

Scoutismo per ragazzi

Part IV. FORTNIGHTLY. Price 4d. net.

SCOUTING FOR BOYS BY B-P

(LIEUT. GEN.
BADEN POWELL C.B.)



PUBLISHED BY HORACE COX, WINDSOR HOUSE, BREAM'S BUILDINGS, LONDON, E.C.



Capitolo 4

TRACCE

11^a chiacchierata

Osservazione di «indizi»

12^a chiacchierata

Come seguire le tracce

13^a chiacchierata

Interpretazione delle tracce o «deduzione»



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Conducete fuori gli Scouts, per raccogliere esemplari di foglie, fiori o frutti di diversi alberi, arbusti ecc., e per osservare la forma e le caratteristiche degli alberi, così d'inverno come d'estate. Fate una collezione di foglie. Chiedete agli Scouts di riprodurle e di scrivere a fianco di ciascuna il nome del relativo albero.

In campagna, fate osservare agli Scouts i cereali, in tutte le fasi del loro sviluppo, in modo che siano poi in grado di riconoscere a vista di quale specie di cereali si tratti.

Trovate tutte le piante selvatiche della vostra regione che possano servire all'alimentazione.

Fate una collezione di riproduzioni di foglie: procuratevi alcuni fogli di carta carbone, posateci sopra la foglia che intendete riprodurre, con il rilievo delle venature a contatto con il carbone; mettete sul tutto un pezzo di carta sottile e strofinate forte. Togliete quindi la carta, sollevate la foglia e posatela, sempre con le venature in basso, sulla carta che avete scelto per la «stampa». Metteteci di nuovo sopra un pezzo di carta, e strofinate. Questa vi darà un'impressione chiarissima della foglia.

Invogliate gli Scouts a fare una collezione di esemplari di fiori selvatici: per farli seccare bisogna pressarli fra due fogli di carta assorbente, messi dentro un libro piuttosto pesante.

Dove è possibile, incoraggiate la coltivazione di un orto: sia di un orto in comune per tutto il Reparto ovvero di un orto individuale, con un pezzetto di terra assegnato a ciascuno.

Gli Scouts dovrebbero studiare le varie fasi della crescita delle piante.

GIOCHI SULL'OSSERVAZIONE DELLE PIANTE

Che cos'è

Due Scouts partono per primi, col compito di lasciare una traccia servendosi dei normali segni di pista. In precedenza, si saranno accordati con gli altri per un segno particolare che significhi: «Che cos'è?» (per esempio, un cerchio con una linea che lo attraversi, e accanto un numero) Dopo una decina di minuti partono gli altri ragazzi della Pattuglia o del Reparto, tutti insieme, oppure uno per uno. Devono portare con sé carta e matita.

Il gioco consiste nell'annotare sul proprio taccuino i «che cos'è?» osservati, e scrivere la natura dell'oggetto più vicino al segno, come per esempio «quercia», «agrifoglio» ecc.

Si potranno poi attribuire dei punti, in base al numero dei segni osservati e delle risposte esatte ai vari «Che cos'è».

Oltre ad essere molto interessante, questo gioco sviluppa lo spirito di osservazione, rinforza la memoria ed è un ottimo sistema per imparare la botanica.

Corsa alle piante

Il Capo Pattuglia invia in esplorazione i suoi Scouts, a piedi o in bicicletta, nella direzione da ciascuno prescelta con il compito di riportargli un esemplare di una data pianta da lui richiesta, come per esempio un ramo di tasso, una punta di agrifoglio un ramo di ippocastano dove si veda il «ferro di cavallo», una rosa canina, o qualcosa di simile. In questo modo, i ragazzi danno prova della loro conoscenza delle piante e della loro memoria nel rammentare dove hanno visto piante del genere richiesto, e anche della loro sveltezza nell'andare e tornare.

OSSERVAZIONE DI «INDIZI»

**PRENDER NOTA DI OGNI INDIZIO - PARTICOLARI SULLE
PERSONE - ESERCITARE L'OSSERVAZIONE - INDIZI
ATTORNO AD UN CADAVERE - PARTICOLARI IN APERTA
CAMPAGNA - COME USARE I PROPRI OCCHI - SCAUTISMO
DI NOTTE**

«Indizio» è la parola usata dagli Scouts per indicare qualunque piccolo particolare - come un'orma, ramoscelli spezzati, erba calpestata, rimasugli di cibo, una goccia di sangue, un capello ecc. - e qualsiasi altro piccolo segno che possa servire da guida per procurarsi le informazioni di cui sono alla ricerca.

La signora Walter Smithson, durante un suo viaggio nel Kashmir, seguiva con alcuni battitori le tracce di una pantera che aveva ucciso e portato via un giovane cervo maschio. La bestia aveva attraversato una larga lastra di roccia nuda, sulla quale naturalmente non potevano esserci impronte delle zampe. Un battitore andò immediatamente all'estremità più lontana della roccia dove questa finiva in un aguzzo ciglione. Poi si inumidì il dito, e lo passò proprio lungo la cresta, finché vi trovò attaccati alcuni peli del cervo. Questo fatto gli indicò il punto preciso da dove la pantera era discesa dalla roccia trascinandosi dietro la sua preda. Quel pochi peli costituivano ciò che gli Scouts chiamano un «indizio». Osservando appunto altri piccoli «indizi» quel medesimo battitore scovò anche degli orsi: una volta notò sulla corteccia di un albero uno sgraffio fresco, fatto evidentemente dall'unghia di un orso; e in un'altra occasione trovò un solo pelo nero attaccato alla corteccia di un albero, ciò gli provò che un orso si era strofinato lì contro.

Prendere nota di ogni indizio

Una delle cose più importanti che deve imparare uno Scout - sia egli esploratore militare o in servizio civile o anche semplice



È ABBASTANZA FACILE TRAVERSTIRSI, ANCHE CON MEZZI MOLTO SEMPLICI, A CONDIZIONE DI SAPERLO FARE. QUANTE COSE HA CAMBIATO QUESTO UOMO PER MUTARE IL SUO ASPETTO? OSSERVATE COME CIÒ CHE PRODUCE MAGGIOR DIFFERENZA È IL PORTAMENTO CAMBIATO.

cacciatore - è di non permettere che nulla sfugga alla sua attenzione. Deve notare le più piccole cose ed i minimi indizi e quindi ricavarne il loro esatto significato. Certo ci vuole molta pratica prima che un «piede tenero» prenda l'abitudine di osservare veramente ogni cosa e di non lasciare sfuggire niente ai suoi occhi: ma si può imparare quest'arte tanto in città come in aperta campagna.

Analogamente lo Scout deve notare ogni suono strano ed ogni odore particolare, e subito pensare che cosa questi stiano ad indicare. A meno che non impariate a prender nota di ogni indizio, avrete sempre pochissime osservazioni da mettere insieme, e così non sarete di nessuna utilità come esploratore.

Ricordate: uno Scout considera sempre come un grande disonore che un profano scopra una qualunque cosa prima di lui, e ciò sia che si tratti di una cosa molto distante, che di una che ci stia quasi sotto i piedi.

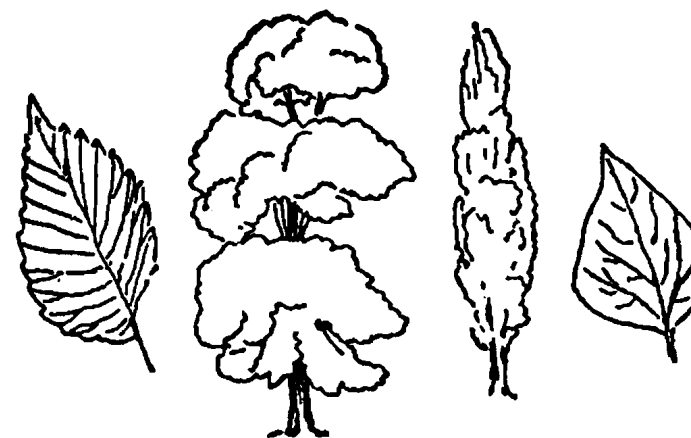
Se andate fuori con un esploratore veramente allenato, vi accorgete che i suoi occhi sono costantemente in movimento e guardano da tutte le parti, lontano e vicino, notando ogni cosa che avviene.

Una volta, a Londra, camminavo per Hyde Park con uno di questi. Ad un tratto egli osservò: «Quel cavallo zoppica un poco». Non c'era nessun cavallo vicino a noi, ma mi accorsi che ne stava guardando uno assai lontano, oltre il laghetto del Serpentine. L'istante dopo raccoglieva uno strano bottone che giaceva sul sentiero. Dunque i suoi occhi osservavano tanto le cose molto lontane come le vicine.

«HA VISTO UN UOMO ... ?»

Per ritrovare la strada in una città sconosciuta uno Scout osserverà i principali edifici e le strade che attraversa, e noterà davanti a quali negozi passa e che cosa c'è nelle loro vetrine, ed inoltre quali veicoli lo sorpassano.

Ma più particolarmente ancora egli osserverà la gente: come sono i visi, i vestiti, le scarpe, il modo di camminare. Così che, se per esempio un poliziotto gli dovesse chiedere: «Ha visto passare per questa strada un uomo con le sopracciglia scure e sporgenti, vestito di un abito blu scuro?», egli possa dare immediatamente una risposta di questo genere: «Sì, zoppicava leggermente dal piede destro, portava scarpe di modello straniero ed aveva un pacco in mano. Ha voltato per Gold Street, la seconda traversa a



L'OLMO EUROPEO HA UNA FORMA INCONFONDIBILE, COSÌ PURE IL PIOPPO LOMBARDO.

Altre piante

Dovrete conoscere anche quali sono le piante utili, che possono servire da nutrimento. Supponiamo che siate lontani, soli, dentro la giungla, senza alcun cibo e senza conoscere niente di piante: potreste morire di inedia, oppure avvelenarvi, e ciò per non aver saputo quali frutti o radici sono commestibili, e quali velenosi.

PIANTE COMMESTIBILI

Vi sono molte bacche, noci, radici, cortecce e foglie che sono buone da mangiare: cercate quali di esse si trovano vicino al vostro campo e studiatevi di fare un pasto con quelle sole. Sono anche commestibili molti cereali, le radici e i bulbi di parecchie piante, e molte erbe. E così pure vengono usate come cibo certe specie di muschio e alcune alghe.

Inoltre, dovrete saper riconoscere i comuni fiori di campo e di bosco: alcuni di questi sono parenti dei fiori dei nostri giardini e hanno qualcosa della loro bellezza; altri appartengono ad erbe utili per dar sapore ai cibi o come medicinali.



IMPARATE A DISEGNARE LA FORMA DELLE FOGLIE E LA SAGOMA DEGLI ALBERI, COME PER ESEMPIO LA QUERCIA.

o le canne da zucchero, o gli alberi della gomma significherebbero ottimo e abbondante combustibile. Uno Scout dovrebbe quindi farsi un dovere di imparare i nomi e l'aspetto degli alberi della sua regione.

Dovrebbe procurarsi una foglia di ogni tipo di albero e confrontarla con quelle sugli alberi; inoltre

dovrebbe imparare a riconoscere ciascun albero dalla sua sagoma e dall'aspetto generale per poterli riconoscere a distanza, non solo d'estate ma anche d'inverno. Alcuni alberi hanno una forma tipica ed inconfondibile, come la quercia, l'olmo e il pioppo che vedete disegnati qui e nella pagina seguente. Cercate di scoprirne altri, come il pino, la betulla, il salice, e così via.

CUSTODE DEI BOSCHI

In qualità di Scouts, voi tutti siete i custodi dei boschi: uno Scout non rovina mai un albero, tagliuzzandolo col coltello o con l'ascia.

Ci vuole pochissimo tempo per abbattere un albero, ma occorrono molti e molti anni per farlo crescere: perciò uno Scout abbatte un albero solamente quando ci sono buone ragioni per farlo, e non semplicemente per il gusto di adoperare la propria ascia. Per ogni albero abbattuto se ne dovrebbero piantare due.

LEGNA DA ARDERE

Raramente è necessario di dover abbattere gli alberi anche per procurarsi legna per il fuoco, perché in genere c'è abbondanza di quella morta sparsa al suolo. Meglio, ci sono i rami secchi da tirare giù dagli alberi. La legna morta brucia molto più facilmente di quella verde.

Come regola generale, le essenze tenere - pino, abete e larice - costituiscono un'ottima esca e forniscono un fuoco rapido adatto a compiti di breve durata come far bollire l'acqua. Le essenze dure - quercia, faggio, acero ed altre - danno invece fuochi duraturi che producono molta brace, e quindi servono bene per cotture più lunghe, come arrostiti e stufati, e per il pane.

In America si dice che: «Un albero può fare un milione di fiammiferi, ma un solo fiammifero può distruggere un milione di alberi». Per questo uno Scout sta molto attento al fuoco, e quando ne ha dovuto accendere uno bada poi, prima di allontanarsi, che sia ben spento, ed eventualmente spegne con acqua le ultime scintille.

sinistra di qui, circa tre minuti fa».

Informazioni di questo genere sono state spesso della massima utilità per rintracciare un criminale.

Ricorderete la storia di Kim, dove è detto come gli fosse insegnata l'osservazione per mezzo di un gioco in cui doveva descrivere a memoria il contenuto di un vassoio pieno di piccoli oggetti che gli erano stati fatti vedere per un minuto e poi subito ricoperti.

Fate questo «gioco di Kim» perché costituisce un esercizio ottimo per uno Scout.

In Italia vi era una società segreta detta Camorra che usava addestrare i suoi giovani affiliati ad osservare rapidamente le cose e a ricordarle. Quando un camorrista camminava per le strade della città, ogni tanto si fermava improvvisamente e domandava al suo giovane allievo: «Come era vestita la donna che stava seduta sulla porta della quarta casa a destra, nell'ultima strada?», oppure: «Di che cosa parlavano i due uomini che erano all'angolo della terzultima strada?» o ancora «Dove aveva avuto in ordine di andare quella carrozza, e che numero aveva?» «Qual è l'altezza di quella casa e quale la larghezza della finestra del primo piano?», e così via. Oppure si concedeva al ragazzo un minuto di tempo per guardare in una vetrina e descrivere poi tutto quello che c'era dentro.

Uno Scout deve guardare anche a terra, specialmente lungo il bordo dei marciapiedi e contro le case. Ho trovato spesso oggetti, anche di valore, che erano caduti e poi erano stati calpestati da numerose persone e in ultimo, urtati dai piedi della gente, erano finiti da una parte senza esser affatto notati.

Naturalmente ogni Scout che viva in città dovrebbe conoscere dove si trovi la più vicina farmacia (in caso di disgrazia), il più vicino posto di polizia, il medico, l'ospedale, i pompieri, il telefono pubblico, l'ambulanza ecc.

Particolari sulle persone

Quando viaggiate in treno o in autobus osservate sempre tutte le più piccole particolarità dei vostri compagni di viaggio. Osservatene il viso, gli abiti, il modo di parlare ecc., in maniera poi da poter descrivere con buona precisione ciascuno di loro. E cercate di dedurre dalla loro apparenza e dal loro portamento se sono ricchi o poveri (cosa che potrete facilmente arguire dalle loro calzature), qual è la loro probabile occupazione e se sono felici,



OSSERVATE IL VISO DELLE PERSONE IN MANIERA DA POTERLE RICONOSCERE

**SAPETE DEFINIRE IL
LORO CARATTERE DAL
MODO CON CUI
PORTANO IL CAPPELLO?**



Scoutiamo per ragazzi

sofferenti o bisognosi di aiuto.

Ma facendo questo non dovete però lasciar loro vedere che li state osservando, perché ciò li metterebbe in guardia. Ricordatevi del pastorello di cui parlai alla 2ª chiacchierata, che notò le scarpe del vagabondo, ma non lo guardò, e così non si fece sospettare da lui.

L'osservazione attenta delle persone e l'abilità nel leggerne i caratteri e i pensieri sono di una utilità immensa negli affari e nel commercio, specialmente per un commesso o un venditore che deve persuadere la gente a comperare, o per scoprire eventuali truffatori.

Si dice che si può giudicare il carattere d'un uomo dal modo in cui porta il cappello. Se è inclinato da una parte si ritiene che chi lo porta abbia carattere gioviale, ma se è troppo inclinato è un fanfarone; se il cappello è molto all'indietro si tratta di un cattivo pagatore; se infine è portato ben orizzontalmente, si tratta di un uomo onesto, ma non molto brillante d'ingegno.

Anche il modo con cui un uomo o una donna cammina è spesso un indizio sicuro del suo carattere. Basta osservare l'ometto affaccendato e vanitoso che trotterella a passettini, con gran movimento di braccia; o i lunghi passi affrettati e ineguali dell'uomo nervoso, l'andatura lenta del fannullone, il passo uguale, rapido e silenzioso di uno Scout e così via.

Esercitare l'osservazione



Con un po' di esercizio potrete dire con sufficiente esattezza il carattere di un uomo osservando il vestito.

Di tutti i particolare del vestiario le calzature sono quasi sempre le più eloquenti.

Tempo fa passeggiavo per la campagna con una signora e proprio davanti a noi camminava una signorina sconosciuta.

«Chi sarà?» - domandò la mia compagna.

«Potrà saperlo - risposi - quando si sarà informata di chi è la domestica».

La ragazza era molto ben vestita, ma quando le avevo visto le scarpe avevo indovinato che il vestito era appartenuto a qualcun altro; le era stato regalato e se lo era adattato da sé; ma in quanto alle scarpe erano sicuramente le sue, e ci stava assolutamente a suo agio. Andò alla casa dove abitavamo noi, ma dalla parte della porta di servizio e venimmo a sapere che era una delle domestiche.

