

La Squadriglia cammina



INSERTO di SCOUT AVVENTURA n.6 di SETTEMBRE 2004

INCARICO	USCITA IN GIORNATA	USCITA PER PERNOTTAMENTO
CICALA	“Una Squadriglia che canta è una Squadriglia che cammina” dice un antico proverbio scout, sarà cura della cicala far sì che i canti accompagnino la marcia ed i momenti d’allegria! Sfoderare un bel libretto di canzoni con cui ampliare le conoscenze musicali di tutta la Squadriglia.	
CUCINIERE	Porta con sé un fornello, pentolino e quanto necessario per preparare una bevanda calda che va sempre bene quando fa freddo e rende in ogni caso piacevole una sosta.	Provvederà a preparare il menù e ad acquistare i viveri, raccoglierà il necessario materiale (pentole e fornelli) di cucina: viveri e materiale specifico vanno poi divisi tra gli zaini di tutti. Lui preparerà i pasti mentre le pentole le laveranno gli altri.
INFERMIERE	Porta con sé la cassetta P.S., già controllata, ed interviene a curare i malanni che dovessero verificarsi... sperando che non ce ne siano proprio!	
PIONIERE	A parte il portare con sé una corda ed un’ accetta, sempre utili, non avrà incombenze particolari durante il cammino.	Porterà tutto il materiale che serve per svolgere una determinata attività di pionieristica, se questa è stata inserita nel programma... sarebbe bene di sì!
SEGNALATORE	Dovrà avere con sé le bandierine ed una torcia per segnalazione. Segnerà lui, se ce ne fosse bisogno. Seppur facoltativi, avendone la possibilità, è meglio portare anche radio e/o telefono.	Già che abbiamo più tempo, sarà bene mettere in programma anche un’esercitazione di Squadriglia.
TOPOGRAFO	E’ tutto sulle sue spalle! Se si cammina significa che si percorre del territorio e pertanto l’utilizzo di carte topografiche e bussola è indispensabile. Avrà recuperato le carte della zona (con il magazziniere) e le avrà controllate per eventuali aggiornamenti. La sua busta topografica contiene tutti gli strumentini utili per svolgere bene il suo ruolo: coordinatometro, compasso, goniometro, matita, gomma, righello.	

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma
Progetto grafico
e Impaginazione:

Technograph - TS

Testi di:

Mauro Bonomini,
Giorgio Cusma,
Geppa Tresca

Disegni di:

Giorgio Cusma,
Pierre Joubert
e Stefano Sandri

LA SQUADRIGLIA CAMMINA

DI GIORGIO CUSMA
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

Da questo numero diamoli via ad un nuova serie di inserti, li dedichiamo alla **vita di Squadriglia**, cioè quella parte di vita in cui la Squadriglia si trova a gestirsi autonomamente. Sono i momenti che E/G realizzano senza interventi esterni: se sai come si fa e tutti offrono il proprio contributo l'attività riuscirà al meglio e tutti avranno imparato qualcosa, oltre a dimostrare il proprio valore.

Se, al contrario, la Squadriglia non dà il meglio di sé concluderà le attività con un po' di amaro in bocca e lo spirito, degli/e squadriglieri/e tutti, scenderà di parecchi livelli... in qualche caso forse anche sotto i tacchi.

Il segreto perché questo non succeda? La risposta è quasi banale: acquisite competenza ed abituatevi a gestire la vostra autonomia.

I vostri Capi sono in grado di fornirvi com-

petenza ed, in Squadriglia, anche i grandi sanno trasmetterla ai più piccoli.

La competenza si acquisisce giorno dopo giorno, attività dopo attività, in una Squadriglia in gamba la si insegna con passione e la si impara con serietà, ma senza trascurare l'allegria che sempre ci deve essere tra ragazzi/e pieni di vita e di entusiasmo.

La si insegna e la si impara affinché ciascuno sia utile alla vita della piccola comunità, ciascuno sa fare ciò che è chiamato a realizzare e tutta la Squadriglia procede a gonfie vele.

I Capi vi concedono spazi e momenti di autonomia, sta a voi non sprecarli andando a mangiare gelati e patatine o trasformando una riunione in una gran bagarre in cui ciascuno dà prova soltanto della propria stupidità.

