



Anche i semplici giochi di schizzarsi l'un l'altro, ti abituanano a prendere confidenza con l'acqua. Inoltre ti diverti un sacco.



Per convincerti che l'acqua ti può sostenere: fai cadere una pietra bianca sul fondo. Piegati e prova a raccoglierla: sentirai una certa resistenza nell'abbassarti.



Prova a galleggiare come una medusa! Curvati all'ingiù, stringi le braccia intorno alle ginocchia e vedrai che rimarrai a galla!



Quando imparerai a battere le gambe stando immerso, sarai diventato un sottomarino! Provate a turno: chi ha finito l'immersione si mette eretto a gambe divaricate, come gli altri. L'ultimo della fila si tuffa per fare a sua volta il sottomarino.



Quando imparerai a battere le gambe diventato un sottomarino! Provate a turno: chi ha finito l'immersione si mette eretto a gambe divaricate, come gli altri. L'ultimo della fila si tuffa per fare a sua volta il sottomarino.

Ricordate che la nostra assicurazione non ha una copertura per attività subacquee, svolte cioè sotto il livello dell'acqua. Quindi se decidete di effettuare delle immersioni, siano esse fatte con o senza bombole, sarà opportuno effettuare un supplemento di copertura.

Sesta chiacchierata

Scautismo nautico ed aeronautico



Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:

Technograph - TS

Testi di:

Chiara Beucci
Giorgio Cusma
Stefania Martiniello
Giovanni Zanotto
e da fonti citate

Disegni di:

B.-P.
Chiara Beucci
Giorgio Cusma
e da fonti citate

Foto di:

Giorgio Cusma

Traduzioni di:

Marco Mocenigo
Alessandra Petelin

MA CHI SONO STI SCOUT NAUTICI?

DI STEFANIA MARTINIELLO
DISEGNI DI B.-P.

...quelli che vanno in barca... ovviamente!



Reparti, o anche Gruppi interi che scelgono seguendo, le indicazioni scritte da B.-P. su scautismo per ragazzi, di prediligere l'acqua come ambiente per svolgere le loro attività.

Per la maggioranza, sono Gruppi che vivono in zone costiere, di mare, lago o fiume, ma esistono anche realtà che pur non vivendo il quotidiano contatto con l'acqua

decidono di farne il loro ambiente preferito. L'essere Scout nautici sta tutto qui... non sono diversi dagli altri Scout, non fanno parte di un'altra associazione, né hanno grosse differenze con tutti gli altri Scout.

Ma come si diventa nautici?

Spesso è una scelta storica, fatta all'apertura di un Gruppo, ma ci sono anche tantissimi esempi di Gruppi che hanno fatto la scelta di diventare nautici anche molti anni dopo la loro prima apertura.

Questo perché molto spesso si crede che per essere un Gruppo o un Reparto nautico bisogna avere una propria flotta, un approdo in acqua, una sede enorme degna di una cantiere navale, e capi che siano skipper pro-

vetti o naviganti capitanati di lungo corso. Ma non è affatto così!!!

Ci sono Gruppi che pur non avendo tutto questo, vivono tutte le loro attività a contatto con l'acqua, i ragazzi prendono specialità "marinare", realizzano Imprese sull'acqua, conoscono pesci, uccelli, e piante presenti nelle loro zone, hanno nozioni di meteorologia e navigazione, e perché no, qualcuno di loro è in grado di pescare con varie tecniche o anche di navigare a remi, a vela o a motore. E questi non sono Scout nautici?!?

