese, santuari, cappelle

### Altri caratteri e abbreviazioni principali

<b>MONTI</b>	<b>M.</b>	Canale, Torrente, Rio	Can. T.-R.
Monte, Monte	M. M.	Valle, Valle	V. V.
Colle, Passo	C. P.	Casa, Cascina, Casula	C.
Capo, Promontorio, Punta	C. Pr. P. <sup>ta</sup>	Stazione, Fermata	St. F. <sup>a</sup>
Lago, Lago, Lago	L. L. L.	Boschi, Boschi	B. B.
Fiume, Fiume, Fiume	F. F. F.	ROVINE	ROV

Fig. 14

il letto d'un fiume o un fosso nel quale refluiscono le acque dei dintorni.

### Segni convenzionali principali

	Strade di grande comunicazione		
	" " carrozzabili		
	" " non sempre praticabili		
	" " mulattiere		
	Sentieri		
	Stazione		
	Galleria		
	Ferrovia		
	Ferrovia in costruzione		
	Tramvie e ferrovie ridotte		
	Funicolari		
	Confini di Stato		
	" " Provincia		
	" " Circondario o di Distretto amministrativo		
	Passaggio		
	Viadotto a livello		
	Sottopass.		
	Incrocio di Strade ordinarie colle Strade ferrate		
	Pendenze sulle Strade di Grande Comunicazione		
	da 0 a 4 da 4 a 7 più del 7		
	ligna leggera - linea rossa - linea bruna		
1419 a	Quota e punti trigonometrici		Somafo
	Chiese		Stazioni radiotelegrafiche
	Posti, Fontanille, Cisteme		Batterie; Forti, ecc.
	Fari o Fari		MuGri

Fig. 15

Sulle linee curve che segnano le equidistanze noi troveremo due quote di altezza successive sulle sponde del fiume. La direzione della corrente sarà segnata dalla decrescenza delle quote di altezza. Per esempio se le due quote trovate sono 44 e 43 la direzione della corrente del fiume è da 44 verso 43. La verifica della quota più bassa ci dà l'altezza del punto d'osservazione ove ci siamo mentalmente collocati e il fondo della valle. Se l'altezza del nostro osservatorio sul livello del mare è 134 e il fondo della valle (quota più bassa) è a 43 metri, noi siamo a 91 metri di altezza sul fondo della valle (cioè 134-43).

Dal nostro osservatorio avremo campo di distinguere le strade ordinarie, le ferrovie, i caseggiati e tutte le particolarità del terreno sottostante, e potremo scegliere ove occorra, le accorciatoie, i sentieri ed anche fra le accorciatoie e i sentieri quelli che percorrono località poco frequentate, cioè che, senza avvicinarsi troppo a centri abitati, li costeggiano. Un buon esploratore deve vedere tutto e cercare di non farsi vedere!

Per consultare la carta in marcia occorre, se ci troviamo sopra una strada, metterla in modo che il segno corrispondente alla strada da noi percorsa sia parallelo ai lati della strada da noi battuta.

Per una consultazione ottima della carta occorre profittare dall'arrivo a una località segnata sulla carta e orientare la carta in base all'orientazione della località. Ottime località per consultazione della carta sono i crocivia, i ponti, i passaggi a livello delle ferrovie, le vette dei monti o delle colline, le chiese o qualsiasi caseggiato lungo la strada percorsa, segnato sulla carta.

Un buon esploratore dovrà consultare la carta preferibilmente ove non è veduto da alcuno.

**Schizzi e grafici sul terreno.** — Documentare con uno schizzo eseguito rapidamente il percorso compiuto è compito dall'esploratore, e vale a testimoniare la sua intelligenza, e può riuscire utilissimo a chi ha bisogno della informazione. Non di rado accade che un esploratore, seguendo un sentiero tracciato sulla carta, ne scopra un secondo poco distante o più coperto; trovi delle varianti a una strada, eseguite dopo la data di pub-

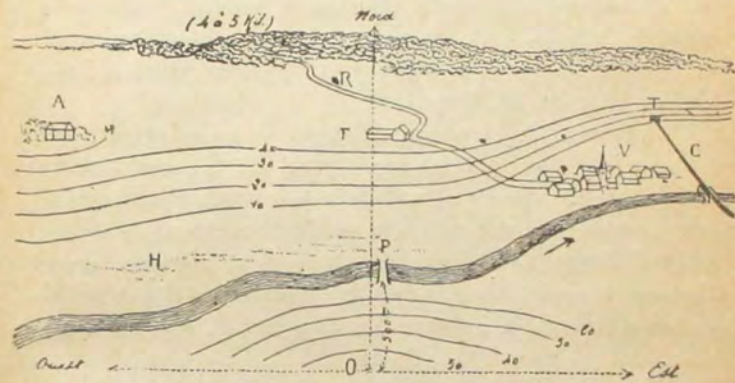


Fig. 16

blicazione della carta, verifichi danni fatti dal nemico a ponti, gallerie, viadotti, terreni allagati, boschi incendiati, case distrutte. Egli deve poter segnalare tutto ciò a chi lo ha mandato in esplorazione.

Gli schizzi topografici non vanno ritenuti come carte matematicamente esatte. Essi vanno tuttavia eseguiti con approssimazione quanto si può maggiore.

L'esploratore giunto per esempio al punto culminante O (dove si scopre un fiume, un ponte, un villaggio, una ferrovia, l'imbocco d'un tunnel, e oltre il fiume una collina boscosa, con il cascinale F, etc) comincerà dall'orientarsi.

Volta la fronte a nord egli segnerà sul taccuino due rette una parallela alla visuale verso nord O-Nord e una perpendicolare a questa ovest-est passante per O.

Ciò fatto stimerà la distanza fra O e il ponte P sul fiume, poi la distanza fra O e la cascina F sita sulla visuale O-Nord, indi fra O e il culmine boscoso della collina verso Nord, e segnerà sul taccuino lungo la linea O-Nord i punti P, F e Nord.

Indi verificherà che il villaggio V è costeggiato dal fiume e che questo lambisce i prati H. Tenendo sotto un angolo di visuale il villaggio e i prati, l'esploratore potrà segnare due punti che ne rappresentano il limite verso il fiume. Congiungendo questi punti con una curva, che segna approssimativamente l'andamento del letto del fiume, e facendola passare per il ponte P, egli avrà già tracciato sul taccuino il fiume.

Una strada si svolge sotto i suoi occhi dal villaggio V alla cascina F e si interna nel bosco: gli sarà facile segnarela segnandone le spire sul taccuino traverso i punti di riferimento V, F e Nord.

Nella direzione del villaggio V egli vedrà una ferrovia che attraversa il fiume e entra in un tunnel. Per notarla sul taccuino egli tenga presente che la ferrovia costeggia a oriente il villaggio quasi perpendicolar-

mente alla riva del fiume e tracci in relazione il segno sulla carta.

Così dicasi dal casale A situato sulla collina oltre il fiume verso Nord-ovest.

Indi calcoli l'altezza del fiume del suo osservatorio O e divida sulla carta la distanza P O (di metri 500 già stimata) in equidistanze sulle quali segni le varie quote.

Traguardando sulla linea O-Nord, egli potrà segnare per parallelismo le quote della collina oltre il fiume, sempre in rapporto al fondo della valle.

Per fare bene uno schizzo è sempre consigliabile tracciarlo secondo lo scopo dell'esplorazione, cioè riprodurre in esso le risposte ai quesiti posti all'esploratore, senza curare particolari non chiesti. Se l'esploratore ha l'obbligo di dare uno schizzo della strada percorsa, tracci la strada e le sue particolari adiacenze, senza curarsi di ciò che è a distanza grande da essa, sia a destra che a sinistra. Indichi soltanto se vi sono monti, colline, boschi, sommariamente, e curi il dettaglio della strada.

Questa norma serve ad abbreviare la durata del tempo occorrente all'esplorazione e al tracciamento del grafico, e l'informazione sollecitata sarà molto più utile di quella troppo dettagliata, poichè chi ha il dovere di far eseguire lo schizzo, invierà altri esploratori con la missione di completarlo alla loro volta, incaricandoli p. es. di eseguire il grafico delle zone a destra e a sinistra della strada.

## Osservazioni meteorologiche sul terreno.

Un buon esploratore dovrà approssimativamente sapere il tempo che farà, conoscere il barometro, il termometro.

Non descriveremo gli strumenti suaccennati: sappiasi soltanto che il termometro italiano segue la scala centigrada, che la temperatura del corpo umano è di 37° e che la temperatura dell'ambiente o in campagna va presa all'ombra.

In quanto al barometro, diremo che esso segna un numero tanto più alto quanto più il tempo è bello e che le sue variazioni sono regolate anche dai venti. I venti di N. E. accompagnano una ascesa del barometro, quelli di S. O. una discesa.

Per verificare la forza del vento si adopera un anemometro a palette (fig. 16) e il numero di giri di esso per ogni minuto primo ci fornirà una indicazione sufficiente sulla entità della corrente d'aria stabilitasi.

Le verifiche si fanno, secondo le occorrenze, 2, 3, o 4 volte al giorno (alle 6 del mattino, a mezzodì, alle 18 e alla mezzanotte).

### Tabella per sapere il tempo che farà.

Diamo qui delle indicazioni preziose, che molto approssimativamente corrispondono al tempo che farà:

Il tempo sarà:

Bello se avremo	Cielo blu limpido; rosa al tramonto, grigio chiaro al mattino, nebbia leggera, stelle scintillanti. Nuvole leggere e alte a vaghi contorni, bianche, trasparenti. Vento di nord e est leggero. Rondini in volo alto, rane silenziose negli stagni.
Piovoso se avremo	Cielo rosso la mattina, nebbia densa alta, tramonto giallo, stelle lattiginose, alone lunare. Nuvole grosse nere o brune, caligine saliente dall'orizzonte. Vento d'ovest o di sud-ovest. Rondini basse, rane crocidanti fuori degli stagni, uccelli agitati. Cielo nero-blu o arancio. Nuvole pesanti, compatte.
Ventoso se avremo	Soffi di vento violenti e brevi a riprese per qualche ora prima dell'uragano. Bestiame agitato, che si riunisce in gruppo se trovasi all'aperto. Cielo con striscie rosse e oro al tramonto.
Variabile se avremo	Nuvole o striscie sull'orizzonte, lunghe e brillanti, o, come si dice, a <i>pecorelle</i> . Vento a tratti o vento di sud-est snervamento degli animali, loro inerzia.



**Ricerca dell'acqua.** — Sappia l'esploratore che l'acqua è indicata sul terreno:

- 1). da piante più verdi delle circostanti,
- 2). da pioppi, salici, prati, fossati,
- 3). dall'umidità delle pietre del greto d'un torrente asciutto,
- 4). da rocce rivestite di muschio o capelvenere.

Nei terreni molto aridi, la presenza d'un ciuffo di piante indica il luogo più umido, ove, scavando, si può trovare acqua.

In montagna l'acqua si trova sui lati verso il fondo dei burroni. Talora spilla da spaccature della roccia e precipita con rumore facilmente riconoscibile a distanza.

## CAPITOLO IV.

### Utilizzazione del terreno.

Utilizzare il terreno significa per un esploratore servirsene non solo ai suoi fini di informatore e per la sua comodità nell'esplorare, ma anche ai fini del futuro soldato che in lui si va formando.

Ciò detto l'esploratore utilizzerà il terreno per avere prima di tutto notizie, poichè la terra smossa, le impronte, un menomo indizio possono rivelare la presenza di ciò che si cerca o del nemico, indi per nascondersi e scoprire; finalmente per indicare a coloro che lo hanno inviato in esplorazione dove e come possono trovarsi buoni terreni per accampare, per avanzare in massa al coperto, mascherare avanzate, truppe o artiglierie, etc.

Per potere assolvere questo compito occorre, oltre che dare istruzioni per l'esplorazione ai ragazzi, renderli edotti sulle opere di fortificazione campale e sui lavori da zappatore.