Quando siete da soli dovete essere migliori

di quanto già lo potete essere in presenza dei vostri Capi. Dovete vivere l'orgoglio della vostra maturità, perché pur essendo ancora ragazzi/e molto giovani siete in grado di arrangiarvi e provvedere a voi stessi. Quanti altro dei vostri/e compagni/e sanno farlo con la semplicità in cui lo fate voi? Non credo ce ne siano molti al di fuori dello scoutismo.

In questo primo inserto si parla della Squadriglia in marcia, quella che cammina per realizzare un progetto ben definito che può essere stato assegnato dai Capi ma anche pensato e voluto dal Consiglio di Squadriglia... da voi stessi!

Camminare significa uscire, **uscire** significa scoprire nuove realtà, **scoprire** significa aprirsi ad ambienti e persone nuove, scoprire fa

acquisire nuove conoscenze ed il confronto con gli altri vi fa **crescere**.

Per cui ci attendiamo che le vostre gesta ed attività risuonino sempre del ritmo dei vostri passi e confidiamo che, al ritorno delle vostre uscite **autonome**, tutti possano notare visi sorridenti ed abbronzati... e già, non l'ho detto fino a qui, ma camminare significa anche tanta vita all'aperto!

EQUIPAGGIAMENTO E SUGGERIMENTI

DI GIORGIO CUSMA
DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

Sapete come chiamava B.-P. l'esploratore con poca esperienza? Sono certo che la maggioranza lo sa, ma per il piccolo numero dei non informati ecco la risposta: **piede tenero**. Con questo termine intendeva definire una persona di poca esperienza esplorativa, non abituata a camminare, né a vivere in mezzo alla Natura. Camminare è la prima azione dell'Avventura scout. Dobbiamo dire che questa è un'abitudine ormai molto poco diffusa, colpa

delle auto, dei motorini, delle biciclette, dei monopattini... ma negli Scout è ancora uno sport di moda. Però per ben camminare sono necessarie precauzioni e allenamenti, pena ritrovarsi a sera con piedi gonfi, pieni di vesciche, muscoli delle gambe rigidi e doloranti. Consideriamo allora i nostri piedi: i punti da proteggere sono fondamentalmente pianta, dita, caviglie. La prima risorsa da mettere in campo è l'**igiene**: due piedi puliti e lavati viag-

giano meglio di due piedi sporchi e trascurati, che sono più a rischio di infezioni ed irritazioni. Altro elemento importante le unghie, da tagliare, come consiglia B.-P., corte, ma non troppo vicino alla pelle del dito e con un taglio diritto e non curvo, e per gli spazi tra le dita: lo sporco e il sudore possono portare anche allo sviluppo di funghi fastidiosissimi. E' buona norma ricordarsi di non camminare mai scalzi al Campo Estivo, riducendo anche i percorsi

corsi in ciabatte al minimo indispensabile, stare senza calze è sicuramente più pericoloso. La scelta delle calze, che devono essere abbastanza spesse per proteggere il piede, è molto personale, anche se sono consigliabili calze di buona fattura, tipo trekking, magari con cotone morbido all'interno e lana all'esterno. I calzoncini dell'uniforme in lana possono essere indossati sopra a calze di cotone. Il **borotalco** è un accessorio utilissimo, per prevenire una sudorazione eccessiva dei piedi e quindi la macerazione della pelle. Sfatiamo un mito: stare a piedi nudi non è più salutare perché si suda meno, si suda lo stesso,

ma lo sporco con il sudore fa un pastone che per i batteri è una vera manna. Camminando non preoccupatevi quindi di avere caldo ai piedi, il caldo è un falso problema: meglio piedi protetti e lievemente più caldi che non piedi feriti o piagati. Dopo una lunga camminata e comunque ogni sera, ormai dovremmo averlo capito, ci si lavano i piedi e (consigliatissimo) si cambiano le calze. Le **calzature** sono un altro problema fondamentale: devono essere robuste e usate, cioè utilizzate precedentemente in brevi tragitti per adattare bene ai piedi. Anche eventuali scarpe fabbricate su misura richiederebbero un periodo di rodaggio per non creare problemi durante il cammino. Le scarpe da ginnastica, per quanto alla moda e dotate di tutti gli airbag e battistrada fuoriserie, non sono la scelta migliore: vanno bene in palestra e per una corsa relativamente breve. E' meglio scegliere scarponcini o pedule. Il Gore-tex è il materiale più consigliabile perché, pur mantenendo un minimo di resistenza all'umidità,