Quasi sempre non lo sono, ma avrebbero tutte le potenzialità per poterlo diventare! Come? Facilissimo!! Basta deciderlo e programmarlo ed un passo alla volta si può arrivare ad avere il riconoscimento ufficiale di Scout nautico. Una Squadriglia potrebbe ad esempio co-

minciare a lavorare a specialità individuali legate all'ambiente acqua, poi passare a realizzare Imprese che necessitino sempre più di competenze ed abilità specifiche. Da qui alla conquista della Specialità di Squadriglia il passo è breve, specialità che può essere quella di Nautica, che racchiude un'ampia gamma di Imprese e competenze, oppure quella di Gabbieri, più legata alla navigazione a vela. Ma potrebbe essere anche Esplorazione, Natura, Olympia, Pronto Intervento, Meteorologia, conquistati però realizzando Imprese legate al mare, al lago o al fiume. E conquistato il Giuondicino Verde? Si potrebbe parlare col Capo Reparto, che ne parlerà in Comunità Capi, per ottenere il riconoscimento di Reparto ad indirizzo nautico. Dopo qualche anno,

acquisite le giuste competenze, e presa confidenza col settore Nautico, si può decidere di divenire Scout nautici, e quindi chiedere agli Incaricati Regionali al settore nautico e poi agli Incaricati Nazionali di entrare a far parte a tutti gli effetti del settore nautico.

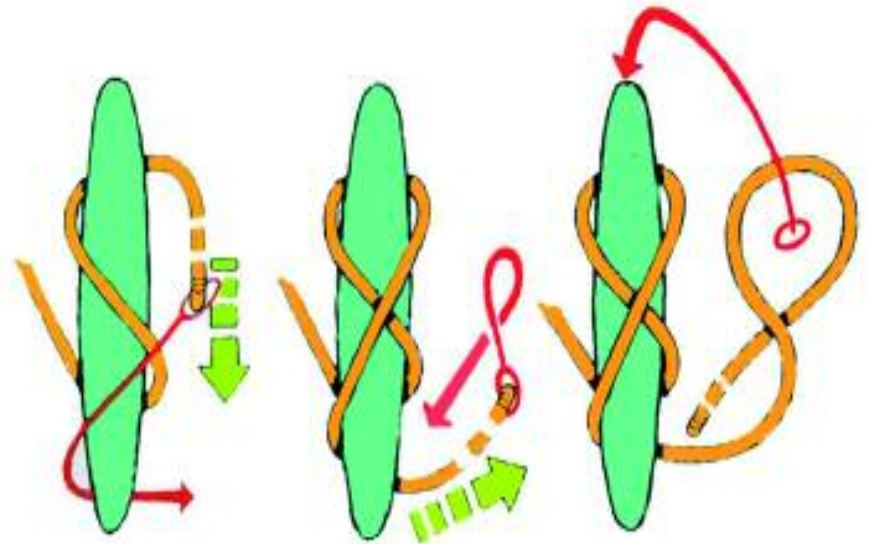
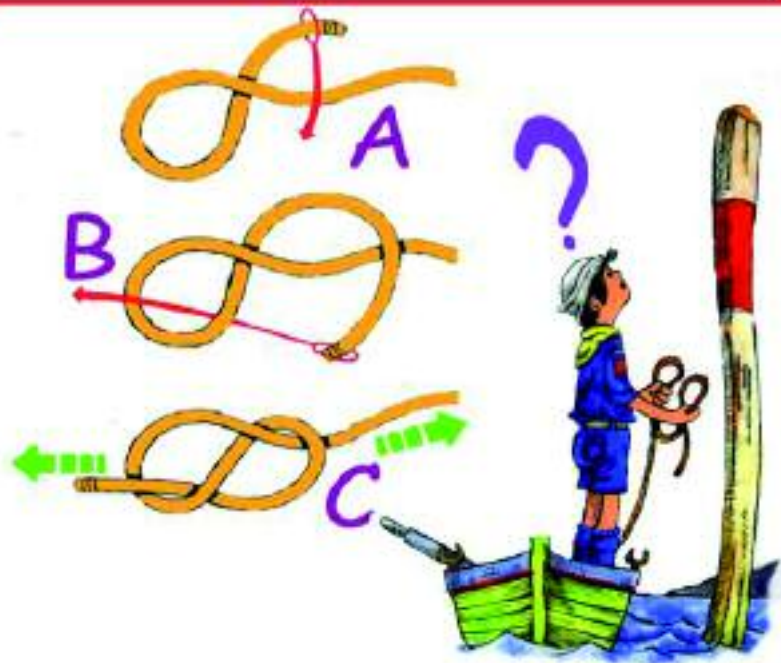
E se invece si volesse fare tutto quello descritto fin ora senza decidere di diventare Nautici?