16ª chiacchierata al fuoco di bivacco

LE PIANTE

GLI ALBERI E LE LORO FOGLIE - ALTRE PIANTE

L'uomo dei boschi che vive nel fondo della foresta, lontano dalle abitazioni degli uomini, deve conoscere molte cose intorno agli alberi ed alle altre piante utili.

Uno Scout si trova spesso nella necessità di descrivere la regione che ha attraversato: se riferisce che è «molto boscosa», può essere di grande importanza, per chi legge il suo rapporto, il sapere da quali specie di alberi siano formati quei boschi. Se, per esempio, il bosco fosse di abeti o di larici, sapreste di poterne ricavare tronchi adatti alla costruzione di ponti; se fosse di palme da cacao, sapreste di poter raccogliere frutti da mangiare e «latte» per dissetarvi. I salici invece indicano la vicinanza d'acqua. I pini,



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

In campagna, mandate fuori gli Scouts, perché compiano osservazioni sulla natura, e riferiscano, per esempio, su questi punti:

- come si scava la sua tana un coniglio selvatico?

- quando un gruppo di conigli selvatici viene spaventato, i singoli conigli fuggono solamente perché gli altri fanno così, o si guardano prima attorno, per vedere qual è il pericolo davanti a cui fuggono?

- per procurarsi gli insetti, il picchio rompe col becco la scorza degli alberi, o li prende invece nelle cavità del tronco, o che altro fa per acchiapparli?

- quando una trota è disturbata da gente che passa sulla riva, nuota via lungo la corrente, o controcorrente?

Fugge per sempre, o ritorna poi in quello stesso luogo?

**IN CAMPAGNA
POTRETE PREPARARE
UN «CIRCOLO DI
RITROVO» PER GLI
UCCELLI, CON «SALA
DA PRANZO», VASCA
DI ACQUA FRESCA E
RAMI PER
APPOLLAIARSI.**



E così di seguito.

Se vivete in una grande città, portate gli Scouts al giardino zoologico, o al museo di storia naturale: in un giorno sarà sufficiente studiare una mezza dozzina di animali.

Cercate di sapere tutto quanto riguarda il vostro animale di Pattuglia. Imparate il suo grido; scoprite dove vive; quali sono le sue tracce; le sue abitudini ecc. Se non è un animale

indigeno, studiatelo in un museo, o allo zoo. Fate teere ad ogni Pattuglia un «libro» di osservazione sulla natura, e dopo un mese confrontate i risultati. Ogni Scout dovrà contribuire e al «libro» in qualche modo, con una piccola relazione di qualcosa che ha visto, o con uno schizzo di un uccello o di un animale. Oppure fatevi un libro su cui incollare ritagli - da giornali o riviste - fotografie, disegni, relazioni, sempre riguardanti la natura.

Incoraggiate l'uso della macchina fotografica. Anche la macchina più semplice e a buon mercato può servire per illustrare i luoghi in cui le varie specie di uccelli fanno il proprio nido. Si può dare da mangiare agli uccelli tanto in città quanto in campagna, soprattutto d'inverno, in città, un vassoio di mangime su un davanzale di finestra può attirare molti uccelli, di varie razze. D'estate, si deve provvedere anche a una vaschetta d'acqua.

Formate una biblioteca di Pattuglia con libri ben illustrati, per imparare a riconoscere gli animali, gli uccelli, i rettili, i pesci e gli insetti.

Cercate di procurare alle vostre Pattuglie un buon binocolo da campo, perché gli Scouts possono prender gusto ad osservare gli uccelli e gli animali. Iniziate gli Scouts anche all'uso della lente d'ingrandimento, e - possibilmente - dei microscopio: qualunque strumento nuovo attrae sempre i ragazzi, e il mondo nuovo che esso svela può affascinare molti Scouts.

Una volta potei essere di aiuto ad una signora che si trovava in penose circostanze. Lo avevo indovinato osservando, mentre camminavo dietro di lei, che, anche se era ben vestita, le suole delle sue scarpe erano però in condizioni disastrose. Non credo che abbia mai saputo come feci ad indovinare che aveva bisogno di aiuto.

Quando ci si trova con altra gente in un vagone ferroviario o in autobus è un esercizio divertente guardare solamente i piedi delle persone e indovinare - senza osservare niente di più in su - che genere di persone siano, se vecchie o giovani, benestanti o povere, grasse o magre e così via; e poi alzare gli occhi e controllare quanto ci si è avvicinati al vero.

Non molto tempo fa, parlavo con un detective a proposito di un signore col quale entrambi avevamo chiacchierato; nel cercare di descriverne il carattere, io precisai: «Bene, in ogni modo è certo un pescatore».

Il mio compagno non riusciva a capire il perché di tale mia affermazione, non essendo egli stesso un pescatore.

Io invece avevo osservato una quantità di piccoli ciuffetti di lana attaccati al polsino sinistro della sua giacca. Ora molti pescatori, quando staccano le loro mosche dalla lenza, hanno l'abitudine di appuntarle sul berretto per farle asciugare; altri invece le appuntano sulla manica. Quando sono asciutte le tirano via, operazione che sovente strappa uno o due fili della stoffa.

Ricordate come Sherlock Holmes incontrò e osservò uno straniero dall'aria piuttosto da benestante, vestito a nuovo, con una fascia da lutto alla manica, portamento militaresco, andatura da marinaio, viso abbronzato, le mani tatuate e che portava un giocattolo. Che cosa ne avreste dedotto voi? Ebbene Sherlock Holmes indovinò esattamente che era un sergente congedato da poco dalla Marina Reale, che sua moglie era morta e che aveva dei bambini piccoli a casa.

Indizi intorno ad un cadavere

Potrebbe accadere a qualcuno di voi di essere un giorno il primo a scoprire il cadavere di un uomo. In un caso simile si devono esaminare e annotare anche i più piccoli indizi visibili, tanto sul cadavere come attorno ad esso, prima che questo venga rimosso e il terreno calpestato o comunque alterato. Oltre ad osservare l'esatta posizione del corpo (che possibilmente dovrebbe essere fotografato nella posizione precisa in cui è stato trovato), si

dovrà esaminare molto attentamente il terreno circostante, senza però camminarci sopra più di quanto non sia strettamente indispensabile, per non cancellare eventuali impronte. Se riuscite anche a disegnare una piccola pianta del luogo, che mostri come giace il corpo e dove sono gli indizi rilevati, ciò potrà risultare in seguito di grande utilità. So di due casi in cui si era dapprima creduto che i cadaveri che erano stati trovati appartenessero a persone che si erano impiccate da sé. Ma un accurato esame del terreno circostante - in un caso alcuni ramoscelli strappati e l'erba tutta calpestata, e nell'altro un tappeto sgualcito - dimostrò che era stato commesso un assassinio e che i corpi erano stati impiccati dopo la morte per far credere ad un suicidio.

**TOM
IL «PIEDE TENERO» N.7
TOM IL CERCATORE DI
SENTIERI.**

**«NON RIESCO PROPRIO
A INDOVINARE DA CHE
PARTE VOLTARMI. NON
VEDO ALCUNA TRACCIA
NÉ DI AMICI, NÉ DI
NEMICI...»**

IMPRONTE DIGITALI

Le impronte digitali sono fra le prime cose che la polizia ricerca su tutti i possibili oggetti.

Se non corrispondono a quelle dell'uomo assassinato possono infatti essere quelle del suo assassino, che potrebbe allora venire identificato per mezzo del confronto con le sue dita.

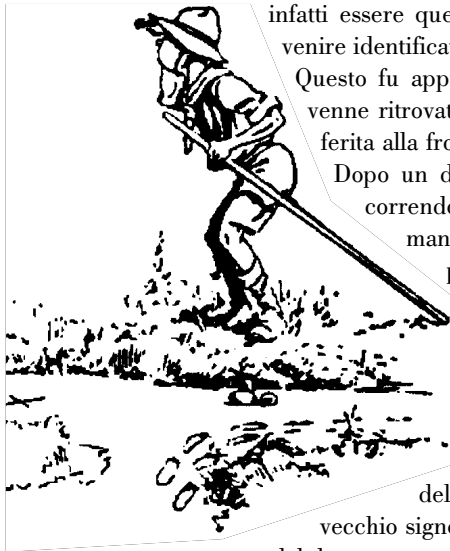
Questo fu appunto il caso di un vecchio scienziato, che venne ritrovato morto nella sua camera da letto con una ferita alla fronte e un'altra alla tempia sinistra.

Dopo un delitto capita molto spesso che l'assassino, correndo via con le mani insanguinate, afferri la maniglia di una porta o una brocca d'acqua per lavarsi le mani.

Nel caso particolare, un giornale abbandonato sul tavolo portava l'impronta di tre dita insanguinate.

Venne sospettato il figlio del morto che fu arrestato dalla polizia.

Ma un accurato esame della stanza e delle impronte di quelle dita dimostrano che il vecchio signore si era sentito male durante la notte. Era sceso dal letto per prendere una qualche medicina ma, giunto vicino al tavolo era stato colto da un nuovo attacco del male ed era caduto, battendo violentemente la testa contro l'angolo della tavola e producendosi una ferita alla tempia (che infatti corrispondeva a quello spigolo). Cercando di rialzarsi si era aggrappato al tavolo e così aveva lasciato le impronte sanguinose sul giornale che c'era sopra; poi era caduto di nuovo, producendosi il taglio alla fronte urtando contro il piede del letto.



educazione scolastica e universitaria, non possedevano.

Spero che se con loro ci fosse stato uno Scout, questo sarebbe stato abbastanza accorto da pensarci, o quanto meno avrebbe usato gli occhi e il cervello per notare le formiche ed il loro andirivieni e quindi indovinare perché entravano in quel buco del tronco.

OSSERVARE GLI INSETTI

Osservare gli insetti può sembrare una cosa poco interessante, ma il grande naturalista francese Henri Fabre, che era figlio di contadini, passò giorni e giorni a studiare la vita e le abitudini degli insetti, scoprendo così una quantità di cose curiose. Per questi suoi studi divenne famoso in tutto il mondo.

Alcuni insetti sono nostri amici, come il baco da seta e la coccinella, altri invece sono dei nemici: distruggono le verdure e rovinano i fiori. E voi tutti sapete che la zanzara diffonde la malaria e la febbre gialla; e non occorre che vi rammenti come la mosca comune possa portare i germi di molte malattie. Ecco perché tutti i cibi dovrebbero essere sempre tenuti accuratamente coperti, al campo come a casa, e perché non bisogna lasciare in giro rifiuti o immondizie.

posavano al suolo, noi stavamo pronti con sacchi vuoti, e come quelle tornavano a sollevarsi le abbatevamo. Poi le facevamo seccare, le pestavamo, e le mangiavamo. Le formiche invece possono sostituire il sale.

FORMICHE CHE SALVANO LA VITA

So anche di un altro caso in cui le formiche si sono rese utili - più che utili, anzi - perché salvarono la vita di parecchi uomini.

Questi uomini formavano una spedizione di scienziati che stava esplorando le regioni selvagge dell'Australia, per cercare e studiare piante rare, animali, rettili e insetti.

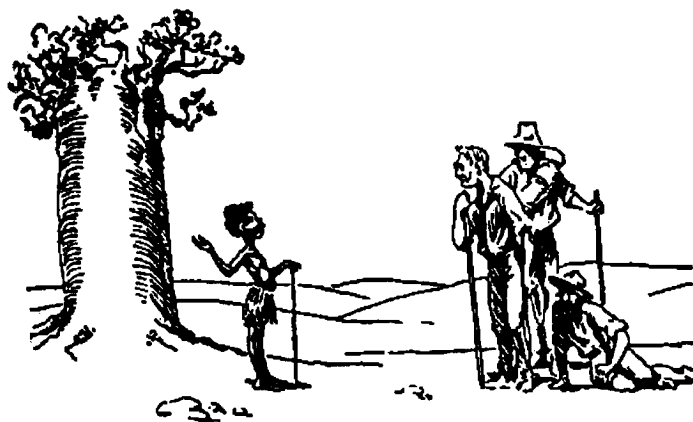
Mentre attraversavano un deserto, rimasero senza acqua: si trascinarono per ore e ore, pazzi per la sete e indeboliti per l'esaurimento. Sembrava proprio che, come tanti altri esploratori prima di loro, dovessero cadere a terra e morire. Fortunatamente, e con loro grande sollievo, comparve una ragazzina indigena: essi le fecero segno che stavano morendo di sete e le chiesero di andare a cercare dell'acqua.

Per tutta risposta, quella indicò una fila di formiche che saliva su per il tronco di un baobab. (Quest'albero ha un grossissimo tronco cavo, che forma quindi una specie di serbatolo dove può raccogliersi l'acqua piovana).

La ragazzina prese un lungo stelo vuoto di erba secca, e si arrampicò fino ad un piccolo foro del tronco, dentro al quale entravano le formiche. Infilò in questo buco un'estremità della sua paglia, si mise l'altra in bocca, e succhiò l'acqua.

Così un "selvaggio diavoleto" del deserto insegnò a quei sapientoni un'apprezzabile nozione che essi, malgrado tutta la loro

**FU UNA RAGAZZINA
INDIGENA CHE
VENNE IN AIUTO AGLI
SCIENZIATI MORENTI
DI SETE, QUANDO
ESSI ESPLORAVANO
LE REGIONI
SELVAGGE
DELL'AUSTRALIA.**



Le impronte furono confrontate con quelle del morto e furono trovate identiche. E poiché su 64.000 miliardi di uomini non se ne trovano due con lo stesso disegno sul polpastrelli, era evidente che non vi era stato alcun assassinio ed il figlio del morto venne rilasciato come innocente.

ALTRI INDIZI SPECIALI

In una città della Russia un banchiere fu trovato assassinato. Vicino al morto fu scoperto un bocchino coll'imboccatura d'ambra che - per la sua forma speciale - non poteva essere tenuto in bocca se non in una data posizione. Questa imboccatura portava le impronte di due denti e si poteva vedere che questi erano di lunghezza differente.

I denti dell'assassinato erano perfettamente regolari: era pertanto evidente che il bocchino non gli apparteneva. Ma suo nipote aveva i denti che corrispondevano al segni dell'imboccatura: fu arrestato e in seguito una nuova prova venne a confermare il sospetto e a dimostrare che era proprio lui l'assassino.

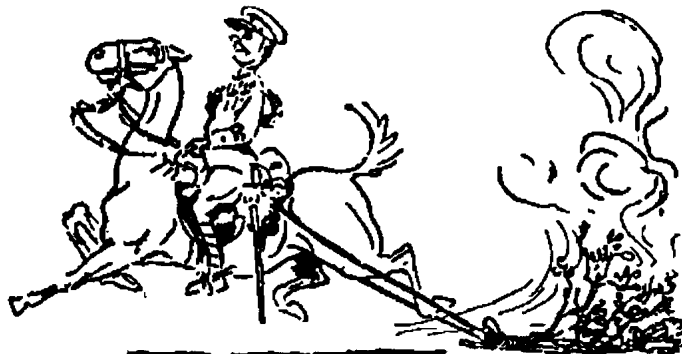
Una storia simile si trova anche nelle Memorie di Sherlock Holmes, nel racconto intitolato «The Resident Patient». In tale racconto si narra di un uomo che viene trovato impiccato e creduto suicida, fino a che interviene Sherlock Holmes a dimostrare - in base a vari indizi, come mozziconi di sigari morsi da denti differenti, orine ecc. - che in quella stanza, prima della morte della vittima, c'erano stati per un po' di tempo altri tre uomini e che erano stati questi ad impiccarlo.

Particolari in aperta campagna

Se vi trovate in campagna dovrete osservare le particolarità del paesaggio e cioè quei . dettagli che vi aiuteranno a trovare la via e vi impediranno di smarrirvi, come per esempio colline distanti e campanili, oppure oggetti vicini come edifici particolari, alberi, cancelli, rocce ecc.

Osservando tali punti di riferimento ricordatevi che potreste aver bisogno di servirvene un giorno, magari per spiegare a qualcun altro come trovare la strada; perciò dovrete osservarli attentamente per poterli descrivere inequivocabilmente e nell'ordine esatto in cui si trovano realmente. Dovrete anche osservare e ricordare ogni strada traversa ed ogni sentiero. Prendete inoltre nota anche dei segni meno appariscenti, come

NON SEMPRE MOLTA POLVERE SIGNIFICA MOLTA GENTE. ECCO UNO STRATAGEMMA CHE VENNE USATO PER ATTIRARE L'ATTENZIONE DEL NEMICO: RAMI 'ALBERO TRASCINATI LUNGO UNA STRADA POLVEROSA, PER FAR CREDERE AD UN MOVIMENTO DI CAVALLERIA.



uccelli che si levano in volo precipitosamente, il che dimostra che in quel punto c'è qualche persona o animale. La polvere che si solleva indica che gli animali o uomini o veicoli sono in movimento. Naturalmente anche in campagna bisogna osservare molto attentamente - proprio come in città - tutte le persone che si incontrano (come sono vestite, i lineamenti dei loro visi, il modo di camminare ecc.), e inoltre prender nota delle loro impronte facendone un rapido schizzo sul vostro taccuino, in modo da poterle riconoscere se le ritrovate di nuovo altrove, come fece il pastorello del racconto al principio di questo libro.

Osservate anche le piste degli animali o le impronte degli uccelli e quelle delle ruote dei veicoli, perché da esse potrete ricavare importanti informazioni.

Ma l'interpretazione di queste tracce ha una tale importanza che costituirà da sola il soggetto di un'altra chiacchierata.

Come usare i propri occhi

Nulla deve essere troppo piccolo per la vostra attenzione: un bottone, un fiammifero, la cenere di un sigaro, una piuma o una foglia possono avere la loro importanza.

Uno Scout non deve solo guardare davanti a sé, ma anche di fianco e di dietro: deve avere, come si dice, «gli occhi dietro la testa».