## Il terreno per l'esplorazione.

**Osservazione del terreno.** — Supponiamo di uscire da un bosco A nel quale ci è stato agevole il nascondere la nostra avanzata, ed eccoci in terreno scoperto. Per raggiungere un altro bosco I, che può essere anche un terreno coperto qualsiasi noi dovremo traversare la zona di terreno nuda. Guardiamo il terreno dunque da A verso B per trovare un itinerario il più possibilmente nascosto. Avremo sotto gli occhi la strada B C, poi il campo D e la piccola siepe E. Per non essere veduti o per lo meno evitare di essere veduti dal bosco I, che



Fig. 17

dobbiamo esplorare, traversiamo la strada B C. e il campo, profittando della pendenza di esso, per la quale la piccola siepe E ci ripara meglio che se noi traversassimo direttamente nella direzione B E la strada e il campo. Fra la siepe E e la boscaglia F G si stende una scarpata E F sotto la quale potremo raggiungere la boscaglia G, traverso la quale passa il fosso H, camminando sul fondo del quale potremo avvicinarci al bosco I,

Ricordiamo che questa verifica del terreno fatta avanzando, la si può fare approssimativamente prima di avventurarsi, e cioè osservandolo bene. L'osservazione ci rivela:

- 1). che la siepe E ci protegge se seguiremo il pendio del terreno nell'avanzata;
- 2). l'esistenza della scarpata E F.
- 3). quella della boscaglia F G, che essendo più folta nel punto più basso, ci denoterà presenza d'acqua, forse di un fosso (fig. 17).

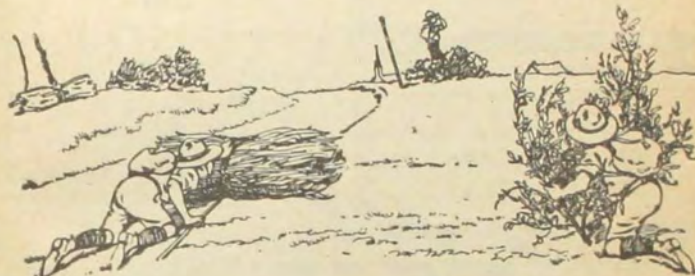


Fig. 18

**Trucchi per nascondere la marcia.** — Quando si è molto vicini al luogo che si deve esplorare, l'esploratore potrà servirsi di vari oggetti per nascondersi.

La fig. 18 mostra due esploratori che avanzano strisciando nascosti da una fascina e da una frasca folta che essi spingono avanti sul terreno.

Un buon sistema per dissimulare la propria persona è quello di mutare di abiti se si deve interrogare qualcuno e nell'interrogare bisognerà sempre fare un discorso generico.

Invece di dire: « Dove potrei trovare dell'acqua? » si dica: « Ho sete, permettete che prenda un bicchiere per cogliere acqua? » Ottenuto il bicchiere, fingerete di essere stato distratto nel discorso e direte: « E ora?.. L'acqua? » Con un bel sorriso l'interrogato vi indicherà la sorgente o il pozzo, se pure non vi si accompagnerà. E così, in qualsiasi circostanza.

**Avanzata di una pattuglia.** — Una pattuglia di esploratori deve avanzare sul terreno secondo certe

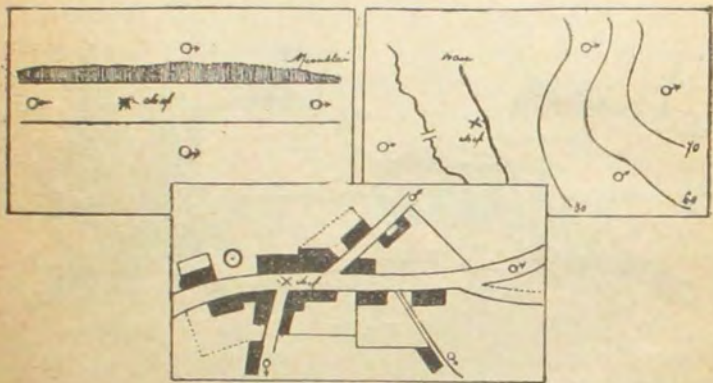


Fig. 19

norme che daremo, sia per la efficacia dell'esplorazione, sia per la rapidità di essa, sia per la sicurezza degli esploratori.

Gli esploratori non debbono marciare aggruppati.

Se la marcia avviene su strada, il capo pattuglia distaccherà un esploratore in avanti, uno a destra e uno a sinistra della strada, ed il quarto in retroguardia. Egli si terrà a metà distanza fra l'esploratore che lo precede

(uomo di punta) e quello che lo segue (uomo di coda). Questa disposizione vale:

- 1). a esplorare la strada,
  - 2). le sue adiacenze a destra e a sinistra,
  - 3). ad avere la sicurezza che in caso di cattura o perdita dei tre esploratori di punta e laterali e del capo pattuglia, l'uomo di coda possa tornare indietro portando le notizie a chi ha mandato la pattuglia in esplorazione.
- La fig. 19 dà la disposizione schematica della marcia esplorativa di una pattuglia su di una strada, in terreno scoperto e nelle vie di un centro abitato.

**Avanzata a sbalzi.** — Talora il terreno è completamente scoperto e gli ostacoli che ci possono riparare sono situati su di esso ad una certa distanza. Così pure può darsi il caso che l'esploratore vada alla ricerca di un punto elevato, dominante la zona da esplorare.

In questi casi è consigliabile l'avanzata a sbalzi, cioè quella per la quale il terreno scoperto deve essere abilmente attraversato di corsa per guadagnare sia il riparo, che il punto dominante identificato nella osservazione del terreno.

**Ricognizioni a contatto.** — Si chiamano così quelle esplorazioni che si fanno in immediata vicinanza della località da esplorare. La figura 20 dimostra come una pattuglia di esploratori debba procedere alla esplorazione d'una cascina e d'un recinto.

Luoghi di osservazioni. — L'esploratore, prima di avanzare in una esplorazione dettagliata farà bene ad esaminare il terreno circostante fin dove gli sarà possibile. A tale fine cercherà di porsi in luogo elevato, ed in mancanza di un monte o di una collina gli gioverà molto l'arrampicarsi sugli alberi, salire sui campanili, le torri, gli alti edifici, i muri etc.

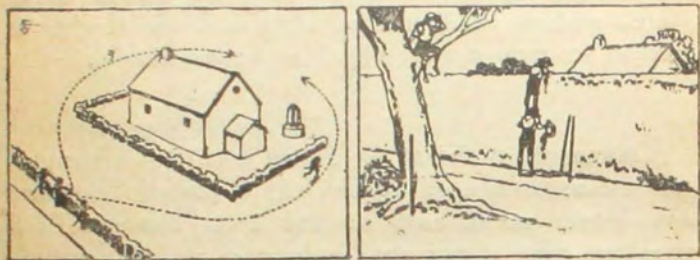


Fig. 20

**Scalate.** — Si chiama scalata il superare con mezzi semplici un muro, una staccionata, una cancellata o salire e scendere per un dirupo, guadagnare una vetta arrampicandosi su rocce quasi a picco o raggiungere in senso inverso il fondo di un burrone.

Vi sono scalate semplici, nelle quali l'esploratore può servirsi delle braccia, delle gambe, del bastone, di una pertica trovata nelle vicinanze del luogo da scalare; e vi sono scalate difficili per le quali occorre avere mezzi adatti.

Scalate semplici sono quelle dei muri, delle finestre basse, degli alberi, delle staccionate, delle chiuse e delle cancellate. Le fig. 21-27 danno una pratica esemplificazione di tali scalate.

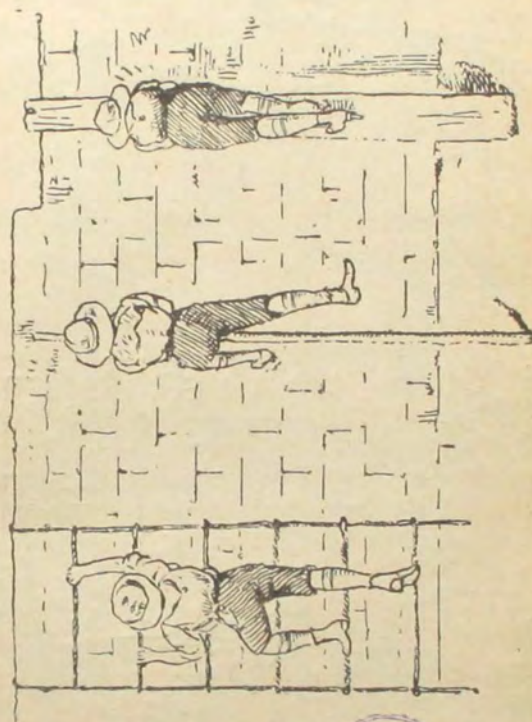


Fig. 21



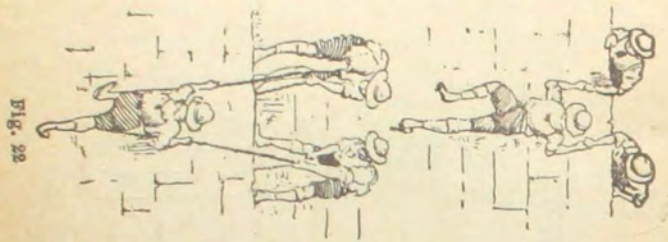


Fig. 22

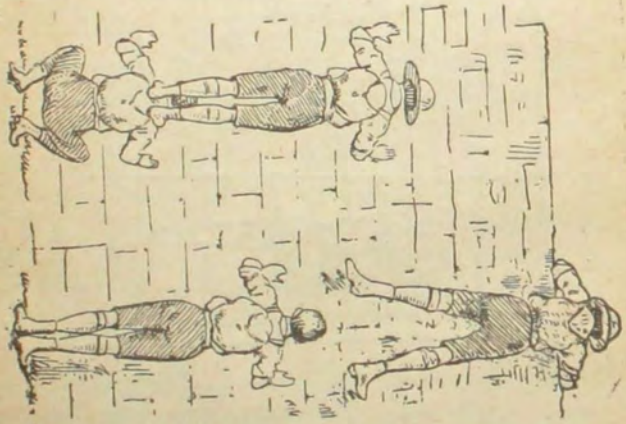


Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25

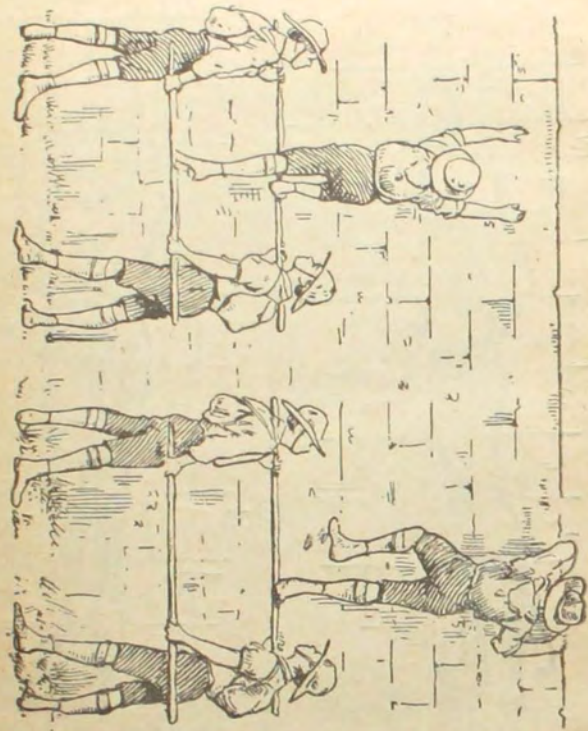


Fig. 26

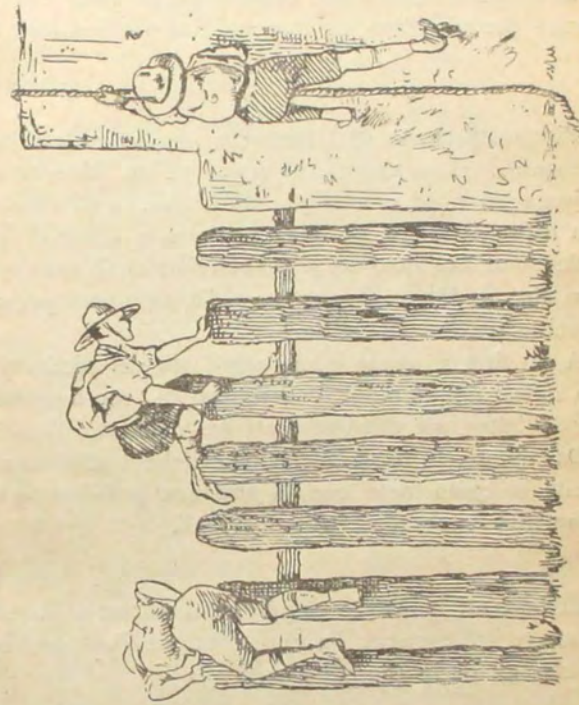


Fig. 27

Quando si debbano scalare rocce a picco sia in senso ascendente che discendente, o si debba salire o scendere su terreno dirupante franoso, occorrono una solida fune con la quale si possa raccomandare la persona o a un sostegno fisso o alle braccia dei compagni, e delle piccozze per tracciare un appoggio ai piedi nella scialata.