Certo che si può fare!! Esistono tantissimi Gruppi che vivono Imprese ed attività sull'acqua pur restando Scout non nautici...

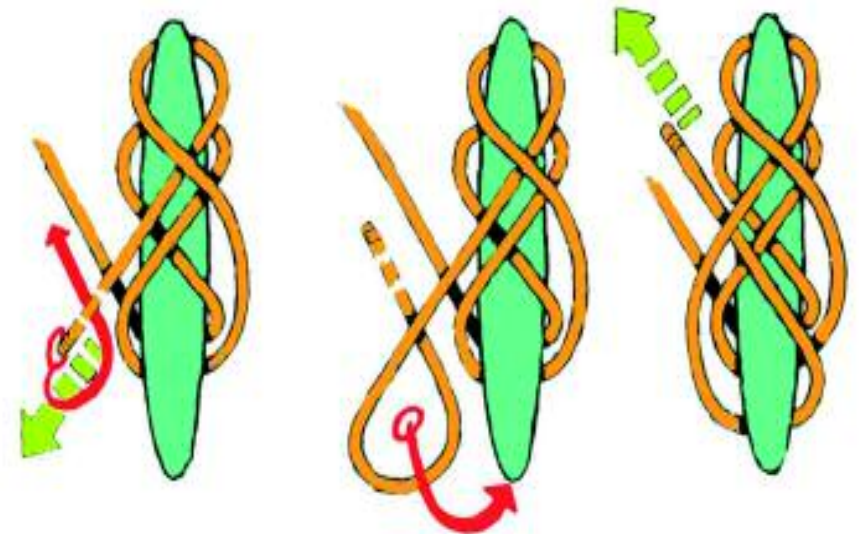
E quindi che differenza c'è? Forse nessuna, o forse, gli Scout nautici amano talmente tanto il mare, il fiume, o il lago, da non poter fare a meno di gridarlo a tutti gli altri Scout mostrando fieri il loro distintivo ed i loro guidoni di Squadriglia di colore blu!!

NODO A OTTO o SAVOIA

Vi suggeriamo due modi per evitare di perdere nel vento l'estremità libera delle scotte (cime che servono a regolare la portata delle vele) del fiocco (vela triangolare di prua). Il primo serve a far sì che l'estremità della scotta non sfugga dal golfare (un anello) che la trattiene in barca.



In questo modo si fissano le cime (a terra sono cordel) sulle galloccie (supporti ellissoidali fissati sulla barca). Questo per evitare sia alle scotte che alle drizze (cime che servono per alzare le vele) di andarsene libere, con conseguenti problemi. Si può usare anche per l'ormeggio.



GLI SCOUT DELL'ARIA

TESTO DI GIOVANNI ZANOTTO
FOTO DI GIORGIO CUSMA



Visione in volo di un aeroporto

Molte persone hanno un'idea fissa dello scoutismo: prati di montagna, camminate all'aria aperta, fuochi sotto le stelle. Già molti di noi vedono come una "stranezza" i Reparti nautici (sebbene B.P., nei suoi libri, ne parli spessissimo, e con grande considerazione).