Spesso, guardando improvvisamente indietro, potrete scorgere un esploratore del nemico o un ladro, che non si sarebbero certamente lasciati cogliere se avessero pensato che vi sareste voltati.

C'è una storia molto interessante, scritta da Fenimore

peniti per mezzo di un lungo bastone con una piccola forcella all'estremità: quando vedevo un serpente, mi appostavo e lo bloccavo con la forcella sul collo; poi lo legavo al bastone con strisce di tela ricavate da un vecchio fazzoletto, e me lo portavo al colle per venderlo a chiunque volesse un animale domestico.

Ma i serpenti di norma non sono bestie adatte a questo scopo, perché moltissime persone ne hanno orrore, e quindi non è giusto tenerli in casa, dove la gente potrebbe spaventarsi.

SERPENTI VELENOSI

I serpenti velenosi portano il veleno in un sacchettino dentro la bocca: di solito, hanno due denti lunghi ed aguzzi montati su una specie di cerniera. Questi denti stanno ripiegati lungo le gengive del serpente, finché questo non si arrabbia e vuole uccidere: allora i denti si drizzano e il rettile lancia la testa in avanti mordendo il nemico. Subito il veleno esce dalle vescichette, o ghiandole del veleno, e passa nei due buchi che i denti hanno fatto nella pelle. Il veleno poi si diffonde nelle vene dell'uomo che è stato morsicato, e in pochi secondi il sangue lo porta per tutto il corpo; a meno, naturalmente, che non si provveda immediatamente a fermarlo, legando molto strette le vene e succhiando la ferita. Il veleno dei serpenti non è dannoso quando è inghiottito.

Gli insetti

Gli insetti sono animali molto interessanti da osservare o fotografare, od anche per farne collezione. Per uno Scout interessato alla pesca o allo studio di uccelli o rettili è importantissimo conoscere un certo numero di cose intorno agli insetti, che costituiscono il loro nutrimento favorito nelle diverse stagioni dell'anno o alle diverse ore del giorno.

Soltanto sulle api sono stati scritti interi libri, perché esse hanno un'abilità meravigliosa nel fabbricare il loro favo, nel ritrovare la strada dell'arnia per miglia e miglia talvolta perfino da sei miglia di distanza, - nel trovare il genere di fiori che può loro fornire il nettare zuccherino per il miele, e nel tornare con esso all'alveare. Esse costituiscono una vera comunità modello, perché rispettano la loro regina ed uccidono quelle che non lavorano.

Vi sono anche degli insetti che servono come cibo: le locuste - specie di grosse cavallette ~ vengono mangiate tanto in India, come nel Sud Africa. Quando eravamo a Mafeking fummo molto contenti di avere un paio d'invasioni: al momento in cui si

tersi tranquillamente al lavoro per riparare il guaio. Poi avrete una quantità di delusioni, tutte le volte che perderete il pesce già catturato perché la lenza si è spezzata, o per una qualsiasi altra disavventura. Ma ricordatevi che questo capita a chiunque cominci a pescare, e che sono proprio questi fastidi che alla fine, quando li avete superati, rendono questo sport così piacevole.

Quando avete preso il pesce, fate come faccio io: tenete solamente quelli che proprio vi servono o per mangiarli o come esemplari da collezione, e ributtate in acqua gli altri, nel momento stesso in cui li avete presi. La ferita dell'amo nella loro bocca coriacea non farà male a lungo, e li vedrete nuotare via soddisfatti per godersi nuovamente la vita nella loro acqua.

Se vi servite di una «mosca asciutta», e cioè se tenete la mosca sulla superficie dell'acqua invece di immergerla, dovrete tendere al pesce dei veri agguati, proprio come fareste con un cervo o qualsiasi altra selvaggina, perché una trota ha una vista acutissima, ed è molto timida.

Si può anche pescare con la rete, o, come spesso capita di fare agli Scouts, con la lancia, cioè infilando i pesci con un affilatissimo tridente. Io l'ho fatto molte volte, ma richiede una grande pratica.

Rettili

Naturalmente, uno Scout deve conoscere i serpenti, perché in quasi tutte le regioni selvagge se ne incontrano moltissimi, di cui parecchi pericolosi.

Talvolta, i serpenti strisciano nelle tende, o sotto le coperte, o nelle scarpe: per questo, noterete sempre che nei paesi dove ci sono serpenti i vecchi campeggiatori guardano molto attentamente fra le coperte, prima di coricarsi, e al mattino scrollano gli stivali prima di infilarceli. Io stesso, mi sorprende talvolta a fare così anche a casa, per semplice abitudine.

In genere, al serpenti non piace strisciare sulle superfici ruvide. Perciò in India si costruiscono spesso tutt'intorno alle case delle specie di marciapiedi formati da pietre aguzze e scabrose appunto per impedire che i serpenti striscino dal giardino fin dentro casa. E, nella prateria, i cacciatori mettono a terra attorno alle loro coperte una treccia di crini. Questa ha tanti piccoli peli che ne escono che danno fastidio alle pance dei serpenti al punto che essi rinunciano a scavalcarla.

Quando ero in collegio, avevo l'abitudine di catturare i ser-

Cooper, intitolata Il cercatore di sentieri, nella quale è ottimamente descritta l'azione di un esploratore pellirossa, che aveva veramente «gli occhi dietro la testa». Egli, dopo aver sorpassato alcuni cespugli, poté vedere che fra le loro frasche verdi ce n'erano una o due appassite. Ciò gli fece sospettare che qualcuno le avesse portate là per fabbricarsi un nascondiglio più folto, e così riuscì a scoprire alcuni fuggiaschi nascosti.

Scoutismo di notte

Uno Scout deve saper osservare i più piccoli particolari sia di notte che di giorno.

Di notte dovrà farlo specialmente attraverso l'udito ed eventualmente il tatto o l'odorato.

Nel silenzio della notte i suoni si diffondono ad una distanza maggiore che non di giorno: se mettete l'orecchio al suolo, o contro un bastone, o meglio ancora contro un tamburo che sia a sua volta a contatto del suolo, sentirete il calpestio degli zoccoli di un cavallo o il passo di un uomo, a grande distanza.

Un altro sistema è quello di aprire un coltello a due lame e conficcare una lama nel terreno. Prendendo l'altra fra i denti, sentirete benissimo.

La voce umana si trasmette a una grande distanza anche se si parla piano, e non è possibile confonderla con nessun altro suono.

Di notte sono passato spesso fra gli avamposti del nemico, dopo essermi reso conto della posizione dei picchetti di guardia ascoltando il sommesso chiacchiero degli uomini o il russare di quelli addormentati.

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA**In città**

Insegnare anzitutto ai ragazzi, camminando lungo una strada, ad osservare i diversi tipi di negozi ed a ricordarli nell'ordine in cui si susseguono. Poi ad osservare e ricordare i nomi dei negozi e quindi il contenuto di una vetrina dopo averla guardata per due minuti. In ultimo, a ricordare il contenuto di parecchie vetrine consecutive, concedendo mezzo minuto di osservazione per ciascuna.

Richiamare l'attenzione dei ragazzi sugli edifici particolari come punti di riferimento, sul numero delle svolte che ci sono nelle strade che stanno percorrendo, i nomi di altre strade, i particolari dei veicoli che incontrano e specialmente le particolarità delle persone (vestiti, lineamenti, modo di camminare). Accompagnateli la prima volta per indicare loro come fare, e successivamente mandateli fuori e interrogateli al loro ritorno.

Far sì che gli Scouts imparino da sé a notare e ricordare i luoghi in cui si trovano i pompieri, i Posti di polizia, gli ospedali ecc.

In campagna

Portare fuori la Pattuglia per una passeggiata e insegnare ai ragazzi a prender nota tanto delle cose lontane più salienti, come colline, campanili e simili, quanto dei punti di riferimento più vicini, come edifici particolari, alberi, rocce, cancelli ecc. Far sì che osservino anche i viottoli e i sentieri laterali, le diverse specie di alberi, uccelli, animali, tracce, e anche le persone e i veicoli.

Mandare fuori gli Scouts seguendo un determinato percorso e al loro ritorno interrogarli, uno a uno, o chiamarli assieme, e fare loro scrivere le risposte a sei domande riferentesi a certe cose che avrebbero dovuto notare; accrescerete il valore dell'esercitazione se avrete preparato in precedenza il terreno, marcandolo con determinati

piccoli segni, o lasciandovi fiammiferi, bottoni ecc., perché i ragazzi li osservino, o li raccolgono e li riportino. Questo perché imparino ad osservare il terreno vicino a loro al pari degli oggetti distanti.

Durante una riunione di Reparto fare accadere un «incidente» inaspettato, come per esempio questo: un uomo si precipita dentro, atterra il Capo Reparto e fugge. Allora ogni Pattuglia scrive una relazione di ciò che è accaduto, una descrizione dell'uomo ecc.

**GIOCHI
DI OSSERVAZIONE****Trovare il ditale (in Sede)**

Mandare la Pattuglia fuori della stanza. Prendere un ditale (o un anello, una moneta, un pezzo di carta, o un qualunque altro piccolo oggetto) e metterlo in un punto dove sia perfettamente visibile, ma non venga facilmente notato. Far entrare la Pattuglia perché lo cerchi: quando uno Scout lo vede deve andare tranquillamente a sedersi, senza indicare agli altri dove si trova. Dopo un certo tempo sarà autorizzato a farlo vedere a quelli che non sono riusciti a trovarlo.

**Lontano e vicino
(in città o in campagna)**

L'arbitro va per una data strada, o per un sentiero di campagna, seguito da una Pattuglia in formazione di pattugliamento. Ha con sé una scheda per il punteggio, sulla quale è già segnato il nome di ciascuno Scout.

Ogni Scout deve cercare di scoprire determinati particolari, oggetti o tracce, e non appena ne nota uno, corre dall'arbitro e lo informa o gli consegna, se del caso, l'oggetto che ha trovato. L'arbitro segna allora un punto accanto al nome del ragazzo. Vince lo Scout che durante la passeggiata totalizza il maggior numero di punti.

Per sviluppare lo spirito d'osservazione

ragazzi che pare abbiano le mani composte di soli pollici.

Vi indicherò qui soltanto alcuni di questi nodi ma ve ne sono molti altri. Nel disegno sono mostrati al penultimo stadio e cioè prima di esser serrati.

Il primo è il nodo del tessitore (doppio nodo sopra la mano):



Per unire una funicella ad un cappio, si deve invece fare in questo modo:



Il medesimo nodo serve anche per legare un amo alla lenza:



Per unire insieme due pezzi di lenza, anche se di spessore diverso, si segue questo metodo:



Ed infine, dovrete avere una pazienza infinita: la lenza vi si impiglierà in cespugli e canne, o nei vostri vestiti stessi; oppure, quando non trova proprio niente, si aggroviglierà su se stessa in un nodo. Ebbene, non serve arrabbiarsi per questo. Ci sono solo due cose da fare: la prima è quella di riderci, e la seconda di met-



**LA PESCA ALLA
TROTA RICHIEDE UNA
GRANDE ABILITÀ E
MOLTA ASTUZIA. LA
TROTA PUÒ
IMPEGNARE UNA
VERA BATTAGLIA, E SI
DEVE STARE MOLTO
ATTENTI PER
POTERLA PRENDERE.**

gazzi rubano loro tutte le uova, quando trovano i nidi.

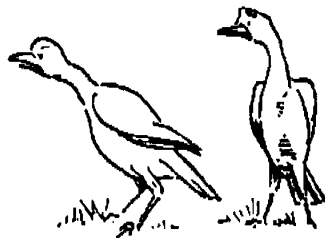
COME CERCARE I NIDI

Cercare i nidi è molto simile alla caccia grossa. Si va alla loro ricerca nei luoghi che, da bravi cacciatori, riteniamo adatti agli uccelli che si stanno cercando; si osserva poi l'andirivieni degli stessi, fino ad individuare il nido. Ma a questo punto non precipitatevi a distruggere il nido e a prendere le uova! Se siete davvero un collezionista serio, prendete un uovo solo, e lasciate gli altri; e soprattutto non toccate il nido, altrimenti i genitori lo abbandonerebbero e tutte quelle uova che si sarebbero schiuse a dar vita a tanti graziosi uccellini andrebbero sciupate.

Molto meglio che prendere un uovo sarebbe però scattare una fotografia, o fare uno schizzo della madre nel nido, oppure fare una raccolta di disegni dei diversi tipi di nidi, a seconda delle specie di uccelli.



QUANDO UN UCCELLINO CADE DAL NIDO, I SUOI GENITORI VENGO NO A SOCCORRERLO.



Pesci e pesca

Tutti gli Scouts dovrebbero saper pescare, per potersi procurare il nutrimento. Un «piede tenero» che morisse di fame sulla riva di un fiume pieno di pesce sembrerebbe certo molto ridicolo, eppure ciò potrebbe benissimo accadere a chi non avesse mai imparato a pescare.

La pesca richiede l'applicazione di molti punti della tecnica scout, specialmente se si pesca con una «mosca». Per riuscire dovette infatti conoscere le abitudini e la natura del pesce, il genere di nascondigli che frequenta, con che tempo mangia ed a quali ore del giorno, che genere di cibo preferisce, da quale distanza vi può scorgere e così via.

Se non si conoscono queste cose, si può anche pescare fino a farsi venire i nervi, ma non si prenderà niente.

In genere, ogni pesce ha un determinato rifugio dove sta di preferenza, e una volta scoperto un pesce in questa sua dimora, potrete avvicinarvi silenziosamente e vedere quello che fa.

Poi dovrete saper fare dei nodi specialissimi con il delicato filo di budello, e questo è senz'altro un rompicapo per tutti quei

del ragazzo e spronarlo a guardare così le cose lontane come quelle vicine, sia in alto che in basso, è opportuno scegliere particolari come quelli qui di seguito elencati, tenendo presente che gli oggetti devono però variare ogni volta che si ripete il gioco e non devono essere più di otto o dieci ogni volta:

Per ogni fiammifero trovato

1 punto

Per ogni bottone trovato

1 punto

Tracce di uccelli

2 punti

Un cavallo grigio

2 punti

Un colombo in volo

2 punti

Un passerio fermo

1 punto

Un frassino

2 punti

Una finestra rotta

1 punto

Vetrine (all'aperto in città)

L'arbitro esce in strada con la Pattuglia e passa davanti a sei negozi, accordando mezzo minuto di tempo per ogni negozio. Giunti a una certa distanza, dà ad ogni ragazzo una matita e un pezzo di carta e gli dice di scrivere a memoria ciò che ha notato per esempio - nella terza e nella quinta vetrina. Vince lo Scout che presenta la lista più esatta e più completa.

È utile far svolgere la gara a coppie: i perdenti di ogni coppia gareggiano di nuovo fra loro, fino a che non resta che il peggiore. In questo modo lo Scout meno abile fa più esercizio degli altri.

Osservare una stanza (al chiuso)

Mandare ogni Scout a turno dentro una stanza per mezzo minuto: quando torna fare una lista dei mobili e degli oggetti che ha notato. Vince il ragazzo che ha osservato più cose.

Il metodo più semplice e rapido di fare la lista consiste nel prepararsi prima un elenco di tutti gli oggetti della

stanza, con a fianco alcune colonnine per spuntare gli oggetti ricordati da ogni ragazzo. Si potranno così totalizzare facilmente i punti e determinare il vincitore.

Le macchie

Preparare dei quadrati di cartone, divisi in dodici o più quadratini. Ogni Scout ne prende uno insieme ad una matita e poi si allontana per qualche centinaio di metri.

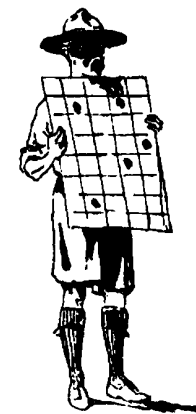
Il Capo prende allora un gran foglio di cartone con sopra disegnato lo stesso numero di quadretti che qui avranno circa 8 cm. di lato. In precedenza avrà anche preparato un certo numero di dischetti di carta nera, del diametro di circa 2 cm. ed alcune puntine; con esse attacca sul suo cartone una mezza dozzina circa di dischetti disposti piacere, e si mette quindi, tenendolo davanti a sé, in modo da essere visto da tutti gli Scouts.

Questi gli si avvicinano lentamente e non appena riescono a distinguerlo bene segnano col lapis sul proprio cartone l'esatta disposizione dei punti. Vince quello che ci riesce stando alla maggiore distanza.

Accordare 5 punti per ogni segno esatto, sottraendo però un punto per ogni 5 cm percorsi in più del concorrente più lontano.

Contrabbandieri al confine

Il «confine» è costituito da una linea lunga circa 350-400 metri, in aperta campagna; preferibilmente scegliere una strada o un largo sentiero, o una striscia di sabbia, su cui si possano vedere facilmente le impronte dei piedi. Una Pattuglia sta a guardia del confine, con sentinelle appostate lungo tutta la strada e una riserva concentrata più lontano, nel retroterra, a circa metà strada fra il «confine» e la «città». La «città» è individuata da un albero, o un edificio o una bandiera, e deve stare a circa 1 km Dal confine. Una Pattuglia nemica di contrabbandieri si raduna a sua volta a quasi 1 km dal confine, ma dalla parte



IL VECCHIO «FACCIA MACCHIATA» È UN GIOCO UTILE PER ESERCITARE LO SPIRITO DI OSSERVAZIONE. SERVE ANCHE PER AGUZZARE LA VISTA.

opposta. Essi dovranno attraversare tutti il confine, in una qualunque formazione a loro scelta, uno ad uno o assieme, o sparpagliati, e dirigersi quindi verso la città, sia di corsa che camminando, o a passo scout. Si suppone che solo uno di loro rechi con sé il contrabbando e questi porterà alle scarpe dei ferri che lascino una traccia speciale. Le sentinelle camminano avanti e indietro nel rispettivo settore (non possono correre fino a che non viene dato l'allarme), spiando le tracce del contrabbandiere. Non appena una sentinella scopre queste tracce dà il segnale d'allarme alla riserva, e comincia essa stessa a seguirle più in fretta che può. La riserva coopera immediatamente con lei, e tutti insieme cercano di catturare il contrabbandiere prima che riesca a raggiungere la città. Se egli arriva infatti dentro la cinta della città è salvo e ha vinto il gioco.