**Picchettamento di itinerario.** — Un esploratore può essere inviato avanti per tracciare un itinerario a una pattuglia o ad una massa di uomini. In tal caso egli dovrà lasciare lungo la via percorsa a distanza non grande l'uno dall'altro dei segni convenzionali per i quali coloro che lo dovranno seguire nella avanzata possano facilmente trovare la strada.

A tal fine si usano come segni sia dei picchetti di legno infissi nel terreno a distanza di 100-200 metri l'uno dall'altro, sia rami staccati da piante.

Dei monticelli di sassi o anche delle buche scavate di cento in cento metri con la piccozza possono servire ottimamente come segni convenzionali.

**Bilievo di orme.** — Seguire delle orme sul terreno vale molte volte quanto la constatazione d'un passaggio fatta con gli occhi (fig. 28 e 29).

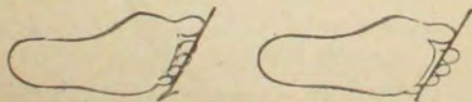


Fig. 28

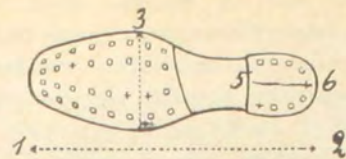


Fig. 29

**Le tracce dell'uomo.** — Esse possono essere di piede nudo e di calzatura.

Esse possono rivelare se chi è passato è adulto o giovanetto, e se le piste sono di due persone, la pista più



Fig. 30

fortemente impressa sarà quella della più pesante delle due o di quella più fortemente caricata.

La presenza di numerose piste quasi tutte uguali lungo i lati di una strada riveleranno il passaggio di una massa di uomini. Così pure numerose impronte sparse sul terreno, in prossimità di boschi, caseggiati, staranno a testimoniare essere penetrati nei boschi o nei caseggiati molti uomini. I sentieri che presentano una corrosione recente e piste di uomini sono stati percorsi poco prima da persone in lunga fila (fila indiana).

Così pure dicasi in presenza di solchi d'aratura, allargati e compressi da impronte umane.

La fig. 30 rappresenta delle piste umane.

Un esploratore dovrà sempre prendere le dimensioni delle impronte sospette secondo le indicazioni della fig. 30.

Se un esploratore troverà lungo una strada erba calpestata o campi e prati semi-devastati, avrà motivo di ritenere che su di essi sono passati degli uomini per un certo tempo. Qualche indumento o dettaglio di vestiario smarrito serve anche come indizio di passaggio di persone e vale molte volte a stabilirne il genere.

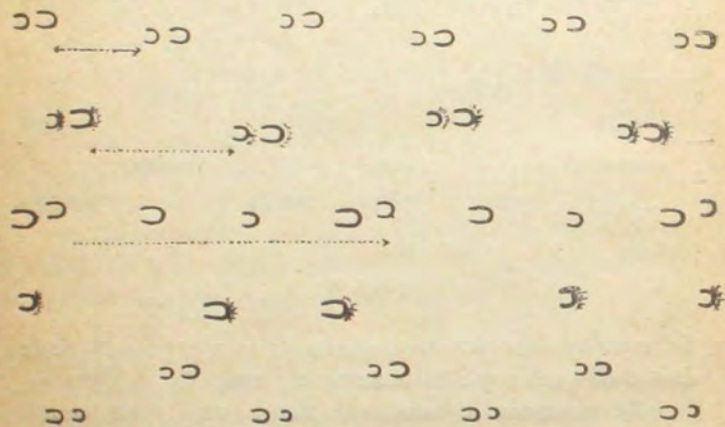


Fig. 31

**Tracce di animali.** — La figura 31 mostra le tracce del cavallo a seconda dell'andatura, passo, trotto e galoppo.

Una strada profondamente segnata da orme di

cavallo denota un considerevole passaggio di cavalleria.

Questo passaggio è testimoniato anche da residui di foraggio lasciati nei posti di fermata e dalle deiezioni delle bestie accumulate lungo la via per un certo tratto o in luogo ristretto o chiuso, come un campo, un'aria, un cortile.

Ovunque si troveranno pagliai manomessi fortemente, avranno sostate truppe a cavallo.



Fig. 32

**Tracce di bicicletta.** — La fig. 32 dà lo schema della traccia di una bicicletta. La stessa fig. 32 indica pure una traccia di bicicletta, interrotta per un salto della macchina dovuto a un sasso.

**Tracce di vetture.** — Il passaggio di vetture a quattro ruote o a due è facilmente riconoscibile. Se lo spazio fra le tracce delle ruote è fortemente battuto da



impronte di cavalli, si deve desumere il recente passaggio di una colonna di carriaggi. Il passaggio di artiglierie si riconosce dalla disposizione delle sei impronte dei cavalli formanti le tre pariglie di traino generalmente attaccate al pezzo.

Le tracce di automobile si differenziano da quelle delle vetture in genere per la loro larghezza e per le impronte di chiodi o striature che sovente le accompagnano. Di più esse hanno i bordi cosparsi di polvere come se essa fosse stata spruzzata, mentre le vetture segnano piste con bordo slabbrato.

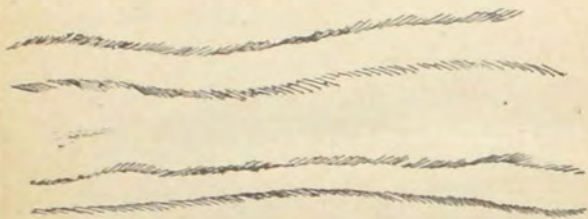


Fig. 33

**Indizi.** — Da alcuni indizi si può dedurre la presenza di masse d'uomini o altro sul terreno.

La polvere che si alza molto e lontano, su di una strada, può testimoniare il passaggio di truppe numerose a cavallo o colonne di carri.

Se la polvere si svolge come un nastro, essa testimonia il passaggio di un'automobile o d'una vettura o cavallo in gran corsa.

La polvere bassa e leggera ma continua testimonia la marcia di molti uomini a piedi.

I riflessi possono dare inizio:

- 1). di fanali di vetture,
- 2). di armi,
- 3). di guarnizioni militari

I bagliori di notte possono servire a identificare:

- 1). un centro abitato se il bagliore sarà come una nebbia luminosa bassa costante,
- 2). un treno in passaggio se il bagliore sarà a sbalzi e di colore rossastro, ma diffuso,
- 3). un veicolo a trazione elettrica con trolley (tranvai) se il bagliore sarà bianco, breve e diffuso,
- 4). un incendio, se il bagliore sarà continuo, rosso e circoscritto.

I bagliori servono bene a orientarsi durante la notte.

I rumori denotano sempre vita umana intensa, acque correnti, animali.

Molti cani che abbaiano indicano un villaggio vicino. Se gli abbaamenti sono insistenti essi significano che il villaggio è attraversato da molte persone insieme.

Il rumore di ruote o di cavalli in marcia indicano la vicinanza d'una strada.

Il rumore del treno dà la direzione della strada ferrata e, a seconda della sua intensità, la distanza di essa da noi.

Un fischio lungo ci indica il passaggio di un treno e talora una stazione ferroviaria.

Sono rumori caratteristici quelli della caduta d'acqua,

dei torrenti, dei molini, delle officine elettriche, delle fonderie.

Il crepitio della fucileria e il rombo del cannone si avvertono anche nettamente; il primo può essere percepito sino a 2 chilometri di distanza, se il vento spiri dalla linea di tiro verso noi, il secondo si ode normalmente da 5 a 10 chilometri di distanza.

*Odori.* — Dall'odore fresco, umidiccio, di muffa o di erbe acquatiche si può dedurre la presenza di acqua.

Il vento poi reca ondate di odori che possono dare a noi la sensazione di trovarci vicini a scuderie, concherie, accampamenti (odor di cucina) fornaci, etc.

### Consigli pratici per trovare posizioni.

Un esploratore incaricato di trovare posizioni per fanteria, tenga presente:

- 1). la loro elevazione sul terreno antistante,
- 2). i ripari offerti dal terreno,
- 3). la lunghezza del fronte, calcolando che per ogni uomo occorre un metro di spazio abbondante.

Se esso dovrà indicare una posizione per artiglieria, tenga presente:

- 1). ch'essa sia accessibile facilmente o con fatica remunerativa, ed in luogo alto, dominante,

2). ch'essa sia ampia e consenta il piazzamento dei pezzi. (Ogni pezzo a metri 12 dal successivo),

3). che offra un riparo per i cassoni e i cavalli e un osservatorio pel comandante della batteria,

4). che possa essere difesa sul terreno antistante da fanteria.

### Lavori da zappatori.

*Utensili.* — Gli utensili dello zappatore sono il piccone a doppia testa, la pala, la pala quadra e la vanga, il mazzapicchio, la barella di vimini pel trasporto di terra, la carriola, l'ascia, la sega, la roncola, la scure, il trapano, i martelli, le tanaglie, la chiave inglese per serrare dadi a vite, la squadra, il filo a piombo, il livello a bolla d'aria, la mazza per spaccare le pietre, la cazzuola da muratore, lo sparviere da muratore, il paramine etc.

*Come va condotto un lavoro di sterro.* — Si debba eseguire uno sterro lungo 6 metri, alto un metro e largo 0,60 all'orlo superiore.

Questo lavoro produrrà una *colmata* di terra estratta dal fosso ed un *incavo*.

Per eseguirlo regolarmente si segneranno le e-

stremità con due picchetti e indi con delle aste si traccia il profilo (sagoma) della colmata (fig. 34).

Con un terreno di media consistenza bastano 2 palleggiatori e un zappatore per ogni 2 metri di taglio.

In terreni rocciosi o duri si aumenti il numero degli zappatori.

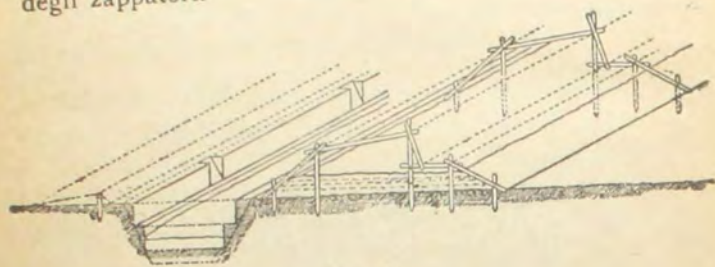


Fig. 34

**Rivestimenti.** — Eseguito il taglio sul terreno che in termine militare si chiama *trincea*, avremo della terra smossa che forma colmata.