Ed allora – attenzione attenzione – ecco la novità: i Reparti dell'Aria! Nonostante molti non ne abbiano mai sentito parlare, a dire il vero, una vera e propria novità non sono, visto che – sebbene siano stati ufficialmente riconosciuti nel 1941 – in Inghilterra esistono

già dal 1930: anno in cui alcuni Reparti, che avevano la propria sede vicino agli aeroporti, cominciarono ad interessarsi al magnifico mondo del volo, ed iniziarono a realizzare attività ed imprese incentrate sull'aviazione e su quant'altro potesse riguardare il mondo dell'aeronautica.

Oggi, nel Regno Unito, ci sono circa 150 reparti dell'aria, di cui 60 sono riconosciuti, collaborando stabilmente con la R.A.F. (l'aeronautica militare inglese).

In tutto il mondo sono 25 gli Stati che



Un MD Super 80 in fase di decollo...



... ed in fase di atterraggio



Turboelica in rullaggio, seguendo l'auto detta "follow me"

vedono, al loro interno, la presenza dei Reparti dell'aria. Ma cosa fanno, in concreto, gli Scout dell'aria? Svolgono attività come qualsiasi altro Reparto, ma con un'in-

teresse particolare al mondo del volo aereo: concentrano il loro tempo e le loro attività principalmente sulla meteorologia, sulla comunicazione radio, sulla conoscenza del volo e

sull'approfondimento di tutto ciò che può riguardare l'aeronautica.

Inoltre, hanno proprie specialità, ed un'uniforme che li contraddistingue: proprio come, in Italia, accade per i Reparti nautici.

I B.S.A. (Boy Scouts of America), per di più, hanno un sistema di tappe appositamente creato per gli scout dell'aria, che si dividono in: "Apprentice", "Observer", "Craftsman", e, ultima, "Ace".



Tipi di nuvole: cirri...



... cumulonembo...



... nubi temporaleschi con piovvaschi...



... tramonto con altocumuli

LA CANOA CANADESE

TESTO RIADATTATO A CURA DI GIORGIO CUSMA SU TRADUZIONE DI MARCO MOCENIGO, TRATTO DA "CANADIAN SCOUT HANDBOOK" - NATIONAL COUNCIL BOY SCOUTS OF CANADA, DISEGNI DA FONTI DIVERSE



Fig. 1

Ormai un po' dappertutto sono state sostituite da altri tipi di imbarcazioni, però un tipo di canoa è riuscito a sopravvivere e, riciclato, naviga ancora soprattutto in laghi e fiumi, ma non manca nemmeno sul mare. È la cosiddetta **canoa canadese**, quella che in tanti film e fumetti abbiamo visto usare dai **pellerosa** prima e dai **trappeur** bianchi poi (fig.1). Ne ricordate alcune cariche di guerrieri o altre cariche di pellicce? Perché canadese? Ma perché il Canada è

una regione ricca di laghi e corsi d'acqua, prima del '900, povera di strade. L'acqua rappresentava quindi una importantissima via di trasporto per merci e persone. Spostarsi in canoa è ancora molto diffuso in quelle terre e Squadriglie e Reparti di Scout canadesi la utilizzano spesso per le loro attività. La canoa è simbolo di avventura per gli Scout, oggi, come lo

fu, in precedenza, per i pellerossa e i viaggiatori. Ma quel tipo di avventura è alla portata anche dei nostri Scout. L'Italia possiede una rete idrica che può aiutare molto nello svolgimento di attività con le canoe. (fig.2)

Anche se scendere per torrenti con acque bianche (= acque agitate, con onde e schiume) o la traversata di un lago insidioso sono sfide adatte solo per canoisti esperti, tutti possono cominciare con l'aiuto di un istruttore qualificato: su di un lago piatto o un fiumiciattolo tranquillo.