Gioco di Kim

Mettete su di un vassoio o sul tavolo, o sul pavimento circa 20-30 oggettini, come due o tre tipi diversi di bottoni, matite, pezzi di corda, trucioli, ritagli di stoffa, noci, pietre, coltellini, spaghetti, fotografie ecc. In una parola: qualunque cosa possiate trovare, poi coprite il tutto con un panno o con una giacca.

Fate una lista di questi oggetti, con accanto una colonna per le risposte di ogni ragazzo. Per esempio:

LISTA	RAGAZZO			
	Carlo	Mario	Franco	Paolo
Noce				
Bottone nero				
Stoffa rossa				
Coltellino				
Matita gialla				
Turacciolo				
Cordicella (ecc.)				

Scoprite poi gli oggetti, facendoli osservare ai ragazzi per un minuto, o

mentre contate lentamente fino a sessanta, e quindi ricopriteli di nuovo. Prendete infine i ragazzi separatamente e fatevi dire da ciascuno a bassa voce quali oggetti riesce a ricordare - o fategli scrivere una lista - e spuntateli via via sul foglio.

Vince il gioco il ragazzo che avrà ricordato il maggior numero di oggetti.

Fuggiaschi

Ogni Scout della Pattuglia porta appuntato sulla schiena un disco rotondo di cartone bianco, con sopra impresso ben distintamente un numero. Si sceglie quindi uno di loro per sostenere la parte del «fuggiasco», mentre gli altri, saranno i «cacciatori». Al fuggiasco, che calza ferri da tracce o lascia un qualche altro segno dietro di sé, vengono dati, per esempio, dieci minuti di vantaggio, trascorsi i quali parte il resto della Pattuglia, che cercherà di rintracciarlo.

Non appena un cacciatore riesce ad avvicinarsi abbastanza al fuggiasco da poter leggere il suo numero, il fuggiasco è preso. Ma se quest'ultimo può in qualunque modo rovesciare la situazione e gridare lui il numero di qualche inseguitore, questi è «fuori gioco». Ogniqualvolta viene visto un numero, lo Scout che lo scopre deve gridarlo forte, perché il suo prigioniero sappia di essere fuori gioco.

Naturalmente saranno necessari degli agguati molto accurati, e per la parte del fuggiasco bisognerà scegliere uno Scout molto in gamba, perché egli dovrà non solamente eludere forse 5 o 6 inseguitori, ma anche cercare di «catturarli» se non vuole rimanere «ucciso» egli stesso.

me lo chiama Mark Twain. Gli piace cioè di osservare gli uccelli e vedere tutto quello che fanno; e spiandoli scopre dove e come fanno i loro nidi.

Ma lo Scout non sente il desiderio di andare a rubare le loro uova, come fanno di solito i ragazzi: a lui piace osservare come covano i loro piccoli, e come insegnano loro a nutrirsi e a volare; e così impara a distinguere ogni specie di uccelli dal loro grido e dal loro modo di volare; sa quali uccelli rimangono tutto l'anno nella regione, e quali solamente in certe stagioni, e che genere di nutrimento preferiscono, e come mutano le penne; che tipo di nido costruiscono, e come sono le uova.

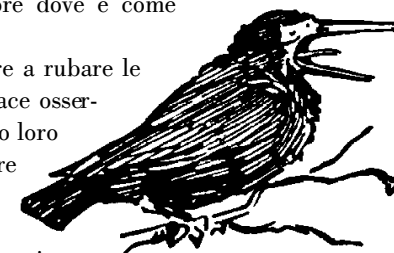
Potrete già studiare un bel po' di storia naturale semplicemente osservando gli uccelli che vivono nei vostri paraggi, soprattutto poi se d'inverno darete loro da mangiare ogni giorno. Per esempio, è interessante notare i loro diversi modi di cantare, e come alcuni cantano d'amore per le loro femmine, mentre altri, come il gallo comune, gridano, gracchiano o cantano per sfidare un altro maschio a battaglia: così, un gabbiano quando cerca di cantare e fare la corte alle femmine si rende assolutamente ridicolo, e un vecchio corvo non farà molto meglio.

È anche molto interessante osservare come nascono gli uccellini: alcuni escono dall'uovo nudi, cioè del tutto senza penne, con gli occhi chiusi e i beccucci aperti. Altri invece sono ricoperti di peluria soffice, e pieni di vita e di energia. Le piccole folaghe, per esempio, nuotano non appena uscite dall'uovo; i pulcini cominciano a correre dopo pochissimi minuti; mentre un passerotto non sa fare nulla per giorni e giorni, e deve venire nutrito e covato dai genitori.

Long scrive ancora:

«Osservate, per esempio, un nido di corvi. Un giorno, vedrete la madre mettersi vicino al nido e stendere le ali sopra i suoi piccoli: dopo un momento, questi si alzano e aprono le ali cercando di imitarla. È la prima lezione. Il giorno seguente, forse, vedrete l'uccello adulto sollevarsi sulla punta delle zampe, e mantenersi così battendo lentamente le ali: i piccoli lo imitano di nuovo, e presto imparano che le ali servono a sostenersi. Il giorno dopo ancora, potrete vedere entrambi i genitori saltare di ramo in ramo, presso il nido, aiutandosi con le ali per i salti più lunghi. I piccoli si uniscono al gioco, e... là! hanno imparato a volare senza nemmeno sapere che glielo stavano insegnando».

Ma moltissimi uccelli vanno scomparendo perché troppi ra-



I CORVI COL LORO
«CROÀ-CROÀ»
SEMBRANO ESSERE
DAPPERTUTTO

ANCHE FRA GLI ANIMALI È LA MADRE CHE INSEGNA AI SUOI PICCOLI: QUESTA LEONESSA SEMBRA STIA DICENDO AI SUOI CUCCIOLI COME DEVONO COMPORTARSI QUANDO SI AVVICINA UN UOMO.

Scoutismo per ragazzi



proprio che stesse insegnando ai suoi piccoli come dovessero comportarsi all'avvicinarsi di un uomo.

Evidentemente, stava loro dicendo:

«Ora, cucciolotti miei, voglio farvi osservare come è fatto un uomo bianco. Poi, dovrete saltar su uno alla volta, e filar via con la coda dritta; e quando sarete fuori di vista nell'erba alta, dovete accucciarsi e strisciare fino a mettervi sottovento rispetto a lui. Allora dovrete seguirlo, mantenendovi sempre sottovento, in modo da poter fiutare dove egli sia, senza che lui possa trovarvi ».

Gli uccelli

Un uomo che studi gli uccelli si chiama «ornitologo». Mark Twain, il divertente scrittore americano dal cuore gentile, disse: «Vi è della gente che scrive libri sugli uccelli e li ama al punto da andare in giro stanca e affamata a scoprirne qualcuno di una specie nuova e poi ucciderlo».

«Sono chiamati "ornitologi"».

«Avrei potuto essere un "ornitologista" anch'io, perché ho sempre amato gli uccelli e tutti gli animali. E cominciai a darmi da fare per diventarlo. Vidi un uccello appollaiato su un ramo secco di un albero, che cantava a gola spiegata, con la testina al cielo, e prima ancora di pensarci, gli sparai.

Il canto cessò di colpo, e quello cadde dal ramo, molle come un cencio, e lo corsi a raccogliarlo, ed era morto. Il suo corpo era tiepido nella mia mano, e la testa ciondolava qua e là, come se avesse il collo spezzato, e c'era un velo bianco sui suoi occhi e una goccia di sangue rosso che brillava vicino alla testolina e... basta! Non potei vedere altro perché mi misi a piangere. Da allora, non ho mai ucciso alcuna creatura che non mi avesse fatto del male, e non lo farò in avvenire».

COME OSSERVARE GLI UCCELLI

Un buono Scout è generalmente un buon «ornitologista» co-

12ª chiacchierata al fuoco di bivacco

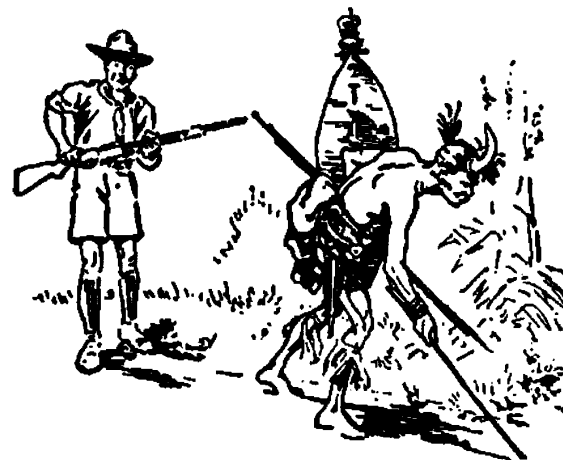
COME SEGUIRE LE TRACCE

COME SEGUIRE LE TRACCE DI NOTTE - L'IMPORTANZA DI SAPER SEGUIRE LE TRACCE - TRACCE DI UOMINI - L'ANDATURA - IL TEMPO A CUI RISALE UNA TRACCIA - CONSIGLI PER SEGUIRE UNA PISTA

Il generale Dodge, dell'esercito americano, racconta di aver dovuto inseguire una volta una banda di Pellirosse che avevano ucciso alcune persone.

Gli assassini, che erano fuggiti a cavallo, avevano quasi una settimana di vantaggio. Ad eccezione di uno, montavano tutti cavalli senza ferri.

Il generale Dodge aveva con sé come aiuto un magnifico cercatore di tracce, di nome Espinosa. Dopo aver seguito le tracce degli Indiani per molte miglia, Espinosa saltò a un tratto giù da cavallo, e trasse fuori, da un crepaccio nascosto fra le rocce, quattro ferri di cavallo: l'Indiano che cavalcava il cavallo ferrato glieli aveva evidentemente tolti per non lasciare impronte.



Per sei giorni, Dodge e i suoi uomini inseguirono la banda, e per la maggior parte del tempo non vi erano tracce visibili ad un occhio comune. E dopo 150 miglia raggiunsero finalmente e catturarono l'intera banda. Il successo fu interamente dovuto all'abilità di Espinosa.

Come seguire le tracce di notte

In un'altra circostanza, un drappello americano inseguiva un certo numero di Indiani che avevano compiuto scorrerie e ucciso dei bianchi. Per aiutarli a seguire le tracce dei malfattori, gli americani avevano con sé altri Pellirosse. Onde poter effettuare un attacco di sorpresa, il drappello marciava di notte, e gli esploratori indiani indicavano la via da seguire palpando con le dita le tracce del nemico nell'oscurità più fitta. Essi condussero la marcia di buon passo per parecchie miglia; poi si fermarono improvvisamente per riferire che la traccia che avevano seguito fino allora era attraversata in quel punto da una traccia più recente. Quando l'ufficiale comandante giunse presso di loro, trovò che gli Indiani ancora mantenevano le dita sulla traccia allo scopo di evitare qualsiasi possibile errore.

Fu portata una lanterna e si constatò che l'impronta era quella di un orso il quale aveva attraversato la pista lasciata dal nemico! La marcia continuò senza ulteriori incidenti ed il nemico venne sorpreso e catturato nelle prime ore del mattino.

L'esploratore americano Frederick Burnham, che era nel Sud Africa con gli uomini di Wilson quando questi vennero massacrati sul fiume Shangani, nel Matabeleland, era stato mandato indietro con un messaggio, proprio poco prima che la colonna venisse accerchiata. Egli viaggiava durante la notte per sfuggire all'osservazione del nemico, e trovò il cammino tastando nel fango le tracce lasciate dalla colonna durante la marcia del mattino precedente.

Io stesso guidai di notte una colonna attraverso una regione di difficile transito nelle colline del Matopo, in Rhodesia, per attaccare la fortezza del nemico che avevo individuato il giorno prima. Trovai la via tastando le mie proprie tracce talvolta con le mani e talvolta attraverso la suola delle scarpe ormai logore e molto sottili. Non ebbi nessuna difficoltà a ritrovare la strada.

DOVE STUDIARE GLI ANIMALI

Naturalmente, uno Scout che vive in campagna ha molte più possibilità di studiare animali e uccelli di quante non ne abbia vivendo in città.

Tuttavia, se abitate in una grande città troverete nei parchi quantità di uccelli di varie specie e nei giardini zoologici potrete vedere quasi tutti gli animali del mondo.

Nelle città più piccole si hanno forse un po' più di difficoltà; ma molte città hanno un museo di storia naturale, dove si può sempre imparare l'aspetto e il nome di molti animali. Potrete inoltre fare una quantità di osservazioni sia andando nei giardini, sia preparando il nutrimento per gli uccelli sul davanzale della vostra finestra. Ma meglio di tutto sarà andare in campagna ogni qualvolta potrete trovarne il tempo in treno, in bicicletta, o a piedi, e giunti là appostare gli animali e gli uccelli, osservare quello che fanno, e imparare a riconoscerne le varie razze ed i rispettivi nomi, ed anche quali impronte lasciano sul terreno, e nel caso degli uccelli, come sono i nidi e le uova e così via.

Se siete tanto fortunati da possedere una macchina fotografica, non potrete utilizzarla meglio che cominciando a fare una raccolta di fotografie di animali e di uccelli: una simile raccolta è dieci volte più interessante delle comuni collezioni di francobolli o di autografi che fanno normalmente i ragazzi.

OSSERVARE GLI ANIMALI

È interessante osservare qualunque animale, e appostare una donnola è non meno difficile che appostare un leone.

Generalmente, siamo propensi a credere che tutti gli animali siano guidati, nel loro modo di agire, dall'istinto, cioè da una specie di idea innata in loro. Per esempio, immaginiamo che una piccola lontra nuoti naturalmente, non appena messa in acqua, o che un giovane daino fugga l'uomo per una paura innata.

Nel suo libro *School of the Woods* («La Scuola dei Boschi»), William Long fa invece vedere come gli animali devono in gran parte la propria abilità alla madre, che li istruisce quando sono piccoli. Così, egli vide una lontra portare sul dorso due dei suoi piccoli. Così, egli vide una lontra portare sul dorso due dei suoi piccoli, entrare in acqua, e nuotare un poco; e quindi immergersi di colpo, lasciandoli soli a dibattersi nell'acqua. Ma subito dopo tornò vicino a loro, e li aiutò a nuotare fino a riva. E in questo modo, a poco a poco insegnò loro a nuotare.

In Africa Orientale, vidi una volta una leonessa con i suoi tre leoncini, seduti tutti in fila a vedermi venire avanti. Sembrava

**UNA GIOVANE
PANTERA PUÒ
DIVENTARE UN
SIMPATICO E
ALLEGRO ANIMALE
DOMESTICO.**



Ho anche catturato e allevato un giovane cinghiale e una piccola pantera, e li ho trovati molto divertenti e interessanti. Il cinghiale viveva nel mio giardino: non divenne mai veramente domestico, per quanto lo avessi preso piccolissimo.

Quando lo chiamavo, veniva da me, ma con molta prudenza. Non andava mai da un estraneo, e sugli indigeni si precipitava per cercare di ferirli con le giovani zanne. Aveva l'abitudine di allenarsi all'uso delle zanne girando di corsa attorno a un vecchio tronco d'albero che si trovava nel giardino: galoppava verso di quello, e poi gli girava attorno descrivendo degli otto per oltre cinque minuti di seguito, e infine si lasciava cadere ansante e sfinito per la fatica.

Anche la mia pantera era un compagno piacevole e allegro: mi stava attorno come un cane. Ma nelle sue relazioni con gli estranei era molto imprevedibile.

Penso che si possa riuscire a conoscere di più gli animali ed a comprenderli meglio, tenendoli in casa dapprima e poi andandoli ad osservare nel loro selvaggio ambiente naturale.

Ma prima di andare nella giungla a studiare le belve, dovrete conoscere bene tutti gli animali, selvatici o domestici, delle vostre regioni.

Come studiare gli animali in casa propria

Ogni Scout deve sapere tutto intorno agli animali domestici che vede ogni giorno. E se vive in campagna, deve sapere alla perfezione come governare, nutrire e abbeverare un cavallo, mettergli o togliergli i finimenti, sistemarlo nella stalla, ed accorgersi di quando zoppica, perché allora non bisogna farlo lavorare.

IL CANE

Un buon cane è il migliore dei compagni, per uno Scout, il quale non dovrebbe crederci veramente in gamba finché non ha addestrato un giovane cane a fare tutto quello che egli vuole da lui. Cosa questa che richiede una grande pazienza e bontà, ed una genuina simpatia per l'animale. I cani vengono impiegati frequentemente per ritrovare uomini smarriti e per portare messaggi.

Il cane è il più umano di tutti gli animali e quindi è il miglior compagno per l'uomo. È sempre gentile, sempre pronto al gioco, pieno di umorismo, molto fedele e affettuoso.

L'importanza di saper seguire le tracce

L'arte di trovare e seguire le tracce non viene indicata ovunque con lo stesso termine: in Africa si parla di spooring in India la si chiama pugging, negli Stati Uniti si usa anche chiamarla trailing. È sempre per altro il principale modo, per un esploratore, di procurarsi informazioni, e per un cacciatore di trovare selvaggina. Ma per diventare un buon cacciatore di tracce dovete cominciare ad esercitarvi da giovani, ed allenarvi ogniqualvolta uscite a passeggio, sia in città che in campagna. Se fin dal principio vi ricorderete di farlo costantemente, vi accorgete ben presto che diventerà per voi spontaneo ed abituale senza dover fare alcuno sforzo di volontà. È un'abitudine molto utile, che può rendere interessante la passeggiata più noiosa.