Per dare una consistenza a questa terra si usano i rivestimenti e si procede all'assestamento della scarpata.

I rivestimenti, come indicano le fig. 35 si possono fare con zolle di terra, palizzate, graticcio, palizzate con fascine, gabbioni e sacchi di terra.

Le zolle di terra si ricavano là dove vegeta erba fitta. Le radici dell'erba tengono insieme dei blocchi di terra che possono essere sovrapposti come mattoni e formano eccellente sostegno alla *scarpata*.

I graticci si formano passando rami di piante alternativamente fra pali confitti nel suolo.

Le fascine si compongono adoperando una sagoma

come indica la fig. 36 in modo che esse risultino possibilmente uguali.

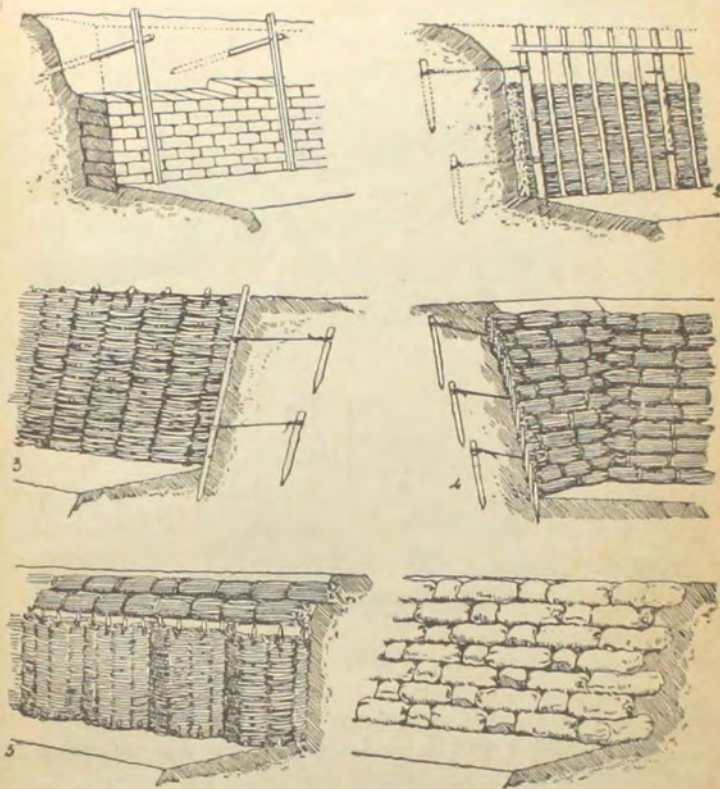


Fig. 35

I gabbioni si fabbricano piantando in terra da 5 a 6 picchetti alti un metro e mezzo e intrecciando su di

essi dei rami flessibili sottili e freschi (v. fig. 37). Oggi si fabbricano gabbioni leggeri in filo di ferro zincato facilmente trasportabili perchè poco ingombranti.

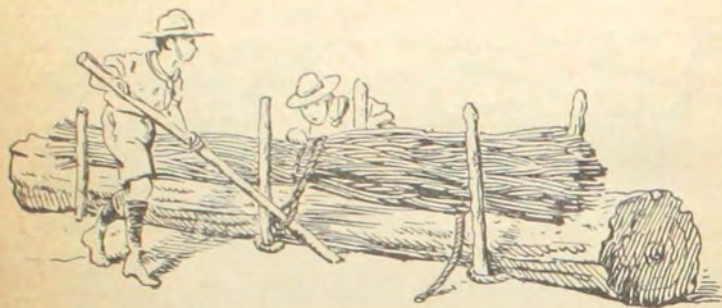


Fig. 36

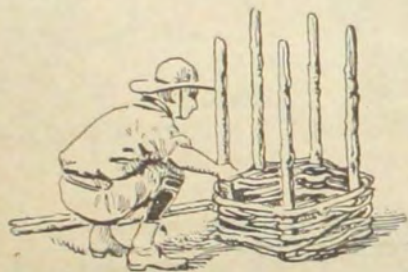


Fig. 37

**Passerelle e ponti.** — La passerella più semplice è un tronco d'albero gettato traverso un ruscello o un piccolo canale. Ma, in presenza di corsi d'acqua più larghi, occorre un mezzo di passaggio più lungo e più sicuro.

Ottima passerella è quella che si può costruire con tre corde tese traverso un fiume e raccomandate a due cavalletti fissati alla loro volta solidamente ad alberi.

Il cavalletto si costruisce con cinque assi. Le giunture si fanno con corde solide o fil di ferro.

I piedi del cavalletto vanno posati sul fondo del fiume. Come si vede il cavalletto serve per le piccole profondità.

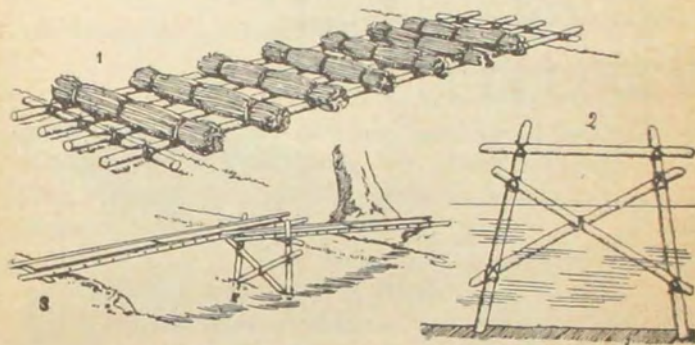


Fig. 38

Il piano del ponte su cavalletti può essere fatto in tavole e anche con fascine.

La fig. 38 mostra un ponticello su cavalletti.

Gli eserciti sono provvisti di materiale apposito per la costruzione di siffatti ponti e per la costruzione di ponti su barche.

**Costruzione d'una zattera.** — La figura 39 mostra una zattera per la costruzione della quale sono bastati 4 assi, 12 tronchi d'albero, 4 botti vuote e dei legami. Sui tronchi d'albero bastera disporre delle fascine strettamente legate per avere un piano di zattera abbastanza resistente.

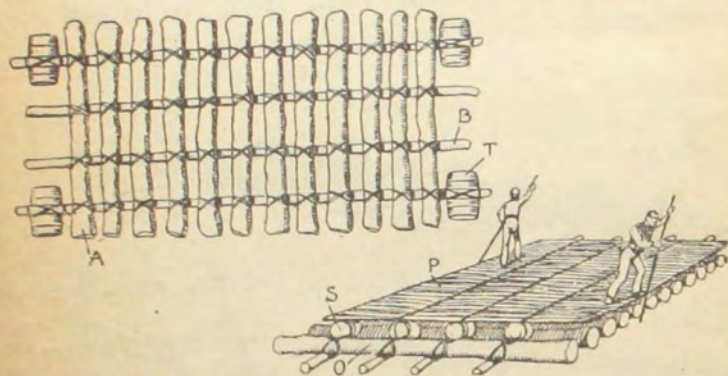


Fig. 39

**Ripari per l'uomo.** — Il migliore riparo per un uomo fatto segno a fucilate è gettarsi a terra dietro un piccolo cumulo di terra. Buon riparo è anche la roccia compatta ma grande, il tronco d'un albero. Ripari mediocri sono i muri e i cumuli di sassi. Le schegge di pietra, provocate dai proiettili che vi battono sopra, diventano altrettanti proiettili.

L'esploratore che debba trovare un riparo per masse d'uomini tenga presente che il miglior modo di tenerle sotto il fuoco e senza gravi danni, è porle dietro

una collina, verso la cresta di essa. Se dette masse debbono spiegarsi e iniziare il fuoco l'esploratore avrà cura di scegliere sul terreno gli anfratti migliori per il tiro e la difesa e segnalarli all'ufficiale che comanda la truppa.

**Ripari per i cavalli.** — I ripari più adatti ai cavalli, mentre si svolge un combattimento, sono sul terreno retrostante alla linea di fuoco.

Se i cannoni, p. es. si trovano sul versante sud di una collina, i cavalli dovranno essere a portata di mano, ma sistemati sul versante nord, al coperto.

**Ripari per artiglierie.** — Sono questi veri e propri fortificati improvvisati. Uno spalto di terra sufficientemente alto, un argine etc. possono essere adattati a protezione di batterie.

Così pure possono *mascherare* le batterie delle fitte piantagioni, alberi abbattuti, siepi etc.

Il miglior riparo è tuttavia la trincea.

**Linee di trincee.** — A difesa di una posizione si costituiscono oggi più linee di trincee, fra le quali si stabiliscono delle comunicazioni infossate.

**Buche di lupo.** — Sono queste grandi buche scavate avanti alle trincee e dissimulate con rami d'albero, fascine e terra perchè vi cadono dentro gli assalitori.

**Reticolati.** — Per ostacolare l'avanzata di truppe di fanteria avversarie e poter far fuoco su persone costrette a muover piano e perciò più facilmente colpibili, gli odierni eserciti dispongono avanti le trincee dei pali intorno ai quali viene teso a zig-zag e intrecciato del filo di ferro irto di punte laceranti, nel quale gli assalitori si impigliano.

Si usa anche — a maggior garanzia di difesa — far passare una corrente elettrica ad alto potenziale traverso il filo di ferro del reticolato.

Gli uomini, che lo toccano nell'avanzare restano fulminati.

**Blockhaus.** — Il *blockhaus* è un fortino per piccolo presidio, facilmente evacuabile dagli assediati e non lontano da maggiore fortilizio.

**Ridotta.** — Una *ridotta* è un frammento di forte, costituito generalmente da una cortina e due bastioni.

## CAPITOLO V.

### Accampamenti e vita al campo.

**Per le famiglie.** — Poichè la novità dello *scutismo* distrugge pregiudizi ed errate convinzioni sull'igiene dei ragazzi, noi abbiamo il dovere di darne i motivi ai genitori, e abbiamo la sicurezza onesta di poter affermare che la vita all'aperto, sotto la tenda, durante la buona stagione, vale più di qualsiasi villeggiatura estiva per i ragazzi.

E' tanto vero che la vita sotto la tenda giovi alla salute ed elimini infezioni, che in alcuni eserciti, p. es. quello francese, si pratica, come rimedio nelle epidemie diffuse, di inviare la truppa in accampamenti all'aria aperta, senza neppure guardare alla stagione.

Si rassicurino pertanto le famiglie che temono, per inveterati preconcetti e false credenze, pregiudizievole la vita rude del soldato accampato per i loro figlioli. Quanto noi affermiamo può essere garantito da qualsiasi

medico, e fino ad oggi incontra l'approvazione della proflessi e dell'igiene.

**Libertà.** — La vita al campo, abituando il ragazzo a provvedere da sè a mille cose ordinarie della vita, lo rende meno schiavo delle esigenze e soprattutto idoneo a compiere atti che dovrebbe, ove non li sapesse portare a termine, affidare ad altri.

Il ragazzo esploratore al campo impara a *servirsi*, come si dice, da sè, in tutto.

**Materiale di accampamento.** — L'accampamento normale implica il possesso di un certo materiale da campo, che deve rispondere ai requisiti seguenti: servizio per copertura, servizio di cucina, servizio di approvvigionamento.

**Tenda portabile.** — Una tenda si compone:

- 1). Della tela, divisa in vari pezzi o *teli*,
- 2). Dei picchetti,
- 3). Dei piccoli picchetti e della bordura.

Il modello speciale, adatto per gli esploratori è il seguente:

3 *teli da tenda* in tela di cotone resistente (preferibilmente tela detta d'Africa, o tela di barca) lunghi un metro e 60 centimetri, larghi 1 metro e 45 centimetri. Uno di questi teli servirà da tetto e perciò sarà rafforzato in doppio per la larghezza di 10 cm. secondo la

lunghezza nella parte mediana, allo scopo di evitare che si corroda troppo a contatto del bastone formante il culmine del tetto.

Gli altri due teli andranno a formare pareti collegate al telo-letto da lacci passanti per fori praticati sui lati del telo-tetto e dei teli-pareti.