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

Ma per iniziare ad andare in canoa è necessario prima essere degli **ottimi nuotatori**. Ciascun passeggero dovrà indossare il **giubbotto di salvataggio**, da usare sempre, da tutti: anche dai bravi nuotatori. La **posizione corretta per remare** è "in ginocchio": le **ginocchia appoggiate su dei cuscinetti** ed la **schiena appoggiata su un'asta trasversale**. Questa

posizione abbassa il centro di gravità ed è la migliore per andare veloci tenendo la canoa stabile e sotto controllo. (fig. 3 e 4)

Modelli di canoe

La canoa in genere è lunga dai 4 ai 5,5 metri. La larghezza massima e l'altezza delle estremità varia a seconda del design. Le canoe sono costruite con molti tipi di materiali diversi. I più comuni sono: legno rivestito di tela, alluminio e vetroresina.

Quest'ultimo materiale è ormai quello più diffuso, soprattutto per il prezzo e la facilità della manutenzione. Per l'acquisto consultate quelle pubblicazioni di comprovato uso reperibili nelle edicole.

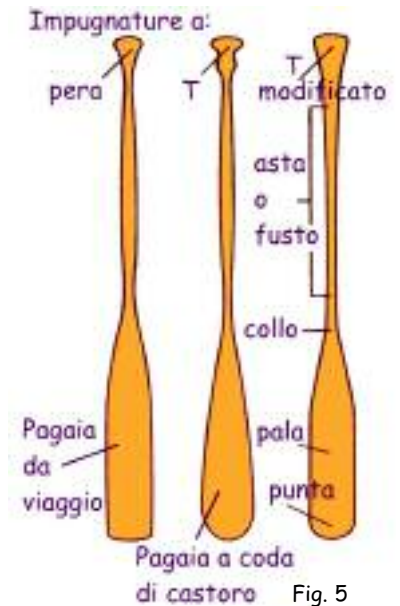


Fig. 5

I prezzi potrebbero aggirarsi tra i 200-300 Euro: accessibili con una buona operazione di autofinanziamento. Per iniziare potreste farvele prestare da circoli nautici o altri Gruppi scout.

Pagaie

Le pagaie delle canoe sono fatte in frassino, acero o abete e hanno, più o meno, tutte la stessa forma (fig.5). La lunghezza della pagaia va scelta sulla base dell'altezza del canoista. Canoista



Fig. 6

è in piedi: la pagaia poggiata a terra, dovrebbe raggiungere almeno il mento o al massimo l'altezza degli occhi del canoista (fig.6).

Per viaggi in solitario è meglio usare una pagaia a doppia pala, le stesse usate per il Kayak. Queste sono più pratiche ed evitano di dover spostare la pagaia da un lato all'altro per governare bene la canoa. Pagaiano da soli è preferibile sedersi sul fondo della canoa, con la

s c h i e n a appoggiata all'asta trasversale.

Le pagaie vanno mantenute con cura: appese all'ombra. Non usarle mai come bastoni per camminare. Sistemale al sicuro, per evitare che qualcuno le calpesti e le danneggi.

Salire a bordo

Salire e scendere dalla canoa può essere pericoloso. Ti serve agilità e un gran senso dell'equilibrio. Quando una canoa è attaccata ad un molo, sali vicino al centro tenendo saldamente un lato con una mano e appoggia il piede più vicino alla canoa sul fondo di questa, nel centro. Porta poi l'altro piede a bordo afferrando entrambi i lati con le mani e

tenendo il baricentro basso. Quando si parte direttamente dalla riva del corso d'acqua, si sale tenendosi ai bordi, in acqua appena appena sufficiente per galleggiare, con canoa ben ferma. Quando c'è un secondo a salire, è importante tenere il peso basso e la canoa bilanciata. È buona norma sistemare un paio di sacchi, gonfiati, galleggianti, fissati all'interno della canoa che così diventa inaffondabile.

Vogare

Vediamo insieme i fondamentali movimenti per la voga. Afferra l'estremità dell'**impugnatura** con una mano e portala all'altezza della spalla, poi con l'altra mano afferra l'**asta** della pagaia.