Quando i cacciatori si guardano attorno, in campagna, per trovare la selvaggina, cercano dapprima una qualsiasi traccia, recente o già vecchia, per vedere se nella regione ci sono animali; poi studiano le tracce più fresche per scoprire dove questi si sono nascosti; e infine, dopo aver trovato una traccia fresca, la seguono fino a che scoprono la preda e la uccidono. Infine devono spesso ricercare le loro stesse tracce per ritrovare la via del ritorno al campo.

Gli esploratori di guerra fanno esattamente lo stesso nei confronti del nemico.

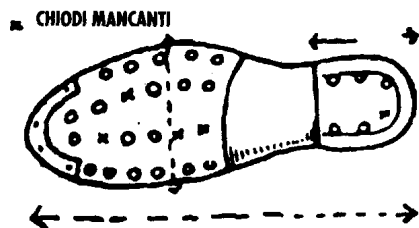
**FREDERICK BURNHAM,
UN ESPLORATORE
AMERICANO CHE
DIVENNE FAMOSO NEL
METABELELAND.**



Tracce di uomini

Prima di tutto dovete saper distinguere le impronte dei piedi di un uomo da quelle di un altro, basandovi sulle dimensioni, la forma, i chiodi ecc. E lo stesso dovete fare per quelli dei cavalli e degli altri animali.

Dalla traccia di un uomo, e cioè dalle dimensioni del piede e dalla lunghezza del passo, si può anche giudicare con una certa approssimazione la sua statura.



MODO DI DISEGNARE IL DIAGRAMMA DI UNA TRACCIA DI SCARPA

PRENDETE NOTA DELLA LUNGHEZZA DELLA SCARPA, DELLA LARGHEZZA DELLA SUOLA, DI QUELLA DEL TACCO E DI TUTTI GLI ALTRI PARTICOLARI. IL SEGNO X INDICA I CHIODI MANCANTI.

Volendo prendere nota di una data impronta se ne deve scegliere una ben nitida e misurarne attentamente: la lunghezza totale, la lunghezza del tacco, la larghezza della suola, la larghezza a metà scarpa e quella del tacco, il numero delle file dei chiodi e il numero dei chiodi che vi sono in ogni fila, i ferretti in punta e sul tacco, se ve ne

sono. E poi la forma della testa dei chiodi, i chiodi mancanti ecc.

Meglio di tutto è fare un disegno dell'impronta stessa, come è indicato nella figura.

Dovete anche misurare attentamente la lunghezza del passo, dal calcagno di un piede a quello dell'altro.

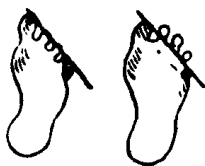
Un volta un uomo fu trovato annegato in un fiume. Si suppose che ci fosse caduto accidentalmente, e che i tagli che si notavano sulla sua testa fossero stati prodotti da pietre ecc. nel fiume stesso. Ma qualcuno prese uno schizzo delle sue calzature e dopo aver cercato sulla riva del fiume, trovò le sue tracce e le seguì fino a un certo luogo, dove evidentemente c'era stata una lotta: il terreno era tutto calpestato, i cespugli lungo la riva spezzati e rovinati, e si notavano le tracce dei piedi di altri due uomini. E, anche se questi uomini non vennero mai identificati, fu, tuttavia dimostrato che c'era stato un probabile omicidio, che altrimenti non sarebbe stato nemmeno sospettato.

DIFFERENZE FRA LE IMPRONTE DEI PIEDI NUDI

Per un principiante è molto complicato rilevare le differenze che passano fra le impronte di piedi nudi. Sembrano tutte così simili! Ma ecco il sistema che usano i cercatori di tracce della polizia indiana.

Quando state misurando le impronte dell'uomo che inseguite, disegnate una linea che vada dall'estremità dell'alluce a quella del mignolo e poi osservate come si presentano rispetto ad essa le altre dita, e buttatele giù uno schizzo sul vostro taccuino. Così, arrivando ad un punto dove le impronte sono numerose, avrete solo da provare questa linea su due o tre di esse, finché individuerete quella che cercate. La posizione delle dita varia infatti leggermente da uomo a uomo. Fate la prova con gli Scouts della vostra Pattuglia: ognuno di voi faccia un'impronta coi piedi nudi e poi, dopo aver disegnato la linea delle dita, si osservino le differenze.

LINEA DELLE DITA



PER DISTINGUERE LE IMPRONTE DEI PIEDI NUDI, DISEGNATE UNA LINEA CHE VADA DALL'ESTREMITÀ DELL'ALLUCE A QUELLA DEL MIGNOLO. POI OSSERVATE COME SONO DISPOSTE LE ALTRE DITA.

preparato la macchina fotografica, e stava mettendola a fuoco, quando l'indigeno che accompagnava gridò: «Attenzione, signore!» e si dette alla fuga. Mio fratello si volse, e vide a soli pochi metri un grosso elefante che gli veniva addosso. Scattò la fotografia, e poi anch'egli corse via. L'elefante si lanciò verso la macchina, poi si fermò e sembrò rendersi conto che, dopo tutto, si trattava soltanto di una macchina fotografica e, sorridendo della propria irritabilità, se ne rientrò di nuovo nella giungla.

Il libro di Schilling *With Flashlight and Rifle in Africa* («In Africa col lampo di magnesio e col fucile») è la più interessante raccolta che lo conosca di fotografie di animali selvatici, prese per lo più di notte, col «flash» azionato dagli animali stessi urtando contro fili appositamente preparati. Schilling poté così fare una serie di magnifiche fotografie di leoni, iene, cervi d'ogni specie, zebre, e altri animali: ve n'è perfino una di un leone completamente in aria mentre salta addosso ad un cervo.

CINGHIALI E PANTERE

Il cinghiale è certamente il più coraggioso degli animali: è il vero «re della giungla», e tutti gli altri animali lo sanno. Se vi appostate di notte ad osservare uno stagno nella giungla, vedrete tutti gli animali che vengono a bere, strisciando nervosamente a terra, scrutando in ogni direzione per scoprire eventuali nemici nascosti. Ma quando viene il cinghiale, lo vedrete soltanto camminare sicuro di sé, dondolando di qua e di là la grande testa e le zanne lucenti. Egli non si cura di nessuno, ma tutti si preoccupano di lui. Perfino una tigre che stia bevendo darà in un sordo brontolio, e striscerà via alla svelta.

Mi sono spesso acquattato nella giungla, in notti di luna, per osservare i vari animali selvatici, e soprattutto il cinghiale.



QUANDO ANDATE ALLA CACCIA GROSSA CON LA MACCHINA FOTOGRAFICA, DOVETE AVERE GLI OCCHI DIETRO LA TESTA, ALTRIMENTI PUÒ ESSERE CHE SIA LA VOSTRA SELVAGGINA A SORPRENDERE VOI!



...POI SI GETTA AL SUOLO E SOLLEVA UNA NUVOLETTA DI POLVERE: LO SCIACALLO CI SI SLANCIA DENTRO PER UNIRSI AL COMBATTIMENTO E VIENE TOSTO PRESO.

Infatti, si tratta di uno sport molto emozionante, e anche molto pericoloso, che richiede l'applicazione di tutto quello che vi ho detto sulla osservazione, sul modo di seguire una traccia e di nascondersi. Inoltre dovrete anche sapere tutto sugli animali, le loro abitudini, e il loro modo di comportarsi.

Ho detto che praticare la caccia grossa costituisce uno degli sport più inte-

ressanti: ma con questo, non voglio però dire che sparare agli animali e ucciderli sia la parte più interessante, perché tanto più li studierete e conoscerete, tanto più vi piaceranno e li amerete. Vi accorgerete presto di non desiderare affatto di ucciderli per il solo gusto di uccidere, anche perché più li osserverete, più ammirerete in essi la mirabile opera di Dio.

LA VITA AVVENTUROSA DEL CACCIATORE

Tutto il piacere della caccia sta nella vita avventurosa che si conduce nella giungla; nella possibilità che in molti casi sia l'animale a cacciare voi, e non voi l'animale; nell'interesse che si prova a scovarlo seguendone le tracce, a spostarsi per osservare tutto quello che fa ed imparare a conoscere le sue abitudini. La fase successiva, e cioè quella che consiste nello sparare all'animale, è soltanto una piccolissima parte del piacere che offre la caccia.

D'altronde nessuno Scout dovrebbe uccidere un animale senza un qualche buon motivo ed in tal caso deve farlo rapidamente ed in maniera tale da farlo soffrire il meno possibile.

LA CACCIA CON LA MACCHINA FOTOGRAFICA

In verità oggi molti appassionati di caccia grossa preferiscono far scattare la macchina fotografica piuttosto che il grilletto del fucile e ne ottengono risultati che sono altrettanto interessanti, a meno che voi ed i vostri indigeni non siate affamati. In tal caso naturalmente bisogna uccidere la selvaggina!

Mo fratello andò una volta alla caccia grossa in Africa Orientale, e trovò che cacciare con la macchina fotografica - vivendo in luoghi selvaggi, seguendo tracce, appostandosi, e finalmente scattando foto di elefanti, rinoceronti e altri grossi animali - costituiva veramente un ottimo sport.

Un giorno, era riuscito ad avvicinarsi ad un elefante, aveva

L'andatura

Uno Scout deve imparare a riconoscere a prima vista a quale passo andava colui che ha prodotto le impronte.

Camminando, un uomo poggia a terra l'intera pianta del piede, ed ogni impronta è a circa 80 cm. dalla successiva. Quando invece corre, le dita del piede sono impresse nel suolo più profondamente e un po' della polvere o del fango del terreno viene scagliato via; i piedi si posano a un metro e più l'uno dall'altro. Qualche volta un uomo può pure camminare all'indietro allo scopo di ingannare chi eventualmente voglia seguire le sue tracce; ma un buono Scout deve accorgersene subito, perché i passi sono più corti, le dita rivolte in dentro e il calcagno è impresso più profondamente.

Per ciò che riguarda gli animali, se essi si muovono in fretta imprimono più profondamente nel terreno le dita delle quattro zampe e sollevandole spostano la polvere o il fango, e i passi sono

TRACCE DI CAVALLO

ANDATURA NORMALE

TROTTO

PICCOLO GALOPPO

AD	PD	PS	AS	AD
195 cm	195 cm	225 cm	150 cm	195 cm

GALOPPO

AD = anteriore destra, PD = posteriore destra, PS = posteriore sinistra, AS = anteriore sinistra.

Quando trovate delle tracce di cavalli, cercate di scoprire a quale andatura andava l'animale: lo si può giudicare dalla distanza fra le impronte della zampa anteriore a quella della posteriore. In questi schizzi, l'impronta più lunga corrisponde alla zampa posteriore.

più lunghi di quando si muovono lentamente.

Dovreste saper dire l'andatura a cui andava un cavallo non appena ne vedete le impronte.

Il cavallo al passo fa due coppie di impronte di zoccoli: zampa posteriore sinistra vicino e davanti alla zampa anteriore e similmente la zampa anteriore destra proprio dietro l'impronta della zampa posteriore destra. Al trotto si ha un'impronta pressoché simile, ma il passo è più lungo.

Lo zoccolo posteriore produce generalmente un'impronta più lunga e più stretta di quello anteriore.

Una furberia dei briganti di un tempo, come pure dei ladri di cavalli, consisteva appunto nel mettere al rovescio i ferri ai cavalli per ingannare coloro che cercavano di inseguirli. Ma un buon cercatore di tracce non ci sarebbe mai cascato. Per lo stesso motivo anche i ladri camminano spesso all'indietro, ma un abile investigatore si accorge molto presto dell'inganno.

Bisogna anche esercitarsi a studiare le tracce delle ruote, fino ad essere in grado di notare le differenze delle tracce di una determinata automobile o bicicletta da quelle di altre e di riconoscere la direzione in cui si muovevano i veicoli.

Il tempo a cui risale una traccia

Oltre ad imparare a riconoscere l'andatura, vedendo una traccia si dovrebbe anche cercare di sapere a quanto tempo prima essa risalga. Questo è un particolare molto importante ed occorrono grande pratica e molta esperienza prima di essere in grado di giudicarlo con sicurezza.

Molto dipende dallo stato del terreno e del tempo e dal loro effetti sulla traccia. Se per esempio seguite una traccia in un giorno asciutto e ventoso e su un terreno mutevole, vi accorgete che quando è impressa su terreno sabbioso ed esposto al sole diventa vecchia molto in fretta, perché l'eventuale terra umida che può essere stata portata in superficie si asciuga rapidamente e prende il medesimo colore della polvere; d'altra parte l'orlo tagliente dell'impronta si arrotonda e si confonde a causa del vento che soffia e fa turbinare la polvere asciutta su cui è impressa. Quando invece è stampata su un terreno umido, la stessa traccia potrà sembrare molto più recente, perché il sole avrà asciugato solo parzialmente la smossa, e quindi il vento non ne avrà smussato troppo i contorni. Se poi è su terreno argilloso e umido, sotto l'ombra degli alberi, o comunque in punti dove il

Parecchi uomini, con i loro cani, si nascondono nell'erba o nel cespugli tutt'attorno a una piccola radura, mentre un altro uomo della tribù, in mezzo allo spazio aperto, imita il grido degli sciacalli che si chiamano l'un l'altro. Li ripete sempre più forte, fino a dare l'impressione di un'intera muta di sciacalli che si avanzano tutti insieme brontolando, e in ultimo azzuffandosi fra di loro con digrignamenti di denti, ringhi ed urli.

Contemporaneamente l'uomo agita un fascio di foglie secche, il che produce lo stesso rumore che farebbero gli animali lanciandosi fra l'erba e le canne. Poi si getta in terra e solleva una nuvola di polvere, in maniera da restare del tutto nascosto, seguitando sempre a ringhiare e ad agitarsi.

Se qualche sciacallo si trova a portata di tutti questi rumori esce subito eccitato dalla giungla e si lancia nella polvere per unirsi al combattimento. Quando scopre l'uomo, scappa via in gran fretta; ma intanto sono stati sciolti da ogni lato i cani, che in breve lo prendono e lo uccidono.

CACCIA GROSSA

Nel suo interessantissimo libro *Beasts of the Field*, («Animali in libertà»), William Long descrive come una volta lanciò un richiamo ad un alce. L'alce è un enorme specie di cervo, con un bruttissimo naso turgido; vive nelle foreste del Nord America e del Canada, è molto difficile da avvicinare, ed anche piuttosto pericoloso quando è infuriato.

Long era in canoa e pescava, quando udì un alce maschio che gridava nella foresta. Per semplice divertimento andò a riva, tagliò una striscia di corteccia di betulla e la arrotolò in maniera da formare una specie di megafono lungo 35 cm circa, e largo pressappoco 12 cm in fondo e 3 o 4 all'imboccatura: con questo strumento si mise ad imitare il fragoroso muggito della bestia. L'effetto fu immediato e tremendo: il vecchio bestione arrivò di gran galoppo, e si gettò perfino in acqua per tentare di raggiungerlo. Fu solo restando a tutta forza che egli poté scamparsela.

La caccia grossa, cioè all'elefante, al leone, al rinoceronte, al cinghiale e simili specie di animali, è uno degli sport più interessanti. Ma per praticarla con successo bisogna essere degli ottimi esploratori.

IN INDIA, SI CACCIA LO SCIACALLO IN UN MODO SPECIALE. UN UOMO IMITA I RICHIAMI DI UN INTERO BRANCO DI SCIACALLI E SCUOTE DELLE FOGLIE SECCHE...



GLI ANIMALI

IL GRIDO DEGLI ANIMALI SELVATICI - COME STUDIARE
GLI ANIMALI IN CASA PROPRIA - GLI UCCELLI - PESCI E
PESCA - RETTILI - GLI INSETTI

In molte parti del mondo, gli Scouts usano il grido di uccelli o di animali selvatici per comunicare fra di loro, specialmente di notte, o in una fitta boscaglia, o nella nebbia. Ma saper Imitare



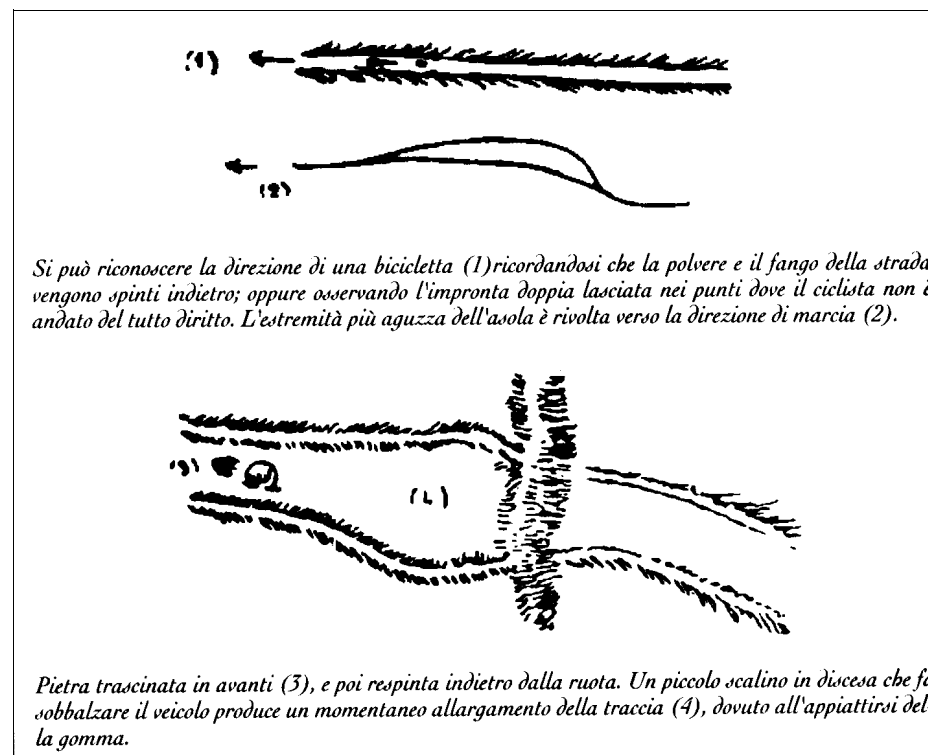
questi gridi è anche molto utile quando si vuole osservare le abitudini dei vari animali: si può cominciare col chiamare le galline, o col parlare ai cani nel loro linguaggio, e in poco tempo saprete imitarne benissimo il brontolio di collera, o i latrati di gioia. Si possono anche imitare facilmente le civette, i colombi selvatici e i chiurli.