I due teli laterali saranno muniti verso terra di una bordura di stoffa più leggera che toccherà il suolo, e ciò ad evitare che i teli stessi marciscano troppo presto toccando la terra.

3 *grandi picchetti*, costituiti da *tre bastoni* di esploratori (o tre aste o pertiche) due dei quali conficcati al suolo fino a consistenza, un terzo posto orizzontalmente, collegato ai due che formano montante, all'altezza di un metro e mezzo circa.

6 *piccoli picchetti* per tenere i teli-parete.

La tenda così formata ha queste dimensioni:

altezza m. 1,50  
lunghezza m. 1,60  
larghezza m. 1,70

e può dar posto a tre esploratori.

Per chiuderla, si possono collegare ai teli-parete due triangoli di stoffa in cotone delle dimensioni seguenti:

base m. 1,70  
altezza m. 1,50

I piccoli picchetti è bene sieno di legno duro o meglio di ferro, di lunghezza non inferiore a 0,25 cm.

Prima di piantare la tenda occorre spianare il ter-

reno e praticare ai margini della tenda, dove questa tocca il suolo, le fosse di scolo delle acque (v. fig. 40).

Nella fig. 40 si vede chiaramente lo spaccato di detta fossa e il modo col quale i picchetti piccoli vanno piantati.

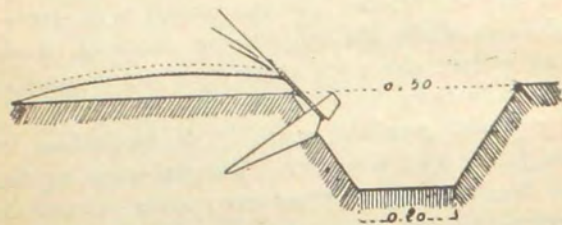


Fig. 40

**Tenda-ricovero da zaino.** — Questa tenda, più piccola della precedente, serve pure a tre persone, che

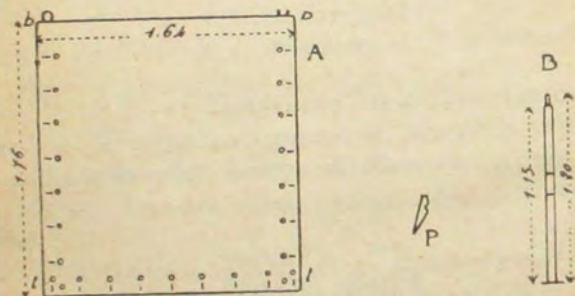


Fig. 41

possono comodamente trasportarla suddividendola nel carico; ed il carico di ogni persona è di:

1). Un telo da tenda A, con orlo in corda b, su uno dei lati e fori sugli altri tre. I doppi fori t, t agli angoli inferiori servono per assicurare la tela al bastone (v. fig. 41).

2). Un bastone da tenda B di un metro e cm. 20 di lunghezza in due pezzi riunibili per mezzo di guaina in ferro.

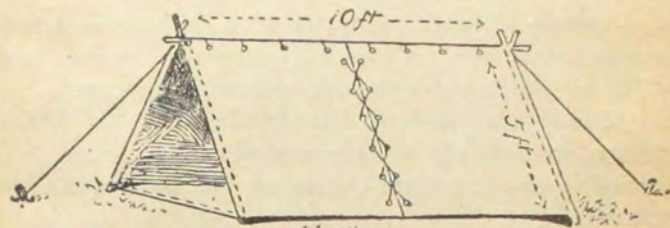


Fig. 42

3). Un certo numero di picchetti P e una cordicella di m. 2 di lunghezza.

La figura 42 mostra una tenda ricovero da zaino per 6 persone, costituita dagli elementi portati sullo zaino da 6 esploratori.

**Scelta del bivacco.** — Prima di stabilire il bivacco occorre accertarsi sulla bontà del luogo scelto.

L'ideale è un terreno in pendenza, sabbioso, con erba corta, sotto alte piante fronzute.

Le tende non andranno poste tra il folto delle piante, ma preferibilmente dove l'ombra di esse scende nel pomeriggio.



Il bivacco non dovrà essere molto lontano da un centro abitato, e ciò per avere facilità di rifornimenti. Nei dintorni del bivacco deve essere facile trovare: acqua, legna, paglia e i viveri di assoluta necessità.

Bisogna evitare di accamparsi in prossimità di stagni o di paludi, e se nelle vicinanze del bivacco scorre un fiume, sarà bene situare le tende in luogo elevato alquanto sul pelo dell'acqua per evitare l'eccessiva umidità.

Quanto al luogo nel quale deve sorgere la tenda, occorre assicurarsi ch'esso sia esente da formicai, tane di talpe e di topi o comunque infestato da insetti.

Inutile a noi sembra disporre le tende in ordine simmetrico: val più situarle secondo le esigenze della comodità che sacrificare questa ad una estetica convenzionale.

**Mobilio per la tenda.** — Poichè gli accampamenti degli *scouts* non sono accampamenti di soldati, ma luoghi di svago e di educazione fisica e morale, non lontani dalla città e sorgenti in paesi civili, non crediamo che possa nuocere alla formazione del carattere negli esploratori il buon gusto, e perciò consigliamo di adottare per arredamento della tenda mobili semplici e leggeri, trasportabili.

Riassumendo:

il letto sarà sostituito dall'*hamac*,  
la catinella sarà sostituita da una vaschetta pieghevole in tela gommata,  
gli altri mobili essendo inutili in campagna, consi-

gliamo soltanto l'adozione d'un buon fornimento da toilette (pettine fitto e pettine rado, spazzola per capelli, spazzola per indumenti, spazzola per unghie, spazzola per denti, sapone, piccolo specchio).

Quando si debba accampare per molti giorni in un luogo, l'abilità e l'iniziativa degli *scouts* potrà fornire il bivacco di altri oggetti e comodità.

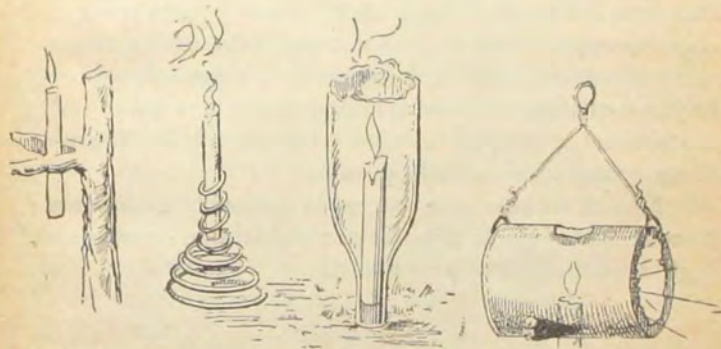


Fig. 43

Essi potranno costruire letti da campo in paglia e giunco, portalampane (fig. 43) tavoli da campo etc.

Essi completeranno il bivacco con una specie di sala di convegno all'aperto, per la quale sarà adattissima una radura di bosco, presso cui si installeranno le cucine. La radura diventerà così il refettorio, la sala di lettura e di adunata degli *scouts*. In essa sarà posta una campana per i segnali.

**Igiene dell'accampamento.** — Al mattino si aprano le tende e si sollevi il lembo di tela a contatto del suolo

e si estraiga dalla tenda la paglia, se si è adoperata come letto e la si sciorini al sole. Così pure si portino all'aperto tutti i mobili della tenda.

Dopo ciò si verifichi il fosso di scolo delle acque attorno alla tenda, si seppelliscano a una certa distanza dall'accampamento i detriti e i rifiuti di cibarie o d'altro.

Le latrine siano scavate a una certa distanza dall'accampamento. Esse sono delle fosse profonde circa 0,50 e larghe 0,25. La terra estratta deve essere tenuta ammonticchiata lungo il fosso, acciò sia agevole seppellire immediatamente e deiezioni. Quando una fossa sarà colmata se ne scaverà un'altra parallela a una distanza di un metro almeno dalla prima.

Non si scavino mai latrine in prossimità di corsi d'acqua, dei quali la popolazione circostante usufruisce e gli *scouts* debbono servirsi.

**Bagno.** — Se vi è un fiume nelle vicinanze dell'accampamento, se vi è un lago o il mare, la natura e la fortuna avranno dotato il bivacco d'una vasca da bagno ideale.

Gli *scouts*, in tal caso tenderanno una corda attraverso al fiume o a una certa distanza dalla riva per delimitare la zona non pericolosa.

Nel caso che la natura non favorisse l'accampamento di fiume lago o mare, gli *scouts* si procureranno nelle vicinanze una o più botti che porranno sopra i rami grossi di un albero ad una altezza di circa due metri o sopra un sostegno formato con travi.

Ogni giorno essi riempiranno le botti di acqua, e

mediante una canna di gomma formeranno un sifone per potere fare la doccia.

L'acqua di scolo sarà incanalata convenientemente.

**Lavatoio.** — Tanto il fiume come il lago sono ottimi lavatoi per la biancheria. In mancanza di essi una tinozza è più che sufficiente.

Per ben lavare la biancheria occorre del sapone da bucato, e strofinare con forza la biancheria insaponata sopra una lastra di pietra e sopra un'asse di legno.

Nel caso che gli *scouts* volessero sottoporre la biancheria all'imbiancatura (bucato), riuniscano la cenere delle cucine, liberandola dei tizzi e dei carboncini spenti, la facciano bollire in acqua e immergano nel liquido cineroso la biancheria per un certo tempo (6-12 ore). Indi risciacquino la biancheria in acqua limpida per due o tre volte, al fine di togliere dal tessuto ogni traccia di liscivia.

La biancheria va stesa al sole, preferibilmente sull'erba dei prati, sulle siepi verdi o sulle piante ed assicurata con sassi, se per terra, con nodi o ganci se posta sulle siepi o sulle piante, ad evitare che il vento la porti in giro.

**Ricoveri improvvisati.** — Nel caso di mancanza di tenda, il giovane esploratore può nella buona stagione dormire all'addiaccio, cioè a cielo scoperto.

In tal caso, se egli troverà nelle vicinanze, rami o frasche, costruirà una capanna (fig. 44) allo scopo di evitare di essere sorpreso dalla guazza o rugiada.

Ottimi ripari sono le caverne o grotte e le sporgenze delle rocce.



Fig. 44

**Accantonamento.** — Quando non fosse necessario accamparsi o non si potesse in alcun modo trovare una località adatta, gli esploratori si accantoneranno in un centro abitato, in una cascina, in una masseria etc.

Accantonarsi significa usufruire d'un locale per potervi alloggiare temporaneamente.

Ottimi locali sono: le chiese abbandonate, i conventi vuoti, le scuole, le scuderie sgombre e i magazzini delle fattorie.

Ci si può anche accantonare usufruendo di ruderi o rovine, purchè non presentino pericolo di caduta: di case in costruzione, di tettoie o fienili coperti; di baracche in legno e capanne di paglia.

Sarà bene che gli esploratori imparino essi stessi a costruire capanne, poichè esse offrono un ricovero migliore della tenda quando il soggiorno in un luogo debba

essere prolungato, sia perchè di dimensioni più grandi, sia perchè più alte e meglio arredabili.

Come tipo di capanna, noi consigliamo gli istruttori ad attenersi al modello fornito dai *procoi* dei butteri della campagna romana.

**Cucine.** — Senza perderci in inutili dettagli diamo nella fig. 45 tre tipi di focolari da campagna.

I focolari da campagna più semplici sono quelli costituiti da frasche e legna sovrapposte, sulle quali, a mezzo di sostegni si fa pendere il paiolo o marmitta.



Fig. 45

Si possono costruire *a secco*, con pietre o lastroni veri fornelli, ed in mancanza di questo, si scavano piccole trincee larghe 0,25, profonde 0,30, orientate secondo la direzione del vento dominante.

**Fornelli da campo.** — Quando l'accampamento è per più di 15 persone e la durata del soggiorno un po'

prolungata, non è il caso di far uso di focolari improvvisati. Si adoperano ottimamente dei fornelli portatili in lamiera di ferro, che si possono alimentare a legna.