1. Per **vogare**: tienila perpendicolare e immergi la pala. La **vogata** inizia con una spinta in avanti della mano superiore, men-

Ecco il movimento da fare nella vogata



Fig. 7

tre quella inferiore trascina la pagaia nello spostamento (logicamente verso **poppa**: cioè verso **indietro**!) (fig.7).

2. A fine vogata: con la mano inferiore e un'impugnatura salda riportare la pala in avanti, estraendo la pagaia dall'acqua e tenendola quasi parallela alla superficie dell'acqua.

Quindi si ricomincia. Per **cambiare direzione**: se sei a **prua** (cioè davanti), con la pagaia esegui una **spazzata** a semicerchio, dalla parte opposta a quella verso cui vuoi dirigerti (per andare a

affonda la pala, come se dovessi fermarti, dal lato verso cui vuoi dirigerti.

Per **fermarsi**, girare la pagaia in modo da mettere la pala perpendicolare alla direzione di moto.

Questi sono i movimenti di base: scoprirai, però, che possono anche venir combinati tra loro per manovrare più velocemente o per altri scopi. Perché non provi?



Fig. 8

IL LANCIO IN ALTO

Acqua all'altezza della cintura

Gli Scout sono sistemati su due file di fronte e si afferrano per i polsi. Il primo Scout della fila si adagia sulle braccia degli altri Scout, che ad un segnale lo lanciano tre volte in aria. Al terzo lancio, mentre lo Scout è in aria, i giocatori si lasciano per permettergli di ricadere in acqua. Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno passato il loro turno.



Il lancio in alto

LA GIOSTRA

Acqua all'altezza del petto

Materiale: una palla di gomma legata ad una corda di tre/quattro metri.

Gli Scout si sistemano in cerchio, rivolti verso il centro e distanziati uno o due passi tra loro. Il Capo gioco, posto al centro, fa roteare la palla orizzontalmente sopra la testa dei giocatori, poi la fa scendere progressivamente fino alla superficie dell'acqua. I giocatori cercheranno di evitarla immergendo la testa. Chi è toccato dalla



La giostra

palla viene penalizzato di un punto.

LA PALLA A CAVALLO

Acqua all'altezza della cintura

Gli Scout si sistemano in cerchio, a due o tre metri d'intervallo tra loro e si contano per due. I numeri uno (cavalieri) montano sui numeri due (cavalli). I cavalieri si lanciano una palla dall'uno all'altro. Se la palla cade in acqua, i cavalieri saltano in acqua e cercano di fuggire, possibilmente a nuoto. I cavalli, rimanendo fermi, cercano di impadronirsi della palla e di colpire

uno dei cavalieri. Se ci riescono si invertono i ruoli, altrimenti si ricomincia la partita.

PESCI PRIGIONIERI

Acqua all'altezza del petto

Gli Scout si dividono in due gruppi uguali (numeri uno e numeri due). I numeri uno formano un cerchio attorno ai numeri due. Al colpo di fischietto, i numeri due che rappresentano i pesci prigionieri, cercano di fuggire dalla rete formata dal cerchio dei numeri uno, che pian piano si stringe attorno a loro. I pesci possono

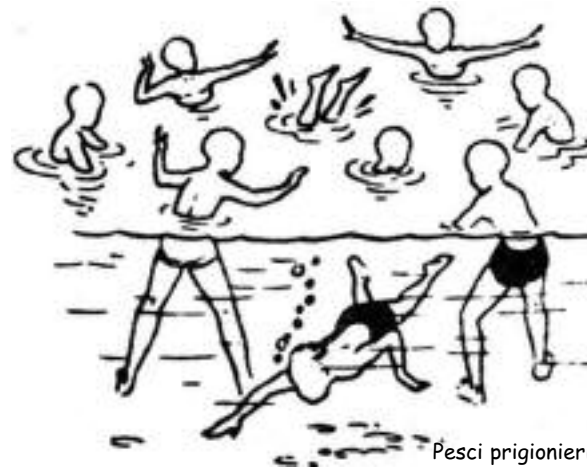
cercare di scappare con tutti i mezzi: passando tra i varchi dei numeri uno. Scaduto il tempo fissato si invertono i ruoli.