In India, ho visto una tribù di nomadi che mangiava sciacalli: ora, gli sciacalli sono fra i più sospettosi animali che esistano, ed è molto difficile prenderli in trappola. Ma quei nomadi li catturavano chiamandoli in questo modo.

sole non batte, quella medesima traccia, che sulla sabbia poteva sembrare vecchia di un giorno, sembrerà qui recentissima e appena impressa.

Naturalmente l'indagine per stabilire a quanto risalga una traccia sarà facilitata nei luoghi ove ha piovuto (se ricordate quando ha piovuto), o dove il vento vi ha deposto sopra polveri o semi d'erba (se ricordate quando il vento ha soffiato), o dove altre tracce si sono successivamente sovrapposte a quella originale, o dove è stata calpestata dell'erba (osservando l'estensione per cui essa è seccata o appassita). Seguendo un cavallo si può anche giudicare da quanto tempo sia passato, basandosi sulla maggiore o minore freschezza degli escrementi, tenuto conto naturalmente degli effetti su di essi del sole, della pioggia e degli uccelli.

Quando avrete imparato a distinguere l'andatura e il tempo a cui risale la traccia, dovrete infine imparare a seguirla su qualunque genere di terreno. In questo potrete esercitarvi per tutta la vita, e vi accorgete che è sempre possibile fare nuovi progressi.





TALVOLTA POTRETE INCONTRARE IMPRONTE SIMILI A QUESTE. ESSE SONO, DALL'ALTO IN BASSO, DI CERVO, PECORA, LUPO E VOLPE.

C'è poi molto da imparare anche dalle ceneri dei fuochi, se sono ancora calde o già fredde, se ci sono resti che dimostrino il cibo che è stato mangiato, e se era abbondante o scarso.

E infine ricordate che non dovete solamente acquisire un occhio acuto per i «segni» lasciati dai vostri esploratori, ma anche per quelli fatti da esploratori «nemici».

COME RINTRACCIARE OGGETTI RUBATI

Nel Sudan e in Egitto ci sono degli ottimi cercatori di tracce indigeni, che ho potuto vedere talvolta all'opera. Un colonnello della cavalleria egiziana aveva una volta subito un furto a casa sua ed era stato chiamato per le indagini un cercatore della vicina tribù dei Jaalin. Questi trovò presto le impronte del ladro, le seguì a lungo nel deserto e scoprì il luogo dove aveva sepolto gli oggetti rubati. Le tracce ritornavano poi indietro fino alla caserma.

Allora venne fatto schierare l'intero reggimento, a piedi nudi perché il cercatore potesse esaminarlo. Ma dopo aver visto camminare tutti gli uomini egli affermò categoricamente: «No, il ladro non è qui». Proprio allora si avvicinò il servo indigeno del colonnello con un messaggio e il cercatore di tracce che gli era vicino disse immediatamente: «Questo è l'uomo che ha sepolto gli oggetti rubati».

Il servo, stupito di essere stato scoperto, finì col confessare di essere stato lui a commettere il furto, pensando che sarebbe stato l'ultima persona ad essere sospettata.

Consigli per seguire una pista

Incontrando delle impronte recentissime - di uomo o di animale che siano - il vecchio esploratore evita generalmente di seguirle da vicino, perché l'essere braccato si volge spesso a guardare se è seguito. Perciò l'inseguitore compie un giro venendo a sbucare dove prevede di trovare nuovamente la traccia. Se la trova, fa un successivo giro in avanti, e così di seguito, finché non trova più la traccia: egli sa allora di aver sorpassato la sua selvaggina e restringe quindi i suoi giri finché non la trova, facendo naturalmente attenzione a non mettersi sopravvento rispetto all'animale, quando sarà a portata del suo fiuto.

Alcuni cercatori di tracce di Scinde seguirono una volta un cammello rubato da Karachi fino a Sehwan, per ben 150 miglia tutte su sabbia o rocce nude. Per non farsi scoprire i ladri avevano condotto il cammello su e giù per una via affollata, per confondere

come segnale di inizio, essi si nascondono tutti, e poi cominciano a spiare le sue mosse, strisciando in avanti e osservando tutto quello che fa. Quando agita nuovamente la bandiera, gli Scouts si rialzano, ritornano, e riferiscono a turno quello che egli ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto, secondo quello che è stato ordinato.

In questo tempo, l'arbitro si è però sempre guardato intorno, e ogni volta che ha veduto uno Scout, lo ha penalizzato di due punti. Inoltre, ha compiuto un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare col cannocchiale, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare avanti e indietro, o in un cerchio ecc., allo scopo di fornire agli Scouts materia da annotare e riferire. Si attribuiranno ai ragazzi tre punti per ogni gesto riferito esattamente.

Nell'assegnazione dei punti, si guadagnerà tempo se l'arbitro ha preventivamente preparato una tabella, contenente il nome (il ogni Scout e tante colonne quanti sono stati i suoi atti, oltre naturalmente una colonna supplementare per le penalità agli Scouts che si sono fatti vedere.

Il ragno e la mosca

Come «ragnatela» si sceglie un tratto di campagna, o un settore della città, di circa un chilometro e mezzo di lato, facendo attenzione che sia ben delimitato; e si fissa anche l'ora in cui devono cessare le operazioni.

Una Pattuglia (o mezza Pattuglia) fa la parte del «ragno» e sceglie un posto per nascondersi.

L'altra Pattuglia (o mezza Pattuglia) parte un quarto d'ora più tardi, e fa la «mosca» che va a cercare il ragno. I ragazzi possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro capo tutto quello che scoprono.

Ognuno dei due partiti è accompagnato da un arbitro.



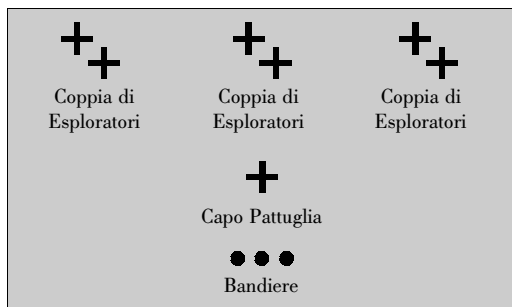
Se entro il tempo stabilito (per esempio due ore) la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta, i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelli dei ragni che scoprono, ed il loro preciso nascondiglio.

PER OSSERVARE IL NEMICO SENZA ESSERE VISTI PROVATE QUESTI SISTEMI. TENETEVI IL PIÙ POSSIBILE ADERENTI AL SUOLO.

PER RUSCIRE AD OSSERVARE ABBASTANZA DA VICINO GLI ANIMALI SELVATICI, E STUDIARNE LE ABITUDINI SENZA DISTURBARLI, CI VUOLE MOLTO TEMPO E MOLTA PAZIENZA.



Ogni campo manderà poi qualche Scout in esplorazione per scoprire la posizione nemica: individuata, essi cercheranno di aggirarla strisciando e mantenendosi fuori di vista, per arrivare ad impadronirsi delle bandiere e portarsele nelle proprie linee. Ogni Scout non può portare via più di una bandiera alla volta. Ecco la disposizione della Pattuglia in questo tipo di gioco:



Ogni Scout che arrivi a meno di 50 m. da un gruppo nemico più forte sarà dichiarato fuori combattimento non appena visto dal nemico: se invece riesce a strisciare accanto senza farsi accorgere, è salvo.

Gli Scouts di guardia nei posti avanzati non possono muoversi dal loro posto, ma la loro forza conta come doppia, e possono mandare messaggeri isolati tanto ai posti vicini, come agli Scouts in esplorazione.

Presso ogni posto di guardia, e con ogni squadra in esplorazione, dovrà esserci un arbitro.

Le operazioni cessano ad un'ora stabilita, e tutti si riuniscono nel luogo convenuto per consegnare i loro rapporti.

Verranno attribuiti i seguenti punti:

Per ogni bandiera, o lanterna, catturata e consegnata, 5 punti

Per ogni rapporto, o disegno, sulla disposizione dei posti di guardia nemici, 5 punti

Per ogni rapporto sui movimenti delle squadre di Esploratori nemici, 2 punti
Vince il partito che ha ottenuto il maggiore punteggio.

Nota - Per i giochi di questo genere - chiamati di solito «grandi giochi» perché vengono fatti in terreno aperto - è spesso necessario stabilire un sistema di cattura o «uccisione». Per esempio, si può portare attorno al braccio, ben visibile fra il gomito e la spalla, un filo di lana - di colore diverso a seconda dei partiti - oppure una piccola fascia alta un paio di centimetri.

Quando questa viene strappata dal nemico, la vittima deve andare dall'arbitro per procurarsi una nuova «vita» e poter così continuare il gioco. È importante infatti che lo Scout più piccolo abbia tante probabilità quante ne ha il più robusto e il più allenato

L'imboscata

Il Reparto si divide in due partiti, uno dei quali esce per primo, e si va a nascondere in cespugli ecc. presso i lati della strada. L'altro partito lo segue, e chiama fuori quegli Scouts che riesce a vedere senza lasciare la strada. Si può continuare così finché si vuole, con i due gruppi che alternativamente si nascondono e cercano.

Le prime volte, si accorderà un certo tempo per nascondersi, ma poi si dovrà saperlo fare molto rapidamente.

Si può sempre cogliere l'occasione, quando qualcuno esce un momento dal resto del gruppo, per nascondersi il più in fretta possibile, di modo che quando quello che si era allontanato ritorna il gruppo è scomparso come per magia. Questo è uno scherzo sempre molto divertente.

Osservare e riferire

L'arbitro si mette in un luogo aperto, e manda a circa 800 metri di distanza, in diverse direzioni, tutti gli Scouts soli o a coppie. Quando agita una bandiera

le loro impronte con tutte le altre, ma i cercatori lo prevedero, e fecero una battuta attorno all'abitato: ritrovarono dalla parte opposta della città le tracce che si allontanavano e le seguirono con successo.

GUARDARE AVANTI SU UN TERRENO SODO

Seguendo delle tracce in luoghi dove esse sono difficili da scorgere - come su un terreno duro, o nell'erba - osservate la direzione dell'ultima impronta che avete potuto scoprire e guardate molto più avanti, a 20-30 metri di distanza, nella stessa direzione. Nell'erba vedrete allora generalmente gli steli piegati o calpestati; e su un terreno duro dei sassi spostati o spinti via, o altri piccoli segni che, visti così l'uno dietro l'altro forniscono una specie di «pista» che altrimenti non verrebbe notata.

Una volta seguiti le tracce di una bicicletta su di una strada selciata, dove non aveva lasciato alcuna impronta; ma levando gli occhi e guardando la strada per un buon tratto davanti a me, alle prime luci del sole che si levava allora, si vedeva benissimo il percorso che aveva fatto, sopra il velo quasi invisibile della rugiada stesa al suolo. Restando sulla traccia e guardando vicino ai miei piedi non potevo invece assolutamente vedere quel piccolo segno.

Nel cercare una traccia difficile può essere molto utile guardare contro sole, perché allora anche il più piccolo rilievo del terreno produce la sua ombra.

RICERCA DI UNA TRACCIA PERDUTA

Se perdetevi di vista la traccia che state seguendo, dovete compiere una perlustrazione per ritrovarla. Il sistema migliore consiste nel mettere un fazzoletto o un bastone o un qualunque altro segno ad individuare l'ultima impronta che avete notato, e poi descrivere attorno ad essa un largo cerchio, che misuri cioè 30 o 50 o 100 metri di raggio, secondo dove trovate il terreno più favorevole (possibilmente scegliere il terreno molle), per cercare così di trovare la continuazione della traccia. Se però siete con una Pattuglia è meglio che essa si fermi mentre uno, od eventualmente due ragazzi compiono la ricerca: se infatti si dovessero muovere tutti, ben presto calpesterebbero e confonderebbero con le loro stesse impronte la traccia perduta e renderebbero così vana ogni ricerca: troppi cuochi guastano la cucina, in questo caso.

Compiendo una simile ricerca usate il vostro buon senso per immaginare quale direzione ha probabilmente preso il nemico e cercate soprattutto in quella.

Ricordo un episodio di una caccia al cinghiale che può illustrare bene ciò che voglio dire. Il cinghiale aveva corso attraverso campi fangosi e inondati e perciò era stato abbastanza facile seguirlo; ma poi si era diretto su terreno duro e sassoso, dove quasi subito perdemmo le sue tracce. Per conseguenza si dovette usare la tecnica descritta più sopra: fu segnata l'ultima impronta e il battitore descrisse un largo cerchio esaminando molto attentamente il terreno circostante: ma non si trovò nulla. Allora il battitore si guardò tutt'intorno e, mettendosi per un momento al posto del cinghiale, si chiese: «Adesso in che direzione sarei andato?» A una certa distanza davanti a lui, proprio continuando la direzione primitiva, c'era un lunga siepe di cactus pungenti, in cui erano aperte due brecce.

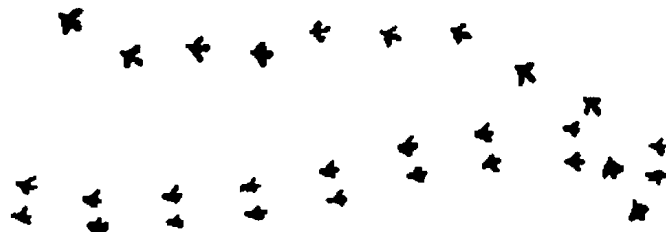
Il battitore andò difilato a quella che giudicò più in linea con il percorso che il cinghiale aveva seguito: anche qui il terreno era durissimo e non mostrava impronte visibili, ma su una foglia di cactus della breccia c'era una striscia di fango umido, e questo forniva l'indizio ricercato. Non c'era fango su quel terreno arido, ma il cinghiale ne aveva evidentemente portato un poco attaccato alle zampe dal terreno fangoso che aveva attraversato in precedenza. Solo questo piccolo segno rese possibile al battitore di procedere nella giusta direzione finché, da un indizio ad un altro, ritrovò infine la pista su terreno nuovamente favorevole e poté così seguire il cinghiale fino al suo rifugio.

ADATTATE IL PASSO ALLA TRACCIA

Una volta ho osservato un cercatore di tracce sudanese seguire nel modo seguente una traccia che per un certo tratto era completamente invisibile a un occhio normale. Finché la pista era chiara, egli adattava esattamente il suo passo a quello della traccia, in modo da camminare

passo passo con quella, e batteva il terreno con un bastone ad ogni passo, per segnare così punto di ogni impronta. Quando la

ECCO LE TRACCE DI DUE UCCELLI: UNO VIVE GENERALMENTE A TERRA, L'ALTRO SU CESPUGLI O ALBERI. QUAL'È LA TRACCIA DI CIASCUN UCCELLO?



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Date dimostrazione pratica dell'importanza di adattare la tinta degli abiti a quella dello sfondo, mandando un ragazzo a circa 450-500 metri di distanza, col compito di porsi volta a volta contro diversi sfondi, finché non ne trova uno adatto al colore dei suoi vestiti. Il resto della Pattuglia sta a guardare, osservando come il ragazzo diventi invisibile quando il colore dello sfondo è simile a quello dei suoi vestiti.

Un ragazzo con un vestito grigio, per esempio, è visibilissimo se sta davanti a cespugli scuri, ma lo è meno se si mette davanti a una roccia grigiastra in un prato verde, ma non lo è più se sta davanti ad una porta aperta o ad una casa; un ragazzo dall'abito scuro è invece visibilissimo sullo sfondo scuro dell'interno.

Dimostrate l'effetto del movimento: disponete i ragazzi in un luogo adatto per nascondersi (arbusti, cespugli ecc.) e fate loro vedere, a turno, quanto sia difficile individuarli finché non si muovono.

Esercitatevi a correre rapidamente da un riparo all'altro, ed a strisciare lungo fossi e dietro rialzi, e da un cespuglio all'altro. Esercitatevi a seguire qualcuno nell'oscurità: alcuni dei giochi qui suggeriti possono venire fatti al crepuscolo, o al buio. Non cominciate però le prime volte in piena oscurità.

GIOCHI DI APPOSTAMENTO

Caccia all'esploratore

Si dà ad uno Scout il tempo di andare a nascondersi, e quindi tutti gli altri partono per ritrovarlo. Se il primo non viene trovato, o se riesce entro un dato tempo a ritornare al punto di partenza senza essere stato toccato, vince il gioco.

Corsa del messaggio

Uno Scout viene incaricato di portare da lontano un messaggio in un dato

luogo, o casa, entro un tempo determinato. Altri Scouts «nemici» sono invece incaricati di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo, e si nascondono in diversi punti per intercettare il corriere. Per catturarlo, bisogna che due Scouts tocchino il corriere prima che egli raggiunga il luogo ove deve consegnare il suo messaggio.

Appostamento ai cervi

Il Capo Pattuglia fa la parte del cervo, che non deve nascondersi, ma stare in piedi e muoversi, se vuole, di tanto in tanto.