Si chiamano anche fornelli da campo quei fornelli improvvisati che hanno durata lunga per la loro costruzione.

Essi consistono in una trincea profonda 0,60 e larga un metro circa. Ad uno dei lati della trincea si praticano dei piccoli *tunnels*, lunghi 0,50 circa che servono da focolare. Sopra questi *tunnels* si scavano dei fori circo-

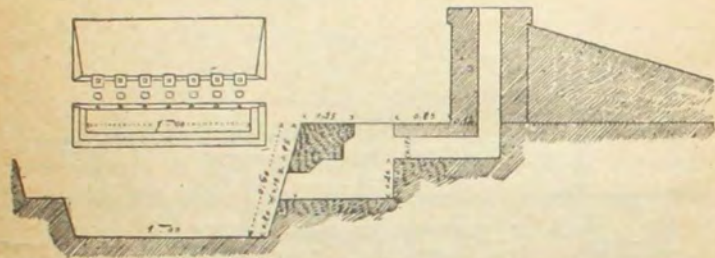


Fig. 45

lari, sui quali si pongono le marmitte. La volta del *tunnel* che fa da focolare continua in un canale ascendente per il tiraggio.

Su questo modello (fig. 46) rivestendo di sassi l'interno del *tunnel* e il foro della marmitta, si possono costruire fornelli da campo per 15, 30, 60, 100 razioni.

**Batterie da cucina.** — Senza specificare i pezzi per una batteria da campo ricordiamo soltanto che

nell'equipaggiamento di ogni esploratore è bene avere:

- 2 piatti d'alluminio
- 1 coltello
- 1 forchetta
- 1 cucchiaio
- 1 gavetta

È bene anche non abituare i ragazzi a troppe comodità, e perciò sarà consigliabile addestrarli a servirsi individualmente della gavetta per preparare il rancio.

**Cibi sani e malsani.** — La carne per essere buona deve essere di color rosso vivo o rosso bruno, di odore fresco, con grasso compatto, aderente all'osso e pelle fortemente aderente ai tessuti.

Quando la carne è umida, essudante liquido sieroso sotto la pressione del dito, essa deve essere scartata.

I legumi sieno esenti da bachi o germogliati. Il latte sia denso, bianco-avorio, gradevole al gusto. Per conoscere le uova basta *sperarle*, cioè porle in un fascio di luce e guardare traverso al guscio. Se l'interno dell'uovo sarà roseo per trasparenza, l'uovo sarà generalmente buono. Ogni macchia vista in trasparenza testimonia che l'uovo è *passato*.

È inutile raccomandare il lavaggio e la scelta più accurata delle verdure, e non mai abbastanza raccomandabile il poco uso di carni suine fresche e insaccate, di pesce in conserva e carne in conserva di marche o provenienza non conosciuta, di frutta acerbe, di funghi, di alimenti eccessivamente indigesti o troppo eccitanti.

Si evitino le verdure crude provenienti da orti. Meglio mangiare erbe di campo.

**Cucina rapida.** — Per un buon pasto sollecitamente preparato consigliamo attenersi alle uova, alla carne arrosto, alla frutta fresca, ai formaggi, alla pasta asciutta condita con burro, lardo fritto, formaggio e conserva.

**Bevande.** — In breve: acqua temperata con vino o caffè o limone, birra, thè, mate, caffè.

**Precauzioni contro gli animali** — Nell'accampare occorre ricordare che alcuni animali delle nostre campagne sono pericolosi:

Fra questi citiamo: 1) la vipera, piccolo serpente della lunghezza 30-60 centimetri e non più grosso di un dito d'uomo; 2) la talpa, il cui morso può essere venefico se l'animale ha mangiato sostanze putrescenti; 3) il riccio e il topo per le stesse ragioni.

Sulle nostre montagne si trovano anche i lupi e gli orsi (Abruzzi, Calabria, Basilicata), ma divengono sempre più rari, e non osano avvicinarsi a gruppi di persone, specialmente se sono accesi i fuochi del bivacco o se odono rumori metallici.

Altri animali del nostro paese, che, a differenza dei precedenti, sono utili e forniscono ottimo alimento sono: il coniglio, la lepre, lo scoiattolo, il camoscio e lo stam-

becco (montagna), il capriolo (boschi) e quasi tutti i volatili.

E' dato talora incontrarsi con volpi, faine, marmotte (montagna) puzzole e martore, ma questi animali, quantunque selvatici, non aggrediscono l'uomo e sono soltanto nocivi agli accampamenti in quanto amano rubare le cibarie e frugare nei rifiuti dei pasti.

Fra gli insetti sono pericolosi per le loro punture: lo scorpione, il ragno a croce (*epeira vulgata*) e noiose le vespe, le formiche, le mosche.

Queste ultime debbono essere tenute il più possibilmente lontane, essendo tramite di infezione e lorde.

All'aperto niente di meglio che il fumo della legna bagnata per porle in fuga.

## CAPITOLO VI.

### Pronto soccorso e salvataggio.

Il pronto soccorso è l'opera di assistenza immediata che consente l'attesa del sanitario, medico o chirurgo.

Quando un compagno o una persona è ferita, o malata, il primo dovere dello *scout* è di prestare le cure necessarie al momento.

Qui riassumeremo i rimedi pronti e le necessarie pratiche.

**Asepsi.** — Prima di toccare una ferita, lavarsi bene le mani. L'acqua e il sapone sono il mezzo più facilmente trovabile per nettare le mani, poichè in mancanza di liquidi speciali, un lavaggio accurato è sufficiente.

**Tamponamento.** — Il tamponamento è una fasciatura sommaria della ferita, e lo si fa ottimamente con

garza, ovatta e fascia di garza o tela. Il fazzoletto pulito è il tampone più pronto in caso di necessità e di mancanza d'altro. Sul fazzoletto si può passare una fascia di tela qualsiasi purchè pulita.

**Legatura di vasi.** — Quando una ferita ha lesa una arteria e l'emorragia non cessa, occorre legare l'arto e la parte piagata per impedire che il ferito, in attesa del sanitario, muoia svenato o perda troppo sangue.

**Scottature.** — La prima cura è di sottrarre la scottatura al contatto dell'aria. Per evitare il troppo spassimo all'ustionato, lo si unga sulla parte scottata con olio o olio di lino, preferibilmente mescolato con calce spenta.

Il migliore impacco è quello all'acido picrico.

Se l'ustionato è fuori dai sensi, occorre scaldare con ogni mezzo le sue estremità e provocare la revulsione.

**Lussazioni, storte, fratture.** — Quando in seguito a falsi movimenti o cadute sono compromesse le giunture o le ossa di un individuo, si eviti di fare i sapienti, toccare o cercare di mettere a posto l'arto lussato, storto o fratturato.

La pratica consiglia di trasportare il colpito, tenendo immobile la parte lesa sopra una tavoletta rigida o con altro sistema.

Trattandosi di piede lussato, storto o fratturato *non si tirino gli stivali, ma si taglino a pezzi.* I.o stesso dicasi per le calze ed anche pei vestiti, ove si tratti di caso grave.

**Asfissia.** — L'annegato o l'asfittico sia spogliato completamente, disteso sulle reni a testa un po' bassa. Se è ancora cosciente, occorre provocare il vomito. Nel caso avesse perduti i sensi, si pratici la respirazione



Fig. 47 — Respirazione artificiale col moto delle braccia.

artificiale, (fig. 47) la trazione della lingua e la fregagione di tutto il corpo.

**Avvelenamento.** — Ai primi sintomi (colica, palidezza, brividi) provocare il vomito con bibite di acqua

salata, acqua e sapone o acqua o bianco d'uovo sbattuto. Dopo il vomito non è male far bere molto latte all'avvelenato.

**Morso di vipera.** — In mancanza del siero antivenenoso Calmette, si lega fortemente la parte morsicata sotto alla ferita, si allarga la ferita con un temperino pulito, si succhia la piaga o si sprema molto per farne uscire una certa quantità di sangue, indi applicare un tampone con permanganato di potassio.

**Svenimento e sincope.** — Si allunghi il malato, lo si percuota in viso e sul petto a palmo aperto, e gli si facciano aspirare olii eterei, sali, aceti. Se del caso, si pratici la respirazione artificiale.

**Sangue dal naso** — Non si pratici la soffiatura del naso, ma si aspiri nelle narici acqua con percloruro di ferro, o si tamponino con ovatta, imbevuta di soluzione di antipirina, le narici. Ottimo impiego ha la gelatina emostatica sciolta in acqua calda.

**Congelamento.** — Le frizioni vigorose con acqua fredda o neve sono il rimedio migliore. Evitare dopo le frizioni di riscaldare il paziente presso il fuoco.

**Colpo di sole.** — Trattare il paziente come un asfissiato, e praticare il bagno freddo al capo e al collo.

Trasporto di un ferito. — Il ferito deve essere trasportato nelle condizioni di minore strapazzo per lui.

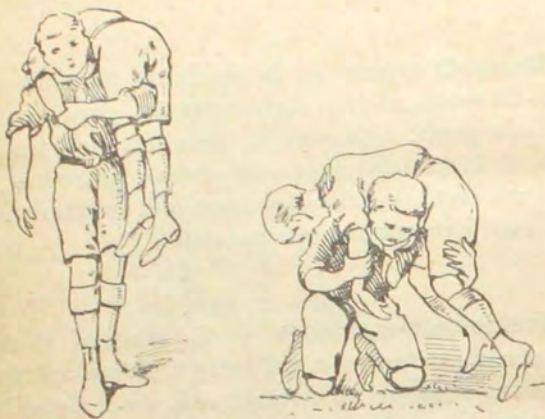


Fig. 48



Fig. 49

Quando si tratti di feriti nel capo o al ventre in

modo grave, è meglio attendere sul posto il sanitario e cercare di averne uno al più presto.

Per trasportare i feriti si usano le barelle, ma in



Fig. 50



Fig. 51

mancanza di queste, due esploratori possono adoperare un *hamac* o i loro bastoni intrecciati con vimini o comunque formanti bordo di barella.

I trasporti a braccia si possono eseguire da solo (figura 48) o in più di uno.

Nella fig. 49 noi vediamo il trasporto d'un ferito avente una gamba compromessa. Nella fig. 50 vediamo la seggetta a due mani, nella fig. 51 la seggetta a 4 mani. Nella fig. 52 il trascinamento di un ferito.



Fig. 52

Quest'ultimo sistema si adotta quando il soccorritore non ha la forza di alzare il ferito, e nel trascinarlo egli



avrà cura di far passare la giubba o giacca del ferito sotto la testa del ferito stesso, legando poscia una corda alle caviglie per poterlo trascinare.

L'exploratore cercherà, in tal caso, di profittare del terreno più liscio per la trazione del ferito.

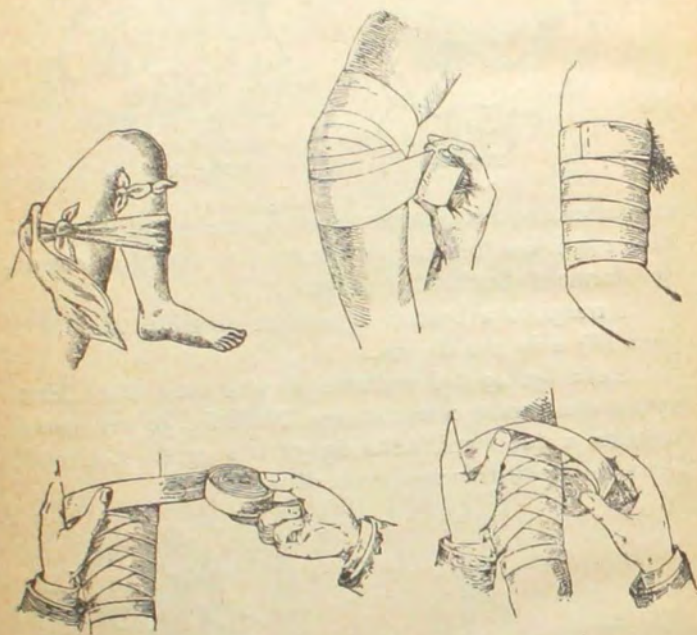


Fig. 53

**Fasciature.** — Diamo qui varie figure dimostrative delle fasciature, lasciando alle lezioni pratiche il perfezionamento delle nozioni esposte.