temente in brevi tragitti per adattare bene ai piedi. Anche eventuali scarpe fabbricate su misura richiederebbero un periodo di rodaggio per non creare problemi durante il cammino. Le scarpe da ginnastica, per quanto alla moda e dotate di tutti gli airbag e battistrada fuoriserie, non sono la scelta migliore: vanno bene in palestra e per una corsa relativamente breve. E' meglio scegliere scarponcini o pedule. Il Gore-tex è il materiale più consigliabile perché, pur mantenendo un minimo di resistenza all'umidità,



lascia traspirare il piede. Le pedule da montagna e gli scarponcini da trekking sono le scelte migliori (nelle rivendite scout potranno mostrarvene di diverso tipo e costo). Gli scarponcini bassi lasciano più liberi i movimenti, ma sono meno protettivi per le caviglie. Gli scarponi da montagna alti, proteggono ancora di più, ma in un percorso misto

sono sicuramente più pesanti e meno agili. L'altezza media, tipica delle pedule, è la scelta che dà un colpo al cerchio e uno alla botte. La suola deve necessariamente essere piuttosto scolpita, in modo da fare buona presa sul terreno e la pianta della scarpa dotata di una soletta anatomica imbottita, in modo da attutire i colpi con il ter-

reno. Anche le stringhe sono un particolare importante... provate a camminare con una scarpa con la stringa rotta... è meglio avere sempre nello zaino un paio di stringhe di ricambio, della lunghezza adeguata alla calzatura. Da evitare assolutamente calzature in gomma, tipo stivali, perché non fanno respirare i piedi.

PRONTO SOCCORSO "PEDONALE"

DI MAURO BONOMINI - DISEGNI DI PIERRE JOUBERT

Se nonostante tutti i consigli precedenti... alla fine della camminata i piedi manifestano problemi... affrontiamoli correttamente. Chiamiamole come volete, **vesciche, fiacche,**

ciocche... sono comunque l'incubo di tutte le persone che amano il "cavallo di San Francesco". Si sviluppano a seguito di pressione eccessiva sulla pelle dei piedi, a causa di **scarso**

allenamento (con l'allenamento la pelle si ispessisce, si irrobustisce e sopporta meglio la fatica del cammino), di **calzature non adeguate** (con cuciture, pieghe o solette rovinare che



comprimono il piede), di **calze non adatte** (troppo sottili o consumate) o, infine, per macerazione (dovuta al sudore o ad aver bagnato le calzature). L'irritazione della pelle causa la lesione di piccoli capillari che travasano la parte liquida del sangue (il siero) tra i tessuti, causando il rialzo della parte più superficiale della pelle e la formazione di raccolte sierose più o meno grandi. L'infiammazione sottostante alla vescica è quella che poi porta il dolore. Per la cura delle vesciche esistono molte "scuole" di pensiero, che si raccolgono poi in un dilemma: far uscire il liquido e tagliare la pelle o no? Certamente far uscire il liquido è necessario, come minimo per diminuire il dolore, ma anche per facilitare la guarigione. E' più controverso il lasciare al posto lo strato superficiale di pelle (che comunque di per sé è

già "morto" e verrà comunque sostituito da uno strato nuovo). Se si prevede comunque di dover camminare ancora nei giorni successivi, allora è consigliabile lasciare lo strato al proprio posto, in modo da avere comunque una minima protezione aggiuntiva. Questo strato può essere rimosso in seguito. Allora, per far uscire il liquido, è consigliabile, dopo aver ben lavato e disinfettato il piede, usare un **ago sterile** (sono disponibili anche in confezione senza siringa).