Gli Scouts escono a cercarlo, e ciascuno tenta a suo modo di arrivare fino a lui senza essere visto. Quando il Capo Pattuglia vede uno Scout, gli grida di alzarsi in piedi e lo esclude dal gioco. Dopo un certo tempo, il Capo Pattuglia grida «Tempo!», e allora tutti si alzano nel punto preciso in cui sono arrivati. Vince il più vicino. Per esercitare gli Scouts a camminare senza far rumore, si può giocare una variante di questo stesso gioco: ma l'arbitro dovrà allora avere gli occhi bendati. In questo caso sarà però preferibile scegliere un luogo dove vi siano ramoscelli secchi e ghiaia: gli Scouts partono per spiare il nemico bendato dalla distanza di 100 metri, e devono arrivare a toccarlo prima di essere uditi da lui; e dovranno anche fare piuttosto in fretta, perché dopo un minuto e mezzo il gioco viene chiuso.

Caccia alla bandiera

Giocheranno due o più Pattuglie per parte.

Ogni partito costituisce un posto avanzato, entro un determinato tratto di terreno, e incaricato di proteggere tre bandiere (oppure, di notte, tre lanterne appese a 60 cm da terra), poste a non meno di 200 m da esso (100 m. se di notte). Il posto avanzato sarà collocato in un punto nascosto, e i ragazzi staranno tutti insieme, o dismessi a coppie.

CAMUFFAMENTI

Quando vogliono fare una ricognizione nel campo nemico, gli esploratori Pellirosse usano legarsi una pelle di lupo sul dorso e camminare carponi, aggirandosi di notte intorno al campo nemico e imitando l'urlo del lupo. E quando fanno capolino da sopra un rialzo, o da un punto dove la loro testa potrebbe venire veduta delineata contro il cielo, indossano un cappuccio fatto con la pelle della testa di un lupo, con tanto di orecchie, in modo da poter essere scambiati appunto per un lupo, se avvistati.

In Australia, gli aborigeni appostano gli emù, grandi uccelli simili in qualche modo agli struzzi, coprendosi essi stessi con la pelle di un emù, e camminando con il corpo curvo e un braccio e una mano alzati, a rappresentare il collo e la testa dell'uccello.

Gli esploratori - quando spiano distesi fra l'erba - si legano spesso attorno al capo una funicella o una fascia e ci infilano dentro dell'erba, in parte diritta, in parte ricadente sul viso, in modo da rendere la testa invisibile quando si nascondono dietro ad una roccia o ad un terrapieno non guardano dal di sopra del loro riparo, ma da un lato di esso.

**GLI ABO-
RIGENI
AUSTRALIANI SI
AVVICINANO AGLI
EMÙ CON ADDOSSO
UNA PELLE DI EMÙ;
PORTANO UN
BOOMERANG IN
MANO E UNA LANCIA
TRA LE DITA DEI PIEDI.**



traccia scompariva, nei tratti di terreno duro, o era stata sepolta dalla sabbia, egli continuava a camminare allo stesso passo, battendo sempre il terreno col bastone nei punti dove avrebbe dovuto esserci un'impronta. Di tanto in tanto una piccola depressione del terreno o un indizio che mostrasse come là c'era stata un'impronta bastava a fargli capire che era ancora sulla buona strada.

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Preparate un «terreno da tracce» ripulendo un tratto di terreno soffice di circa dieci o quindici metri di lato e livellandolo con un rullo. Una parte del terreno dovrà essere bagnata come se avesse piovuto, e l'altra asciutta. Fateci camminare sopra un ragazzo, quindi fatelo correre e andare in bicicletta, e spiegate poi la diversità delle tracce, in modo che gli Scouts possano dire immediatamente, e per qualunque traccia che vedano in seguito, se una persona camminava o correva. Mandate fuori un ragazzo a lasciate delle tracce e poi invitate la Pattuglia a rintracciarlo. Questa osserverà quando altre tracce sono state impresse sopra le sue, indicando quali persone o animali sono passati di là dopo di lui. Il ragazzo potrà portare «ferri da traccia» Fissati alle suole delle scarpe, oppure avrà alcuni chiodi speciali alle scarpe o alla punta del bastone, in maniera da lasciare un'impronta inconfondibile. Per studiare a quando risale una traccia

fate ogni giorno qualche traccia a fianco di quelle dei giorni precedenti. Osservate il diverso aspetto che presentano tra di loro così che gli Scouts possano imparare a giudicare il tempo a cui risalgono.

Ogni Scout lascia le impronte delle proprie scarpe su di un terreno molle e ne fa un disegno. Mandate le Pattuglie per strade diverse dicendo loro di ritornare con un rapporto delle tracce viste, tanto di persone che di animali o veicoli.

Fate un calco in gesso di alcune impronte. Contornate la traccia con fango; versate un po' d'acqua in una ciotola e aggiungeteci a poco a poco del gesso a pronta presa, sempre rimestando, fino ad ottenere una pasta densa che si possa appena versare. Quindi colatela nell'impronta. Quando calco è pressoché secco scrivete o incideteci sopra la data, il luogo dove è stata trovata ecc., e quando è completamente asciutto toglietelo fuori accuratamente e lavatelo.

GIOCHI SULLE «TRACCE»

Ricordare le tracce

Fate sedere una Pattuglia, con i piedi alzati, in modo che tutti gli Scouts delle altre Pattuglie possano osservarli bene: concedete loro, per esempio, tre minuti di tempo per studiare i vari tipi di scarpe. Poi mandate gli Scouts in un luogo da dove non possano vedere e fate imprimere da uno dei ragazzi della Pattuglia prescelta alcune impronte attraverso un bel tratto di terreno. Chiamate quindi gli Scouts uno per uno, fate vedere la traccia e chiedete chi l'ha fatta.

Disegnare le tracce

Portate fuori una Pattuglia, mettetela su una traccia di orme umane, e vedete quale Scout riesce a fare il disegno più accurato dell'impronta. Ogni ragazzo potrà seguire la traccia fino a che trova un tratto di terreno, ove gli sembri impressa più chiaramente

Individuare il ladro

Chiedete ad un estraneo di lasciare una pista senza farsi vedere dagli Scouts: questi potranno così studiare le sue impronte in maniera da poterle riconoscere. Fate poi che questo estraneo, insieme ad altre otto o dieci persone sfilino uno dietro l'altro su un terreno morbido lasciandovi le proprie

impronte mentre gli Scouts stanno a guardare.

Ognuno dovrà dire sottovoce all'arbitro qual è l'uomo che aveva lasciato l'impronta precedentemente studiata, indicandolo con il numero d'ordine nella fila di persone che ha visto passare. Vince lo Scout che ha risposto esattamente; se sono più di uno, vince quello che successivamente ha fatto a memoria il miglior disegno dell'impronta.

Seguire la pista

Mandate fuori una «lepre», a piedi o in bicicletta e con una tascata di minuzzoli (gusci di noce, pezzetti di carta ecc.) che dovrà lasciare cadere qua e là per fornire una traccia alla Pattuglia che lo segue.

Si possono anche usare «segni» scout, tracciati sul terreno o formati con rametti e nascondere una lettera in un qualche punto.

legno o una pietra. Se non viene scoperto, abbasserà allora piano piano la testa nell'erba, centimetro per centimetro, e scivolerà via silenzioso. Qualunque movimento del capo troppo rapido o improvviso contro lo sfondo del cielo sarebbe tale da richiamare l'attenzione anche da una distanza considerevole.

Di notte, tenetevi per quanto possibile in terreni bassi, fossi, canali ecc. per restare immersi nel buio, mentre un nemico che vi si avvicinasse sarebbe visibilissimo, perché stando su terreno più elevato risulterà delineato contro le stelle.

Rannicchiandomi di notte nell'ombra di un cespuglio e restando assolutamente immobile, lasciai una volta che un esploratore del nemico si avvicinasse a meno di un metro da me, cosicché quando mi ebbe voltato la schiena, potei alzarmi in piedi dov'ero, abbracciandolo alle spalle.

CAMMINARE IN SILENZIO

Un'altra cosa da ricordare quando si vuole tenersi nascosti mentre ci si muove, specialmente di notte, è di camminare silenziosamente. Il rumore del tacco di un uomo normale che urta il terreno può venire udito da notevole distanza. Perciò un esploratore o un cacciatore cammina sempre leggermente sulla punta dei piedi e non sui calcagni.

Dovete costantemente esercitarvi a camminare in tal modo sia di notte che di giorno, in casa e fuori, finché diventi per voi un'abitudine camminare il più leggermente e silenziosamente possibile. Vi accorgete allora che quanto più tale abitudine si radicherà in voi, tanto più acquisterete la capacità di percorrere lunghe distanze; non vi stancherete più così presto, come quando camminate col passo pesante della maggior parte della gente.

MANTENERSI SOTTOVENTO

Ricordatevi sempre che per seguire o spiare, un animale selvatico - o un buono Scout - dovete mantenervi sottovento rispetto a lui, anche se il vento fosse così leggero da essere una semplice brezzolina.

Quindi, prima di partire alla ricerca del nemico dovrete sapere bene da quale parte soffia il vento, e muovervi in direzione opposta. Per accertarvene, inumiditevi un dito con la lingua, e poi alzate in aria, e sentite da quale parte provate più freddo. Oppure, lanciate in aria un po' di polvere sottile, o d'erba o di foglie secche, e guardate da che parte vanno.

In questo modo, uno Scout può sfuggire spesso all'osservazione, anche restando allo scoperto.

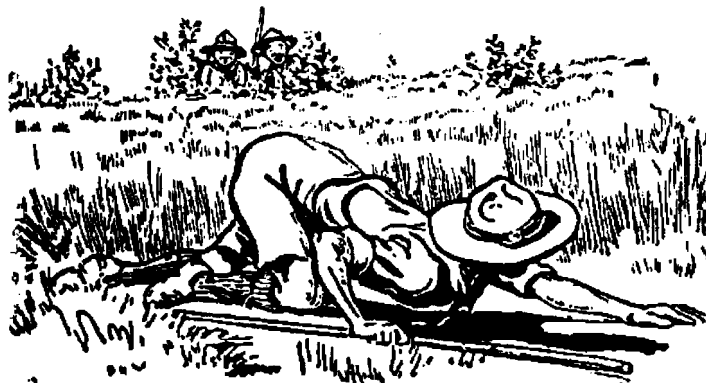
SCelta DEL FONDO

Scegliendo lo sfondo contro cui mettervi, fate attenzione al colore dei vostri vestiti. Se siete in kaki, non vi andate a mettere contro un muro imbiancato, o ad un cespuglio molto scuro, ma mettetevi contro uno sfondo di sabbia, di erba, o contro rocce giallastre, e restate perfettamente immobili. Sarà allora molto difficile al nemico di distinguervi, anche da breve distanza.

Se indossate abiti scuri, mettetevi invece fra i cespugli scuri, o nell'ombra di alberi o rocce. Ma fate attenzione che sia scuro

**TOM
IL «PIEDE TENERO» N 8
TOM ALL'AGGUATO.**

**«STATE GIÙ QUANDO
SPIATE IL NEMICO».
(MA PUÒ VENIRE
INTERPRETATO IN DUE
MODI, COME TOM ORA
SA...).**



anche il terreno dietro di voi, perché se, per esempio, il terreno oltre gli alberi sotto cui state fosse chiaro, vi delineereste nettamente contro di esso.

Quando vi servite di colline come posti di osservazione, state molto attenti a non fermarvi in cima o sulla cresta, per non stagliarvi contro il cielo. Questo è l'errore che commettono generalmente i «piedi teneri».

MOVIMENTI LENTI

Osservare un esploratore zulu che si serve della cima di una collina, o di un rialzo del terreno come di un posto di osservazione costituisce un'ottima lezione: si arrampica carponi, appiattito nell'erba, e quando raggiunge la cima alza molto lentamente la testa, centimetro per centimetro, finché può vedere lontano. Se scorge in distanza il nemico guarderà con attenzione, e se crede che lo stiano osservando, terrà il capo perfettamente immobile per moltissimo tempo, Sperando che lo prendano per un ciocco di

INTERPRETAZIONE DELLE TRACCE O «DEDUZIONE»

COME CONNETTERE I VARI DATI - ESEMPI DI DEDUZIONE - ALLA MANIERA DI SHERLOCK HOLMES - ALCUNI ESEMPI VERI DI «SCAUTISMO» - ESEMPIO DI ESERCIZIO DI DEDUZIONE

Quando un esploratore ha imparato a scorgere le varie «tracce», deve imparare allora a connetterle e cioè a trovare un significato a ciò che ha visto. Questo è appunto ciò che si chiama «deduzione».

Ecco un esempio che dimostra come il giovane Scout può leggere il significato delle tracce osservate, quando è stato addestrato a farlo.

Il vecchio Blenkinsop si precipitò fuori dalla sua botteguccia, vicino al villaggio Kaffir africano.

«Ehi! al ladro!» - gridava - «Ha rubato il mio zucchero. Fermatelo!».

Ma fermare chi? Non c'era nessuno in vista che scappasse.

«Chi vi ha derubato?» domandò il poliziotto.

«Non lo so, ma mi manca un intero sacco di zucchero, e soli pochi minuti fa c'era ancora».

Fu chiamato un cercatore di tracce della polizia indigena; ma distinguere le tracce del ladro fra le dozzine di altre impronte di piedi scalzi che c'erano attorno alla bottega, sembrava un'impresa pressoché impossibile.

Tuttavia l'indigeno partì dopo un istante con un'aria fiduciosa al piccolo trotto, dirigendosi dritto dentro la boscaglia. In certi punti passava su terreno duro e sassoso, ma non rallentò mai il suo passo, sebbene non si riuscisse a scorgere la minima impronta.

Alla fine, avendo evidentemente perso la traccia, l'uomo si fermò di colpo e perlustrò attorno. Poi la sua faccia ebbe un sorris-



so ed egli indicò l'albero presso cui stava: là, nascosto fra i rami, c'era un indigeno con il sacco dello zucchero rubato. Come aveva fatto il cercatore a rintracciarlo? I suoi occhi acuti avevano visto alcuni granelli di zucchero brillare fra la polvere: il sacco, perdeva leggerissimamente, lasciando così una traccia minima di zucchero. Egli aveva seguito questa traccia, e quando questa era cessata, nella boscaglia, il cercatore aveva notato una fila di formiche che saliva sull'albero. Esse andavano alla ricerca dello zucchero, proprio come lui, e insieme portarono a termine la cattura del ladro.

Io credo che il vecchio Blenkinsop si sia molto congratolato col cercatore di tracce per la sua abilità sia nel servirsi degli occhi per vedere i granelli di zucchero e

le formiche, che nell'adoperare il suo acume per capire perché le formiche si arrampicassero sull'albero.

IL SOLDATO SMARRITO

Un soldato di cavalleria si era sperduto in India, e alcuni suoi compagni si erano messi a cercarlo dappertutto. Incontrarono un ragazzino indiano, e gli domandarono se aveva visto l'uomo smarrito. Egli disse subito «Volete dire un soldato molto alto, che cavalcava un cavallo roano che zoppicava leggermente?».

I soldati risposero: «Sì, è proprio lui. Dove lo hai visto?».

Il ragazzo replicò: «Non l'ho visto, ma so dove è andato».

Allora quelli lo arrestarono, pensando che probabilmente l'uomo era stato assassinato e fatto scomparire, e che il ragazzo ne aveva sentito dire qualcosa.

Ma per fortuna il ragazzo spiegò loro che aveva visto le tracce del loro compagno. Le indicò loro, e alla fine li condusse in un luogo dove le tracce dimostravano che l'uomo si era fermato. Qui, il cavallo si era strofinato contro un albero, e aveva lasciato attaccati alla scorza alcuni peli, i quali dimostravano che si trattava appunto di un cavallo roano. Le impronte degli zoccoli dimostravano che era zoppo, perché una zampa era impressa nel terreno meno profondamente delle altre, e non faceva il passo altrettanto

VEDERE SENZA ESSERE VISTI

COME NASCONDERSI - COME IMPARARE A STRISCIARE

Quando volete osservare degli animali selvatici, dovete strisciare, cioè riuscire ad arrivare vicino a loro senza esserne visti, o fiutati.

Quando tende un agguato a un animale selvatico, un cacciatore sta completamente nascosto. E così fa l'esploratore militare quando osserva o cerca il nemico. Un poliziotto non sorprende i borsaioli andando a cercarli in uniforme; si veste come una persona qualunque, e sovente, per dare meno nell'occhio, guarda in una vetrina, in modo da vedere chiunque cammina dietro di lui, riflesso come in uno specchio.

Se un colpevole si sente osservato, si mette in guardia; mentre una persona innocente se ne infastidisce. Perciò, quando osservate una persona, non vi mettete a guardarla fisso apertamente, ma limitatevi ad osservare i particolari che vi interessano con un'occhiata o due. Se poi desiderate studiarla maggiormente, seguitela; guardandola dal di dietro potrete saperne altrettanto, e forse più, che non guardandola di fronte e, a meno che la persona pedinata sia uno Scout abituato a guardarsi attorno frequentemente, essa non si accorgerà affatto che la state osservando.

Quando gli esploratori militari ed i cacciatori appostano la loro selvaggina e non vogliono quindi essere visti, si ricordano sempre di due cose importanti.

La prima di queste è di fare attenzione che il terreno, o gli alberi, o gli edifici dietro di loro siano dello stesso colore dei loro abiti.

L'altra consiste nel restare perfettamente immobili e silenziosi quando si accorgono che il nemico, o l'animale, sta cercando di individuarli.