L'AVANZATA

Acqua all'altezza della cintura

Materiale: un pallone di gomma

Gli Scout sono divisi in due squadre schierate su due linee parallele, distanti tra loro una trentina di metri. Ogni squadra deve cercare di lanciare il pallone oltre la linea avversaria. Al colpo di fischietto un giocatore della squadra A lancia il pallone più lontano possibile verso il campo B, i cui giocatori si precipitano verso la palla per afferrarla. Se uno riesce ad afferrarla in aria, avanza di due passi e la rilancia verso A. Se il pallone non è afferrato al volo allora viene rilanciato dal punto in cui è stato raccolto in acqua. Si guadagna un



Pesci prigionieri

punto quando il pallone sorpassa la linea avversaria, sia in aria, sia rimbalzando, anche se è toccato da un giocatore avversario. Tutte le volte che è segnato un punto, le due squadre si riportano sulle rispettive linee. Il lancio spetta alla squadra che ha subito il punto.



La carriola

i numeri uno appoggiano i piedi sul fondo mentre alzano le gambe i numeri due. lanciate, s'invertono i ruoli. Naturalmente vince la squadra che colpisce più avversari.

LA STELLA DI MARE

Acqua all'altezza del petto

Gli Scout in cerchio si prendono per mano e si contano per due. Ad un primo segnale i numeri uno alzano i piedi verso l'interno e restano così in sospensione inclinata. Al secondo segnale il cerchio ruota di un posto,



La stella di mare

IL MASSACRO

Acqua all'altezza del petto

Gli Scout sono divisi in due squadre, disposte su due file distanti una dozzina di metri una dall'altra. I giocatori di una squadra sono muniti di un certo numero di palle di gomma (es.: una per giocatore). Con queste palle cercano di colpire gli avversari che possono ripararsi chinandosi sott'acqua. Quando tutte le palle sono sotto state

LA CARRIOLA

Profondità dell'acqua m. 0,40 - 0,50

Gli Scout sono raggruppati a coppie: i numeri uno si piegano in avanti, appoggiando le mani sul fondo in modo da rimanere con l'acqua all'altezza del mento; i numeri due afferrano le caviglie dei loro compagni e le sollevano in modo che le gambe stiano orizzontali. Al segnale di via, le coppie cercano di raggiungere un limite stabilito, ove si invertono le parti per ritornare al punto di partenza.

PRENDERE CONFIDENZA CON L'ACQUA

TESTO RIADATTATO A CURA DI GIORGIO CUSMA, SU TRADUZIONE DI ALESSANDRA PETELIN, TRATTO DA "THE GOLDEN BOOK OF CAMPING AND CAMP CRAFTS" DI GORDON LYNN CON DISEGNI DI ERNEST KURT BARTH - GOLDEN PRESS

Se non hai mai imparato a nuotare prima, il campo è il luogo perfetto per imparare.

In queste pagine troverai dei semplici esercizi/giochi con cui, anche se non sai nuotare, potrai prendere confidenza con l'acqua

Alcune precauzioni di base:

- Non entrare nell'acqua se non hai finito la digestione (almeno due ore dal pasto)
- Rimani nell'acqua bassa, che non superi l'altezza del tuo stomaco
- Esegui gli esercizi suggeriti sempre in compagnia di uno o più dei tuoi amici
- Assicurati sempre che a terra ci sia qualcuno che vi sorveglia durante i giochi
- Esci dall'acqua se avverti freddo o avverti brividi
- Quando avrai acquisito confidenza con l'acqua, imparerai più facilmente a nuotare.
- Quando imparerai a nuotare bene, ti diventerai molto di più con le attività in acqua.



Imparerai a nuotare molto più velocemente se avrai un compagno che impara con te.