Con questo si fa un buco passante da parte a parte della vescica (lo strato superficiale della vescica, quando trapassato dall'ago, non causa dolore), con l'accortezza di stringere lievemente le pareti, in modo da non rischiare di pungere la parte sottostante, che è invece molto sensibile. Con **garze sterili** si tampona la fuoriuscita del liquido, sino a quando non è uscito completamente. Si **disinfetta** ancora e si passa poi alla medicazione. La **garza sterile fissata con cerotto** è un buon metodo, ma esistono anche in commercio dei cerotti speciali per le vesciche dei piedi, di materiale morbido, che sono meno spessi e risultano quindi più comodi per poter poi di nuovo infilare le scarpe. La **medicazione va controllata e rifatta** almeno una volta al giorno, più di frequente se si cam-

mina ancora. Ovviamente prima di rifare la medicazione si **lavano i piedi e si disinfetta** di nuovo la zona ferita. Se la vescica contiene sangue, non ci sono grosse preoccupazioni, si seguono le stesse procedure. Se invece la vescica è infiammata, cioè se nella pelle intorno c'è arrossamento e gonfiore, è buona cosa tagliare con una forbicina la parte esterna della vescica, dopo aver tolto il liquido, e mettere sulla garza sterile un po' di pomata disinfettante

(tipo Betadine o Gentalyn). In questo caso è sconsigliato continuare a camminare e la ferita va comunque fatta controllare da un medico, un infermiere o comunque da persona competente. Sul piede si possono formare, oltre alle vesciche, anche delle vere e proprie piaghe, dove la pelle viene completamente asportata, lasciando a nudo il delicato tessuto sottocutaneo. Anche in questo caso è necessaria una accurata disinfezione e la medicazione con

pomata disinfettante e garza sterile. Se si formano delle irritazioni o delle piaghe negli spazi tra le dita è buona cosa, dopo aver disinfettato, inserire un tamponino di garza sterile tra le dita, in modo da allargare lo spazio ed evitare che l'infiammazione si aggravi. Sul tamponino si può apporre un strato sottile di pomata disinfettante: un quantitativo eccessivo di pomata potrebbe portare a macerazione e peggioramento della ferita.

IL RITMO DELLA STRADA
 DI GEPPA TRESCA
 DISEGNO DI PIERRE JOUBERT

*Madonna degli scout ascolta t'invochiamo
 concedi un forte cuore a noi che ora partiam
 la strada è tanto lunga, il freddo già ci assal
 respingi Tu, regina, lo spirito del Mal...*

*Col cuore pieno e gonfio di canti
 con il mio zaino io mi ritrovo qui;
 mi guardo intorno, gli sguardi son tanti
 qui tra questi monti, ci si comprenderà.*

- " Bene, Capo, adesso che ci siamo messi in marcia, cerchiamo di **darci una mossa**, prima arriviamo prima montiamo il bivacco. E soprattutto, prima accendiamo il fuoco per la cena!"

- "Proprio perché siamo appena partiti, cerchiamo di goderci il magnifico paesaggio che si apre davanti a noi! E poi, devo essere io, Teo- l'ultimo arrivato- a ricordarti, caro Vice Capo Squadriglia, che bisogna mantenere un **ritmo di marcia lento e costante!**"

- "Ben detto Teo, e allora..."

*Al passo del guidon
fratello scout t'attende l'avventura
tra il verde delle macchie sotto il sol.
Al passo del guidon
avanti ad esplorare la natura
un nido, un'erba, un fior t'aspetta
ed è tutto per te!*

- "Ma quando arriviamo? Questa salita non finisce mai: FERMIAMOCI!"

- "Ma sei matto? Non bisogna **mai fermarsi durante la salita!** Piuttosto, sistemati bene lo zaino sulle spalle, ti pende tutto a destra. E poi, cerca di tenere **un passo lungo e regolare**, proprio come fanno i montanari! **Inspira con il naso e butta tutto fuori dalla bocca!**



- "Capo...??"

- "Dimmi, Andrea..."

- "Sei proprio sicuro che sia la strada esatta? Se chiedessimo un passaggio? Qualcuno sicuramente ci porterà alla nostra destinazione."