Capitolo 5

LA SCIENZA DEI BOSCHI

14^a chiacchierata

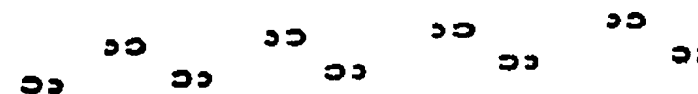
Vedere senza essere visti

15^a chiacchierata

Gli animali

16^a chiacchierata

Le piante



**QUESTE TRACCE
SONO DI UN CAVALLO
ZOPPO.
SI DOMANDA: DA
QUALE ZAMPA
ZOPPICA?
I SEGNI PIÙ LUNGI
SONO QUELLI DELLE
ZAMPE POSTERIORI.**

lungo. Che poi il cavaliere fosse un soldato risultava dalle tracce degli stivali, che erano di tipo militare.

Allora chiesero al ragazzo: «Come fai a dire che si tratta di un uomo alto?» e il ragazzo indicò dove il soldato aveva spezzato un ramo da un albero, ramo che un uomo di statura normale non avrebbe potuto raggiungere.

La deduzione è proprio come leggere un libro. Un ragazzo che non abbia mai imparato a leggere, se vi vedesse con un libro in mano, vi chiederebbe: «Come fai?». Gli spieghereste allora che tutti quei piccoli segni sono delle «lettere», e che queste lettere, raggruppandosi, formano delle «parole». Le parole poi formano le frasi, e le frasi danno le informazioni.

Analogamente, se uno Scout allenato vede dei piccoli «segni» e delle tracce, li collega insieme nella sua mente, e legge subito un significato là dove invece un uomo non allenato non avrebbe visto nulla.

E, con la pratica, si arriva a leggere questo significato con una sola occhiata, proprio come in un libro, senza bisogno di perder tempo a compitare ciascuna parola lettera per lettera.

Esempi di deduzione

Durante la guerra con i Matabele, in Africa, ero andato un giorno in esplorazione con un indigeno attraverso una vasta pianura erbosa, vicino alle colline del Matopo.

A un certo punto attraversammo una traccia recentissima, impressa nell'erba: gli steli erano ancora verdi e umidi, benché schiacciati, e tutti erano piegati nello stesso senso, indicando così la direzione in cui le persone avevano camminato. Seguendo questa pista per un certo tratto, arrivammo ad una zona sabbiosa, dove ci accorgemmo che si trattava delle impronte di parecchie donne (piede piccolo con contorno diritto, e passi corti) e ragazzi (piede piccolo, contorno curvo, e passi più lunghi), che camminavano - e non correvano - verso le colline che si trovavano a circa 5 miglia di lì e dove pensavamo fosse nascosto il nemico.

Poi vedemmo una foglia, che giaceva a circa 10 metri dalla pista. Non c'era un albero per miglia all'intorno, ma noi sapevamo che alberi le cui foglie erano appunto di quella forma, crescevano

in un villaggio a circa 15 miglia di là, nella direzione da cui provenivano le impronte. Era quindi evidente che le donne erano venute da quel villaggio, portando con loro la foglia, ed erano andate verso quelle colline.

Raccogliendo la foglia, ci accorgemmo che era umida e odorava di birra indigena; i passi corti indicavano che le donne portavano dei pesi; perciò congetturammo che secondo le loro abitudini - avevano portato dei vasi di birra indigena sulla testa, e che l'imboccatura di questi vasi era stata chiusa con ciuffi di foglie. Una foglia era caduta, e il fatto che si trovasse a 10 metri dalla traccia indicava che nel momento in cui era caduta soffiava un po' di vento. Non c'era vento, allora - cioè alle sette del mattino - ma ce ne era stato attorno alle cinque: così, da tutti questi indizi deducemmo che un gruppo di donne e ragazzi aveva portato, durante la notte, della birra dal villaggio distante 15 miglia; e che l'aveva portata al nemico fra le colline, arrivando là poco dopo le sei.

Probabilmente, gli uomini si erano messi subito a bere quella birra (essa inacidisce in poche ore), e al momento in cui noi avremmo potuto raggiungerli, sarebbero stati mezzi addormentati, e quasi senza sentinelle: e quindi noi avremmo avuto un'ottima occasione per studiare le loro posizioni.

Perciò seguimmo la traccia delle donne, e secondo quanto avevamo previsto, trovammo il nemico, facemmo la nostra ricognizione, e ritornammo con tutte le informazioni desiderate senza incontrare la minima difficoltà.

E tutto questo era accaduto principalmente sulla testimonianza di quella sola foglia.

Vedete dunque l'importanza di osservare anche una cosa piccola come quella.

COME LA POLVERE PUÒ AIUTARE NELLE DEDUZIONI

I detective hanno spesso scoperto dei delitti osservando «segni» piccolissimi.

Una volta era stato commesso un delitto, ed era stata trovata la giacca di un estraneo, ma non si poté trovarne il proprietario.

La giacca venne messa in un robusto involucro, e battuta con un giunco; poi si raccolse la polvere che era rimasta nell'involucro, e la si esaminò con una lente molto potente: si trovò che era formata in gran parte da segatura finissima: ciò significava che il proprietario della giacca era probabilmente un falegname, o un carpentiere, o un segatore. Si mise quindi la polvere sotto una lente ancora più potente - cioè sotto un microscopio - e si vide allora che

**UNA SOLA FOGLIA,
VOLATA VIA DAL VASO
PORTATO DA UNA
DONNA INDIGENA, CI
PERMISE DI
PROCURARCI LE
INFORMAZIONI SUL
NEMICO.**



ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Leggete ad alta voce un racconto in cui ricorrono numerose osservazioni di particolari, con le conseguenti deduzioni - come avviene nelle Memorie e nelle Avventure di Sherlock Holmes. E poi interrogate i ragazzi sui particolari che suggerirono certe soluzioni, per accertarvi che abbiano realmente afferrato il metodo.

Preparate su un terreno adatto le tracce di qualche piccolo evento, come per esempio un ciclista che incontra un ragazzo a piedi, scende dalla bicicletta per chiacchierare con lui, e poi riparte. Lasciate che i ragazzi studino le tracce, e deducano il loro significato. Mettete su un vassoio una raccolta di oggetti che possano provenire tutti dalla tasca di uno stesso uomo, e chiedete agli Scouts di dedurre a che genere di uomo appartengono, quali siano le sue occupazioni ecc.

GIOCHI DI DEDUZIONE

Gli sconosciuti

Pregate alcune persone sconosciute ai ragazzi di passare per una strada di città o di campagna, fingendosi comuni passanti; e fatele osservare bene dai ragazzi, che non devono però comunicarsi le proprie osservazioni. Dopo un certo tempo, domanderete poi ad ogni ragazzo una descrizione completa dei viandanti, facendovi dire il loro aspetto esteriore, gli eventuali segni speciali atti a farli riconoscere, e quali possano essere le rispettive occupazioni.

Una variante consiste nel far conversare il ragazzo con qualche estraneo per due minuti, col compito di cercare di scoprire in questo tempo tutto quello che Può, sia per mezzo di domande, che dell'osservazione.

Deduzioni su un «delitto»

Detectives

Aggiustate una camera, o preparate un pezzo di terreno, con piccoli «segni», tracce ecc. Poi leggete ad alta voce la

storia di un fatto, o di un delitto, che naturalmente corrisponda alla scena precedentemente preparata, e fate che ogni ragazzo a turno esamini la scena per un tempo determinato, e dia poi separatamente la propria soluzione.

Per un tema più completo, scegliete un mistero sul tipo di quello che, nelle Memorie di Sherlock Holmes, è intitolato «The Resident Patient». Preparate una stanza per rappresentare la camera del malato - dove venne trovato impiccato - con impronte di scarpe fangose sul pavimento, punte di sigaro tagliate con un morso e gettate nel caminetto, cenere di sigari, un cacciavite con viti ecc. Disponete anche una striscia di carta a mo' di corridoio, su cui i concorrenti possano camminare senza confondere le tracce predisposte. Chiamate separatamente ogni Scout oppure ogni Pattuglia, e accordategli tre minuti per investigare. Poi dategli mezz'ora per trovare la sua soluzione, scritta o orale.

«Sulle tracce dell'assassino»

L'«assassino» fugge dopo aver pugnalato la vittima, tenendo ancora in mano l'«arma insanguinata». Un minuto dopo partono tutti gli altri per rintracciarlo, seguendo le «gocce di sangue» (rappresentate da chicchi di qualche cosa, o pezzetti di carta), che cadono al suolo ogni tre passi. Il complice (l'arbitro) aveva detto prima all'assassino dove nascondersi: se quest'ultimo arriva al nascondiglio senza essere stato toccato dagli inseguitori, e con più di otto minuti di vantaggio su di loro, ha vinto.

SEGNI OSSERVATORI

Un ceppo d'albero, alto circa 90 cm., vicino al sentiero. Accanto a questo, una pietra grossa pressappoco come una noce di cocco, a cui erano attaccati alcuni pezzetti secchi di mallo di noce schiacciati, mentre altri gusci di noce erano abbandonati sopra il tronco. Più in là, a circa 30 m. a sud del tronco, e sempre lungo il sentiero, c'erano i pezzi dei gusci di 4 noci, e proprio vicino c'era un'alta roccia inclinata che costeggiava il sentiero. Il solo albero di noce in vista stava a 150 metri a nord del tronco.

Ai piedi del tronco c'era un pezzo di fango secco che mostrava



SE SAPETE LEGGERLE, ANCHE LE TRACCE CHE POTETE TROVARE FUORI DELLA PORTA DI CASA VOSTRA POSSONO AVERE UNA STORIA DA RACCONTARVI. QUESTE TRACCE DICONO LA SEMPLICE STORIA DI UN CANE CHE INSEGUE UN GATTO E DELL'IRA DEL SUO PROPRIETARIO.

ancora l'impronta di un sandalo fatto d'erba intrecciata.

Che cosa avreste dedotto voi da questi «segni»?

lo li spiegai così: un uomo era andato verso sud, lungo quel sentiero, circa due giorni pri-

ma; faceva un lungo viaggio e portava un peso, e si era riposato presso la roccia mentre mangiava delle noci.

Ed ecco le deduzioni in base alle quali giunsi alla spiegazione suddetta: era un uomo che portava un peso, perché i portatori quando vogliono riposarsi non si siedono, ma appoggiano il peso contro la roccia, inclinando la schiena all'indietro. Se non fosse stato carico, si sarebbe probabilmente seduto sul tronco, ma invece aveva preferito fare altri 30 metri per arrivare alla roccia. In quelle regioni le donne non portano pesi, perciò si trattava di un uomo. Schiacciò le sue noci sul tronco, col sasso, dopo averle portate dall'albero che era a 150 metri più a nord: perciò viaggiava verso sud. Faceva un viaggio lungo, poiché portava calzature invece di andare a piedi nudi, come avrebbe certamente fatto se avesse solamente gironzolato vicino a casa. Tre giorni prima aveva piovuto, e il fango gli si era attaccato ai sandali, mentre il suolo era ancora bagnato: ma da allora non aveva più piovuto, e ormai era secco. Anche il mallo di noce era secco, e confermava il tempo trascorso.

Connessa a tutto questo non c'è nessuna storia importante: ma si tratta di un semplice esempio dell'esercizio quotidiano che ogni Scout dovrebbe fare.

conteneva anche alcuni granelli di resina e colla disseccata. Ah queste cose non sono usate dai carpentieri e dai segatori: perciò la giacca doveva appartenere ad un falegname. E così la polizia poté mettersi sulle tracce del criminale.

La polvere che si trova nelle tasche della gente, o nelle fessure di un temperino da tasca, può dunque raccontare - se ben esaminata - una quantità di cose.

Alla maniera di Sherlock Holmes

Si dice che il modello da cui Sir A. Conan Doyle prese l'idea del suo Sherlock Holmes, sia stato il dottor Bell, di Edimburgo.

Il dottor Bell si trovava una volta in un ospedale con un gruppo di studenti in medicina, a cui insegnava come si curano le persone. Venne introdotto un paziente, perché il dottore potesse dimostrare come si debba medicare un uomo ferito: quella volta, l'ammalato entrò zoppicando, e il dottore si rivolse a uno studente e gli domandò:

«Che cosa ha quest'uomo?».

Lo studente rispose: «Non lo so, signore, non gliel'ho ancora chiesto».

Il dottore replicò: «Ebbene, non occorre chiederglielo: dovrete vederlo da voi. Ha una ferita al ginocchio destro: zoppica da quella gamba. La sua ferita è dovuta a una bruciatura sul fuoco; vedete come i suoi calzoni sono bruciati attorno al ginocchio. Oggi è lunedì; ieri il tempo era bello; sabato invece era piovoso, e c'era fango: i calzoni di quest'uomo sono tutti infangati. Egli è caduto nel fango sabato sera».

Poi si rivolse all'uomo, e disse: «Sabato avete preso la paga, e vi siete ubriacato, e cercando di asciugare i vestiti vicino al fuoco, ci siete caduto sopra, e vi siete bruciato il ginocchio; non è così?».

«Sì, signore» rispose l'uomo.

Su un giornale, lessi una volta di un giudice che al tribunale di una contea cercava sempre di «osservare i piccoli segni», e di «connettere le cose fra di loro».

Quel giorno egli processava un uomo per debiti.

L'uomo si giustificava dicendo di essere disoccupato e di non poter trovare lavoro.

Il giudice osservò: «Allora, che cosa ve ne fate di quella matita dietro l'orecchio, se non siete negli affari?».

L'uomo dovette ammettere di aver aiutato la moglie nel suo

commercio, che si scopri essere molto lucroso. Perciò il giudice lo condannò a pagare il suo debito.

Alcuni esempi veri di «scoutismo»

Il capitano Stigand, nel suo libro *Scouting and Reconnaissance in Savage Countries* («Esplorazione e ricognizione in regioni selvagge»), riporta i seguenti esempi di esploratori che traggono deduzioni importantissime da «segni» minimi.

Un mattino, mentre passeggiava attorno al suo campo, egli notò le tracce fresche di un cavallo che aveva camminato in quel luogo. Sapeva che tutti i suoi cavalli andavano soltanto al trotto allungato; quindi, doveva trattarsi del cavallo di un estraneo. Ne concluse che durante la notte un esploratore nemico, a cavallo, era stato a visitare silenziosamente il suo campo.

Arrivando in un villaggio del centro dell'Africa, da cui tutti gli abitanti erano fuggiti, Stigand non seppe dire a quale tribù esso appartenesse finché non trovò in una delle capanne una zampa di cocodrillo. Questo gli indicò che il villaggio apparteneva alla tribù degli Awisa, che mangia i cocodrilli, mentre le tribù vicine non lo fanno.

Un'altra volta, venne notato un uomo che cavalcava un cammello a mezzo miglio di distanza. Un indigeno che lo osservava disse: «È un uomo di razza schiava».

«Come si può dirlo, a questa distanza?».

«Perché dondola le gambe: un vero Arabo cavalca con le gambe aderenti al fianco del cammello».

COME RITROVARE GLI OGGETTI SMARRITI

Durante certe manovre nel deserto, a 5 miglia da Il Cairo, un ufficiale, avendo perduto un binocolo da campagna, mandò a chiamare alcuni cercatori di tracce indigeni perché lo ricercassero.

Venne condotto fuori il suo cavallo, e lo si fece passeggiare, perché i cercatori potessero studiare le impronte: essi se le impresero bene in mente, e poi andarono dove si erano svolte le manovre. Là, fra le centinaia di impronte fatte dai cavalli della cavalleria e dell'artiglieria, essi ritrovarono quelle del cavallo dell'ufficiale, e le seguirono dovunque egli avesse cavalcato, finché ritrovarono il binocolo, nel luogo in cui era caduto dal suo astuccio, in pieno deserto.

IL CAMMELLO «PERDUTO»

I cercatori di tracce egiziani sono particolarmente abili nel rin-

tracciare i cammelli. Per chiunque non sia pratico come loro, le impronte di un cammello sono perfettamente simili a quelle di un altro cammello; ma per un occhio addestrato sono diverse fra di loro così come possono esserlo i visi umani, e i cercatori di tracce indigeni le ricordano esattamente come voi ricordereste i volti delle persone che avete visto.

Alcuni anni or sono, fu rubato un cammello vicino a Il Cairo. Fu chiamato il cercatore di tracce della polizia, gli si mostrarono le impronte: egli le seguì a lungo finché arrivarono in certe strade dove erano completamente cancellate sotto tutte le altre impronte.

Un anno dopo, il medesimo cercatore della polizia incontrò a un tratto la traccia recente di quello stesso cammello: in tutto quel tempo, non se l'era dimenticata! L'animale in questione era stato condotto con un altro cammello, di cui egli riconobbe pure l'impronta e che sapeva appartenere a un ben noto ladro di cammelli. Così, senza nemmeno cercare di seguire le tracce attraverso la città, il cercatore andò direttamente, insieme ad un poliziotto, alla scuderia di quell'uomo, e vi trovò il cammello perduto ormai da tanto tempo.

I CERCATORI DI TRACCE SUDAMERICANI

I «gauchos», cioè i cow-boys, o vaccari del Sud America, sono esploratori abilissimi. Oggi, gli allevamenti sono per lo più recintati, ma un tempo i gauchos dovevano rintracciare gli animali rubati, o perduti, per miglia e miglia, e quindi erano ottimi cercatori di tracce. Una volta, uno di questi uomini fu mandato a rintracciare un cavallo rubato, ma non riuscì a trovarlo. Dieci mesi dopo in tutt'altra parte della regione notò a un tratto sul terreno l'impronta recente di quel cavallo: la seguì immediatamente, e recuperò così l'animale.



LE IMPRONTE DI CAMMELLO SONO MOLTO SIMILI FRA DI LORO. MA I CERCATORI DI TRACCE EGIZIANI SONO ADEDESTRATI A SEGUIRLE, E A RINTRACCIARE I CAMMELLI RUBATI.

Esempi di esercizio di deduzione

Eccovi una semplice deduzione, tratta da alcuni «segni» notati durante una passeggiata che feci una mattina su un sentiero montagnoso e battuto dal vento nel Kashmir.