**Cassetta o zaino di pronto soccorso.** — Al seguito di un certo numero di esploratori dovrà essere una specie di armadio farmaceutico ambulante.

Il minimo di rimedi trasportabili può essere riunito in una scatola e consiste in 8 flaconi, 8 tubetti e accessori di impacco contenenti:

**FLACONI:**

Etere	— per stordimento
Alcolato di melissa	— » crampi allo stomaco
Acido picrico	— » scottature
Tintura di iodo	— contusioni, disinfezione di ferite
Alcool canforato o acqua vegeto minerale	— traumi, reumi, gonfiori
Laudano	— coliche, dolori di ventre, di stomaco
Percloruro di ferro	— emorragie
Acido fenico	— punture, disinfezione

**TUBI:**

Acido borico	— lavaggi
Emetico d'ipecaquana	— vomitivo
Bismuto	— diarrea
Antipirina	— nevralgie, cefalee, raffreddori

Vaselina borica	— Raffreddori, colpi di sole, scorticature
Permanganato di potassio	— Antivelenoso disinfettante.
Magnesia calcinata	— Costipazione
Cloruro di chinino	— Febbre.

#### ACCESSORI:

Garza fenicata (fascie e compresse),  
Taffetà o cerotto impermeabile,  
Pietra infernale (lapis di nitrato di argento),  
Ovatta fenicata o cotone idrofilo  
Spilli e aghi da sutura  
Lancetta  
Forbici  
Pennelli  
Pinze

#### Salvataggi.

Per salvare persone, animali e oggetti bisogna conservare il sangue freddo e guardare intorno ove e come si possa aiutarsi nell'opera di salvataggio.

**Salvataggio d'un annegato.** — Gettarsi in acqua, raggiungere l'annegato, afferrarlo per di dietro, all'attac-

catura delle spalle, e spingerlo avanti a sè. Evitare che l'annegato s'attacchi con le mani al salvatore. Non tuffarsi quando l'annegato non risommi subito. In tal caso si corre il pericolo di fare due annegati invece di uno.

**Salvataggio in cave e miniere.** — Munirsi di lampada di sicurezza, di caschi respiratori o sacchi di ossigeno.

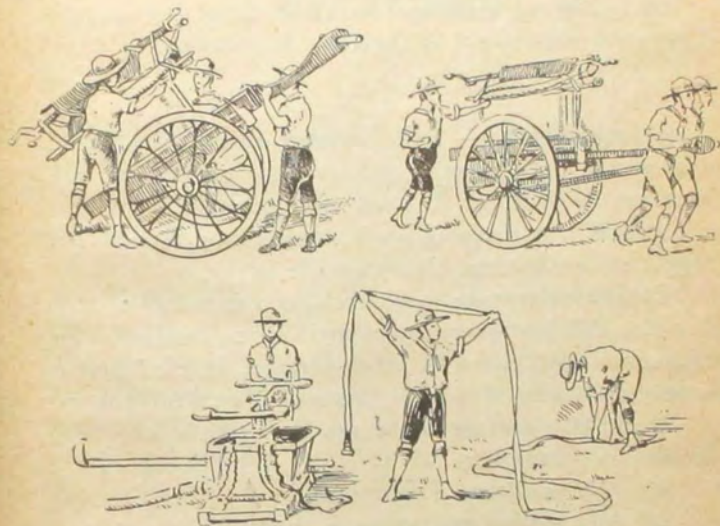


Fig. 54

Nelle cave, colmate d'acqua, calarsi nei pozzi con una corda attaccata alla cintura e raccomandata a persone o a sostegno sicuro.

Nelle cave allo scoperto seguire le norme dei pompieri.

**Incendio.** — Nella figura si vede la manovra della pompa da incendio.

Nel caso l'incendio fosse vasto occorre isolarlo. Allo scopo si distrugge quanto si trovi di facilmente infiammabile intorno alla zona incendiata, e si pratica una specie di spazio vuoto fra essa e le zone infiammabili adiacenti.

Nelle case: si chiudano porte e finestre, poichè la mancanza d'aria *spegne* il fuoco.

Nelle fig. 54 vediamo i mezzi di cui si deve servire il ragazzo esploratore in funzione di pompiere.

**Allagamento.** — Nelle inondazioni ed allagamenti, il salvatore deve poter raggiungere gli oggetti da salvare con la sicurezza di trarli a salvamento.

Perciò non è consigliabile avventurarsi a nuoto per raggiungere una casa bloccata dalle acque.

Meglio è lavorare in parecchi, con metodo e ordine.

Non chiuderemo questo capitolo senza raccomandare agli *scouts* ogni riguardo per le persone, tutte e il pronto intervento in loro favore per disgrazie o accidenti penosi.

Di più ci piace segnalare agli istruttori la necessità di istituire i ragazzi:

- 1). Alla mietitura e falciatura,
- 2). Alla semina con zappa e vanga,
- 3). Alla trebbiatura,
- 4). Al raccolto delle uve, dell'olivo e delle frutta,
- 5). Al raccolto dei cereali secondari.

Essi potranno così, in caso di guerra, sostituire vantaggiosamente gli uomini distolti dai campi per la difesa della Patria.

## APPENDICE

### Cenni sull'esercito italiano.

**Generalità.** — Il ragazzo esploratore sa che l'esercito dovrà un giorno accoglierlo nelle sue file. Ecco la ragione per la quale, se egli non è obbligato a conoscere minutamente ogni dettaglio sulle nostre truppe, è bene conosca almeno la forza del complesso organismo del quale egli andrà a far parte, un giorno, come soldato.

L'esercito è istituito, cioè voluto dal popolo italiano, a difesa del territorio nazionale, dell'onore e degli interessi degli italiani. Esso guarda il confine, preserva il paese dall'opera iniqua di coloro che tendono a sovvertirne le basi, e tutela col suo prestigio e la sua forza, unitamente all'armata di mare, la vita e i beni degli emigrati italiani in ogni parte del mondo.

**Alti comandi.** — Gli alti comandi nel nostro esercito sono :

- 1). Il comando del Corpo di Stato Maggiore.
- 2) I comandi di armata in guerra. (1)
- 3) 12 Comandi di Corpo d'Armata. (2)
- 4) 25 Comandi di Divisione (3).

Per ciò che concerne l'ordinamento e l'amministrazione generale dell'esercito, è istituito il *Ministero della guerra*, dal quale dipendono le direzioni e gli ispettorati dei vari servizi, fra i quali :

- 1). Il Comando dell'arma dei R. R. Carabinieri.
- 2). La direzione generale delle leve e truppe,
- 3). L'ispettorato delle truppe da montagna.
- 4). » generale di Cavalleria.
- 5). » » di Artiglieria.
- 6). » » del Genio
- 7). » » di Sanità militare
- 8). » » di Sussistenza

tutti con sede in Roma.

(1) I comandi d'armata in guerra sono ora 5.

(2) I comandi di corpo d'armata risiedono in Torino (1), Genova (2), Milano (3), Alessandria (4), Verona (5), Bologna (6), Ancona (7), Firenze (8), Roma, (9), Napoli (10), Bari (11), Palermo (12).

(3) Le 25 divisioni hanno sede in Torino, Novara, Genova, Piacenza, Milano, Brescia, Alessandria, Cuneo, Verona, Venezia, Bologna, Ravenna, Ancona, Chieti, Firenze, Livorno, Roma, Perugia, Napoli, Salerno, Bari, Reggio Calabria, Palermo, Messina e Cagliari.

**Gerarchia militare** — È l'ordine dei gradi nell'esercito. Essi sono :

- Generale d'esercito;
- Tenente generale;
- Maggior generale;
- Colonnello;
- Tenente Colonnello;
- Maggiore;
- Capitano (1° e 2° capitano);
- Tenente;
- Sottotenente;
- Maresciallo;
- Sergente maggiore;
- Sergente;
- Caporale maggiore;
- Caporale — Carabiniere;
- Soldato — Allievo carabiniere.

**Truppe.** — L'esercito italiano conta 5 Armi: i Carabinieri reali, la Fanteria, la Cavalleria, l'Artiglieria e il Genio. Oltre le Armi vi sono Corpi speciali per speciali servizi.

Dallo specchio qui sotto, il ragazzo esploratore potrà convincersi della forza armata d'Italia.

R. Carabinieri } 1 Legione allievi (6 comp. e 1 squadrone),  
                          } 11 Legioni territoriali.  
                          } 1 Legione Libia.

Fanteria .	{	di linea	94 reggimenti (306 battaglioni, 306 sezioni di mitragliatrici). (1)
		Granatieri	2 reggimenti (6 battaglioni, 6 sezioni di mitragliatrici).
		Alpini	8 reggimenti (26 battaglioni, 26 sezioni di mitragliatrici).
		Bersaglieri	12 reggimenti (48 battaglioni, 48 sezioni di mitragliatrici) (2)
Cavalleria	{	Lancieri	12 reggimenti (60 squadroni) 16 sezioni di mitragliatrici
		Cavalleggeri	18 » (90 squadroni)
Artiglieria	{	da campagna	36 reggimenti (288 batterie)
		a cavallo	1 reggimento (8 batterie)
		da montagna	2 reggimenti (24 batterie)
		pesante da campo	2 reggimenti (20 batterie)
		da fortezza e costa	10 reggimenti (98 batterie)
Genio . .	{	Zappatori	2 reggimenti (8 battaglioni)
		Telegrafisti	1 reggimento (5 battaglioni)
		Pontieri	1 reggimento (4 battaglioni) (3)
		Minatori	1 reggimento (4 battaglioni)
		Ferrovieri	1 reggimento (3 battaglioni) (4)
		Specialisti, aviatori, aereonauti	7 comp. (5)

(1) Il reggimento di fanteria che ha sede a Cagliari ha una compagnia ciclisti. Fanteria, granatieri e alpini (gruppi) sono riuniti in 2 brigate di 2 reggimenti (per gli alpini 2 o più).

(2) Il 4° battaglione di ogni reggimento bersaglieri è costituito di ciclisti.

(3) Un battaglione dei pontieri prende il nome di *lagunari*.

(4) Un battaglione dei ferrovieri è costituito di automobilisti del Genio.

(5) Questi servizi sono in via di trasformazione definitiva.

Oltre le truppe contemplate nello specchio sopra descritto vi sono:

12 Compagnie di sanità, 12 compagnie di sussistenza, i comandi di distretto militare, i vari servizi territoriali etc.

L'Italia, possedendo tre Colonie in Africa, la Libia, l'Eritrea e la Somalia, ha anche uno scelto e numeroso esercito coloniale che è costituito dai:

Battaglioni libici di fanteria, il cui numero non è ancora fissato;

dalle Batterie libiche, id., id.;

dagli squadroni Savary (cavalleria), id. id.

per il presidio della Libia.

da 12 battaglioni ascari eritrei;

da 6 batterie eritree;

da 2 squadroni cavalleria eritrea;

dalle bande eritree;

per il presidio dell'Eritrea.

e da 2 battaglioni d'ascari della Somalia.

Vi sono inoltre squadroni di *meharisti* (cavalleria su dromedari corridori) e ascari marinai per i R. Sambuchi (navi a vela) armati.

**Leva** — L'esercito si compone degli uomini validi dai 20 anni ai 39, e si divide in:

Esercito permanente (uomini dai 20 ai 28 anni)

Milizia mobile (dai 29 ai 33 anni)

Milizia territoriale (dai 34 ai 39 anni).