*... Al lato del sentier la pista ancor,
fratel non è battuta,
la bussola ti guida senza error
al lato del sentier è tutta quanta
terra sconosciuta
ma certo c'è un amico che di là ti
aspetterà.*

- "Non temete, Patrizio, il vostro Capo vi guiderà. Ogni Capo Squadriglia, che si rispetti, sa che per **nessun** motivo deve chiedere un **passaggio o fare l'autostop**. Se siamo in ritardo, troveremo il modo di avvisa-

re il nostro Capo Reparto e i vostri familiari. Ma torneremo sempre come siamo partiti. Secondo la cartina dovrebbe iniziare una mulattiera: eccola."

- "Il terreno è accidentato, cerchiamo di fare passi più corti e sollevate bene i piedi."

- "Ben detto, Simone! Ecco, ci siamo! Chiediamo al contadino, per sicurezza."

Seconda stella a destra....questo è il cammino

E poi dritto fino al mattino

poi la strada la trovi da te,

porta all'isola che non c'è

E ti prendono in giro se continui a cercarla

ma non darti per vinto perché

chi ci ha già rinunciato e ti ride alle spalle

forse è ancora più pazzo di te.

- "Direi che possiamo fermarci per **prendere fiato**, per riposarci un pò. Bevete qualche sorso d'acqua, non troppa o altrimenti vi appesantirete."

... Allora ci fermeremo le piaghe a medicar

e il pianto di chi è solo sapremo

consolar

e il ritmo dei passi ci accompagnerà

là verso gli orizzonti lontani si va.

- "Secondo la cartina, ci aspetta un lungo sentiero, quasi tutto in piano. Cerchiamo di tenere il **ritmo dei passi**

con un bel canto. Vi ricordate quello imparato al campetto per la specialità di Squadriglia...?!"

*... Voglia di stare insieme a voi,
voglia di andare sui prati:
un grido immenso di libertà,
azzurro è il cielo...*

- "Certo..."

*...allacciati le scarpe e poi
un'avventura...si parte e vai.*

"Forza, rimettiamoci in marcia. E..."

*...se la strada dura sarà
stringimi forte le mani.*

- "Non importa se la pesantezza dello zaino inizia a farsi sentire..."

*... per le strade canteremo se non
canti tu e dolcemente
quel azzurro il cuore bagnerà.
Ma dove vai, se tu non sai che ciò
che conta è stare tutti insieme.*

- "Quando torneremo a casa, potremo raccontare al Capo Reparto quanto ci siamo divertiti nel camminare, nell'assaporare il sentiero, nel serrare il passo per arrivare alla meta, nel fermarsi per godere a pieni polmoni dell'aria fresca e pulita e che..."

*Insieme abbiamo marciato un dì
strade non battute*

*insieme abbiamo raccolto un fior
sull'orlo di una rupe*

*Insieme abbiamo portato un dì lo
zaino che ci spezza*

*insieme abbiamo gustato al fin del
vento la carezza.*

"...E il ritmo dei passi ci accompagnerà..."

PERDERSI?! PUO' SUCCEDERE

TESTO E DISEGNI DI GIORGIO CUSMA

Anche il più bravo topografo può avere un momento di disattenzione o incappare in un mancato aggiornamento della carta topografica o, ancora, un cambiamento delle caratteristi-

che del terreno, un cartello tolto o posizionato sul luogo sbagliato. In genere il buon "naso" di un topografo incallito o di un Capo Squadriglia esperto riescono a fiutare in

tempo reale che qualcosa "non batte", però questo non si verifica sempre ed allora ci si accorge, dopo un certo tempo, che c'è qualcosa che non va: si sta salendo mentre si dovrebbe scendere, o viceversa... il torrente c'è ma manca il ponte su cui si prevedeva di attraversare... il paese che dovevamo raggiungere un'ora fa non si vede per nulla... e così via.

A questo punto anche i più tonti si rendono conto che proprio non ci siamo:

CI SIAMO PERSI !!!!

(FIG.1)

Il fatto in se stesso, per giovani e competenti E/G, non è affatto preoccupante: abbiamo bussole, carte e crani ben funzionanti.



In tal caso ci sono due cose da fare:

1 - DETERMINARE LA PROPRIA POSIZIONE E PROCEDERE, sia con bussola e punti notevoli (cima del monte, campanile di un paese, rifugio alpino, ecc.) che con calcoli approssimativi su quanta strada possiamo aver fatto da un'ora (...ma voi conoscete la vostra velocità oraria di marcia???) a 'sta parte, considerando anche se siamo andati in salita o discesa, se abbiam visto torrenti,

case, ecc. Confrontandoci poi con la carta per individuare un percorso che abbia tutte le caratteristiche elencate e che POTREBBE rivelarci dove siamo. Se siete in gamba i vostri calcoli saranno certamente giusti... ma se non siete in gamba!?

Il brutto di tutta questa operazione è che le incognite, di solito, superano ampiamente le certezze e che ulteriori errori vi fanno perdere ancor di più... per cui: forse sarà meglio passare alla soluzione seguente!

2 - TORNARE INDIETRO, ripercorrere la strada fatta fino a quando terreno e carta corrispondono e non siamo più persi! A questo punto possiamo riprendere la strada giusta... dopo aver capito come e perché abbiamo sbagliato! Il fatto di essere persi diventa invece preoccupante se al tutto si aggiunge

qualche altro inconveniente:

Qualcuno della Squadriglia non sta bene: c'è poco da fare, bisogna cercare aiuto. Prima cosa assicurarsi che il "paziente" abbia buona assistenza e sia riparato, poi ci si divide in maniera ragionata (non tutti gli esperti in un gruppo e tutti i novellini nell'altro, in genere Capo e Vice non staranno insieme). Un gruppo va a chiamare aiuto - adottando uno o l'altro dei precedenti punti 1. e 2. - e l'altro

rimane con il paziente in attesa dei soccorsi e prepara un ricovero per la notte. (FIG.2)

La meteorologia è contro di noi: bufera, neve, pioggia, freddo, nebbia e

quant'altro possa rendere la nostra situazione, a dir poco, scomoda. La soluzione migliore è di non muoversi, trovare ripari, dar fondo a tutta la propria

competenza ed equipaggiamento scout per trovare/costruire un rifugio e renderlo "confortevole": asciutto e caldo... almeno per quanto possibile.

Ma... avete con voi l'**equipaggiamento** adatto: partite sempre prevedendo di trovare le peggiori condizioni possibili e non pensate invece che splenderà il sole... anche di notte!?

E, per quanto riguarda i **soccorsi** non preoccupatevi, saranno loro a cercare voi... sempre se avrete avvisato qualcuno (*Capi, Forestale, Carabinieri, mamma e papà, nonni, zii e chiunque altro vi possa venire a cercare*) sui luoghi che intendevate percorrere.

SAPERE TUTTO DEL PERCORSO

TESTO E DISEGNI DI GIORGIO CUSMA



Una Squadriglia assennata non partirà mai per una missione senza aver prima scoperto tutto il possibile sull'itinerario che dovrà percorrere.

In genere vi viene assegnato un punto di partenza, uno di arrivo ed un percorso che li unisce: è su questo che dovete concentrarvi... poi penserete anche a cosa dovete fare per la parte tecnica della missione (cucina, costruzioni, rilievi, disegni, foto, ecc. ecc.) che per ora non ci interessa.



1 - ESAME DELLA CARTA TOPOGRAFICA:

i **simboli topografici** li conoscete tutti ... chiese, cimiteri, ferrovie, fiumiciattoli e sorgenti, ecc.ecc...ma al momento i più importanti sono quelli che indicano la quota cioè le **curve di livello**, dette anche isoipse. Determinate la **lunghezza del percorso** che

dovrete seguire ed eseguite un **profilo altimetrico** per avere un'idea delle **pendenze** che dovete affrontare. Esaminare attentamente se vi sono precisi **punti di riferimento** (...il ponte, la chiesetta, la collina isolata, ecc.ecc.) ed individuate quelli che possono rappresentare una **difficoltà** (...il torrente, la

palude, il sentiero esposto, ecc.) (FIG.1)

2 - DETERMINARE IL TEMPO DI PERCORRENZA : se avete studiato per bene la cartina, misurato il percorso ed eseguito il suo profilo altimetrico avete in mano tutte le informazioni che vi permettono di definire anche il tempo di percorrenza. Certamente conoscete la velocità di marcia della vostra Squadriglia, in piano, in salita ed in discesa, con zaini leggeri e con quelli pesanti... se non la conoscete andate subito a farvi un giretto, cronometro alla mano! Il tempo di percorrenza (e la vostra velocità) vi mettono in grado di affermare che voi, quel percorso, lo farete in 4 ore e non in 8, ma nemmeno in 2! Questo è importante anche per i soccorsi, come vedremo poi.