Si dice *leva in massa*, la revisione degli uomini dichiarati inabili al servizio militare, e più propriamente la chiamata della nazione intera a difesa della Patria.

**La fanteria.** — Poichè l'esploratore, se andrà volontario nell'esercito, sarà generalmente un uomo di fanteria, riassumiamo il compito e le funzioni dell'arma di fanteria sul campo di battaglia.

La fanteria è la *regina* dei campi di guerra, avendo in sè tutti gli elementi per iniziare, svolgere e terminare un combattimento. Essa deve essere, ove sia possibile, aiutata nel suo compito dalle altre armi, le quali d'altra parte, difficilmente possono disimpegnarsi da sole in combattimento.

**Come combatte la fanteria?** — La fanteria combatte con tre mezzi: il movimento, il fuoco e l'urto.

Il *movimento* è il mezzo di avvicinarsi al nemico per far fuoco.

Il *fuoco* è il mezzo per sgretolare la compagine avversaria, e porla nelle condizioni di minore resistenza all'urto.

L'*urto* è la carica alla baionetta, con la quale, il più delle volte, si prende possesso del luogo occupato dai nemici.

Il *movimento e il fuoco* vanno fatti utilizzando il terreno (vedi capitolo IV), allo scopo di conservare quanti più uomini sia possibile perchè l'urto riesca formidabile.

**Fanteria contro artiglieria.** — Questo genere di combattimento è episodico nelle guerre moderne. Il concetto informativo è questo: La fanteria che riesce ad avvicinarsi a meno di 1000 metri dall'artiglieria, nemica non protetta da altra fanteria, uscirà vittoriosa dal combattimento.

Il fantaccino perciò deve *serrar sotto* e una volta lanciato all'assalto dei pezzi, badare a uccidere i cavalli del nemico perchè non possa salvare il materiale.

**Fanteria contro cavalleria.** — Contro gli attacchi improvvisi di cavalleria, la fanteria deve applicare un'azione intensa di fuoco, aspettando che i cavalli siano a distanza di tiro efficacissimo (dai 100 ai 300 metri). Inastare le baionette è doveroso, o per l'urto, occorre sorvegliare all'inizio e durante l'azione.

Difficile è alla cavalleria avere ragione di eguali forze a piedi, bene armate e disciplinate.

**Ordinamento della fanteria italiana.** — La nostra fanteria è ordinata per reggimenti, battaglioni, compagnie, plotoni e squadre.

Il *reggimento* è un raggruppamento per esigenze di comando di più battaglioni (generalmente 3). È comandato da un colonnello.

Il *battaglione* (su 4 o più compagnie) è l'unità *tattica*, cioè capace di iniziare e svolgere da sola un combattimento. Si compone di 1000 uomini circa, ed è comandato da un maggiore o da un tenente-colonnello.

La *compagnia* (su 4 plotoni) è l'unità che può essere comandata da un individuo senza bisogno di trasmissioni d'ordine a forte distanza. Si compone di 250 uomini e la comanda un capitano.

Il *plotone*, (su 4 squadre) comandato da un subalterno (tenente o sottotenente) è un aggruppamento di uomini, sotto gli ordini di un ufficiale, per rendere più agile la manovra comandata dal capitano e conferire snellezza e articolazione alla compagnia.

La *squadra* (12-15 uomini) comandato da un graduato di truppa) è un mezzo di rendere più agile il plotone, e di fare eseguire da una grande massa, divisa in piccoli segmenti, i più agili movimenti sul terreno.

**Ordine sparso.** — Mercè appunto la divisione del plotone in squadre, sono facili i movimenti in ordine sparso, perchè, sparpagliando 15 uomini a distanza di 2-3 metri l'uno dall'altro, il graduato ha sempre i suoi dipendenti vicini e a portata di voce.

L'ordine sparso vale a rendere meno efficace il fuoco nemico, col diminuire il bersaglio offerto dalle truppe manovranti, sia in linea di fronte che in linea di fila, cioè parallelamente o perpendicolarmente al fronte di battaglia.

### Nomenclatura militare.

**Equipaggiamento** — Si chiama equipaggiamento tutto ciò che è necessario alla vita del soldato al campo.

Esso si compone di: uniforme completa, zaino con tascapane, borraccia per liquidi, giberne.

**Uniforme.** — L'uniforme del nostro esercito varia a seconda delle armi.

In tempo di guerra tutto l'esercito veste la divisa grigio-verde, come quella che rende meno visibile il soldato sul terreno, garantendolo il più possibilmente dall'essere un facile bersaglio.

La divisa grigio-verde si compone: di giubba, calzoni, copricapo e mantellina per le truppe a piedi; di giubba, calzoni, gambali e cappotto per le truppe a cavallo.

**Zaino.** — Lo zaino per le truppe a piedi è fatto di solida tela grigio-verde, e in esso il soldato pone:

- un paio di scarpe di ricambio,
- un paio di scarpe di tela da riposo,
- una camicia di ricambio,
- un paio di mutande di ricambio,
- i fazzoletti,
- le calze o le pezze da piede,
- la dotazione di munizioni,
- la razione di viveri in conserva.

Sullo zaino vengono fissati:

- il telo da tenda,
- i picchetti da tenda,
- l'arnese da zappatore,
- la gavetta.

Sul tascapane viene raccomandata la borraccia.

**Giberne.** — Le giberne sono scatole di cuoio raccomandate al cinturino della baionetta, e alle cinghie da giberna passanti dietro il collo del soldato.

Le giberne sono quattro e in ciascuna trovano posto ventiquattro cartucce.

Le giberne e i loro fornimenti si chiamano anche *buffetterie*.

**Caserma.** — È lo stabile nel quale vengono alloggiate le truppe.

**Garetta.** — È il casotto nel quale si ripariano le sentinelle.

**Corpo di Guardia** — È il locale nel quale convergono i soldati che montano di guardia.

**Capoposto.** — È il graduato o il sottufficiale che comanda la guardia. Ad esso si debbono rivolgere le persone che entrano in caserma.

**Rastrelliera** — È il supporto in legno per il fucile.

**Armeria** — È il locale dove si tengono le armi. Esso dev'essere asciutto e bene aereato.

**Camerata.** — È il locale nel quale i soldati dormono.

**Branda.** — È il letto del soldato.

**Plancia.** — È il supporto sul quale il soldato ripone lo zaino e il resto dell'equipaggiamento.

**Munizioni.** — Si dividono in due grandi categorie: munizioni da bocca, che comprendono tutti i viveri; e munizioni da fuoco, che comprendono tutti i proiettili, sia per fanteria, sia per artiglieria.

**Cartuccia.** — È il proiettile per il fucile con la sua carica contenuta in un *bossolo*, sul fondo della quale si trova la *capsula*.

**Caricatore.** — È una specie di supportino metallico, nel quale le cartucce vengono poste in numero di sei per volta, allo scopo di caricare il fucile con sei colpi e di procedere così al tiro per *caricamento successivo*.

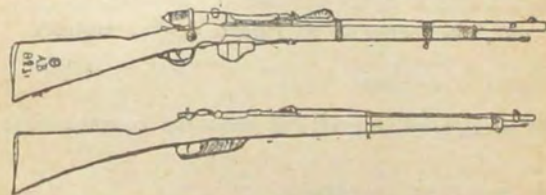


Fig. 55

**Fucile.** — Il fucile italiano da guerra 1891 si compone:

della *Cassa*, costituita da *calcio e impugnatura* in legno, della *canna*, nella quale si notano la *rigatura interna* a spirale per evitare nel tiro il capovolgimento del



proiettile; il *mirino* e l'*alzo*, la *visuale* che passa tra il fondo dell'intaglio dell'alzo e la vetta del mirino si chiama *linea di mira*;

della *camera*, nella quale si notano l'*otturatore*, munito di percussore, molla spirale e apparecchio di sicurezza; la *scatola serbatoio*, nella quale trova posto il caricatore. L'otturatore è azionato da un manubrio con *noce*.

Sulla canna del fucile è posta una piastrina di legno detta *copricanna*, e lungo la cassa viene inserita la *bacchetta*.

La *baionetta* si compone di *crociera* con anello, *manico* con cappuccio a dente, *lama* bitagliante verso la punta, e *fodero* con *puntale*.

**Cannone.** — Il cannone in genere si compone di:  
*affusto* con ruote,  
*pezzo*, che è propriamente il cannone,  
*scudi*, che servono al riparo degli artiglieri,

Nel pezzo si notano:

la *culatta* nella quale si trova la *camera di caricamento*,

la *canna* con *rigatura*,

*volata* si chiama la parte della canna presso la bocca del cannone,

*cassoni* si chiamano i carri per il trasporto delle munizioni,

*puntatori* sono i soldati addetti al tiro,

*serventi* sono i soldati addetti ai cassoni che forniscono la munizione al pezzo,

*mettere in batteria* significa staccare il cannone dall'*avantreno* e disporlo al combattimento.

**Mitragliatrice.** — Essa si compone della canna o delle canne, potendo essere sia a una canna che a più canne,

del refrigerante,  
della camera,

Il refrigerante serve a mantenere fredda la camera che si riscalda per la rapidità del tiro.

La camera è destinata ad accogliere man mano che si svolge il nastro di caricamento sul quale sono inserite le cartucce.

La mitragliatrice poggia sopra un trepiede, sul quale essa può descrivere oscillando orizzontalmente un segmento circolare, che permette di distribuire i proiettili « a ventaglio ».

Sezione di mitragliatrice è la batteria formata di due mitragliatrici.

**Pistola.** — Essa consta di impugnatura, tamburo e canna.

Nel tamburo vengono poste le cartucce.

Le armi in uso presso il R. Esercito Italiano sono particolarmente:

1). Il fucile modello 1891 con baionetta, del quale quale abbiamo parlato,

2). Il moschetto modello 1891 per carabinieri e cavalleria.

- 3). Il fucile Wetterly (1870-87) con baionetta.
- 4). Il moschetto Wetterly (1870-87), per armi a cavallo.
- 5). La sciabola per cavalleria.
- 6). La pistola (Glisenti-Mauser).

Quanto al materiale di artiglieria da campo, l'esercito italiano è dotato:

- 1). del cannone da 75 (acciaio) modello 1906, su affusto, impropriamente detto a deformazione, sistema Krupp.
- 2) del cannone da 75 (acciaio) modello 1911, sistema Deport, a deformazione.

Le mitragliatrici in uso nell'esercito italiano sono le Maxim e alcune di altro tipo, in esperimento, tutte con munizionamento del fucile 1891.

**Norme per gli istruttori.** — Rimandiamo gli istruttori, per ciò che concerne l'istruzione militare preparatoria degli *scouts*, ai regolamenti militari (Editore Voghera, Roma):

- a) di disciplina,
- b) di servizio in guerra (parte 1° e 2°),
- c) di esercizi per la fanteria,
- d) sulle armi e sul tiro.

Gli istruttori degli *scouts* italiani devono curare la

loro iscrizione al tiro a segno, non appena l'età consentirà ai ragazzi la manovra e l'uso del fucile, e noi siamo d'avviso che detta iscrizione debba essere obbligatoria per gli *scouts* che hanno compiuto il 14° anno di età.



## INDICE

Prefazione dell'editore . . . . .	Pag. 5
Premesse . . . . .	» 7
CAPITOLO I. — Iscrizioni e carriera dei ragazzi e- sploratori . . . . .	» 9
CAPITOLO II. — Allenamento fisico . . . . .	» 28
CAPITOLO III. — Allenamento topografico . . . . .	» 38
CAPITOLO IV. — Utilizzazione del terreno. . . . .	» 61
CAPITOLO V. — Accampamento e vita al campo . . . . .	» 87
CAPITOLO VI. — Pronto soccorso e salvataggio . . . . .	» 102
Appendice. — Cenni sull'esercito italiano . . . . .	» 113





*Terminato di stampare in Cusano (Milano)  
dai tipografi A. Colombo e Figli il 30  
giugno 1915.*

**330905**