3 - EQUIPAGGIAMENTO: sulla conoscenza del terreno e sul tempo che sarete in giro, costruirate il vostro equipaggiamento.



Se tra le difficoltà c'è l'attraversamento di un torrente dovrete portare con voi **corde** per fare un semplice ponte e per legarvi nel guado. Se il percorso è di due ore partirete con la **merenda** ed una **borraccia d'acqua**, se c'è un pernottamento di mezzo serviranno **fornelli e bistecche** ma anche un **saccopelo**, e così via. In ogni caso **dovrete avere sempre con voi quanto utile in caso di pioggia e di freddo** che può aiutarvi anche in caso di una **notte all'addiaccio**, se qualcosa dovesse andar storto. (FIG.2)
4 – METEO E VIE DI FUGA: nell'affrontare un percorso è conti-

nuamente necessario porsi la domanda **"..E SE..."**, prevedendo tutte le situazioni difficili per essere preparati ad affrontarle nel caso dovessero davvero verificarsi. Se durante il percorso le **condizioni meteo** peggiorano sarà ottima cosa aver previsto di "scappare" per trovare rifugio in **casolari, grotte, fienili...** che si possono raggiungere con una facile deviazione. Lo stesso discorso vale per raggiungere un **punto telefonico** in caso di emergenze più gravi: basta sapere **PRIMA** dove trovarlo! (FIG.3)
5 – COMUNICAZIONI E SOCCORSI: è impor-

tantissimo avere un **mezzo di comunicazione** sicuro (radio/telefono) quando si affrontano percorsi su **terreni isolati e distanti dalla "civiltà"**. Ma è ancora più importante **avvisare sempre QUALCUNO** della missione, del percorso, dei tempi che prevediamo di impiegare... se allo scadere di questi tempi qualcuno non ha nostre notizie dovrà **allertare i soccorsi**. Chi verrà a cercarvi ha bisogno di conoscere esattamente quale doveva essere il vostro percorso perché così potrà prevedere dove potreste esservi persi.

INCARICHI E POSTI D'AZIONE

TESTO DI GIORGIO CUSMA

La Squadriglia che cammina ha bisogno di E/G che svolgano bene i loro **incarichi e posti d'azione** ma non è detto che tutti vengano impiegati, vediamo i particolari principali che poi comunque vanno sempre adattati alla **VOSTRA** realtà:

INCARICO	USCITA IN GIORNATA	USCITA PER PERNOTTAMENTO
TESORIERE	S'interessa alle eventuali spese dei vari incarichi e posti d'azione	S'interessa alle eventuali spese dei vari incarichi e posti d'azione. Acquista viveri e biglietti per mezzi pubblici, paga le eventuali spese di pernottamento
MAGAZZINIERE	Prepara il materiale per l'uscita: corde (con il pioniere), almeno un fornello (anche se l'uscita è di una giornata soltanto) e relativa bomboletta (con il cuciniere), bandiere (con il segnalatore), bussole e cartine aggiornate del percorso assegnato (con il topografo) cassetta P.S. (con l'infermiere)	Oltre a quanto previsto nell'altra colonna, prepara lampade e tenda ed eventuali materiali per la cucina (con il cuciniere).
INFIERMIERE	Prepara la cassetta PS con particolare attenzione a quanto necessario per intervenire sui malanni dei camminatori: vesciche ai piedi, distorsioni... e sbucciature per chi inciampa!	
SEGRETARIO CRONISTA	A parte il fatto che avrà già provveduto a stilare gli opportuni verbali delle riunioni preparatorie, sul campo svolgerà il ruolo di cronista, avendo cura di annotare tutti i dettagli utili a documentare - ai posteri - l'uscita... anche quando ci si perde.	
LITURGISTA	Preparerà una scaletta per i momenti di preghiera e riflessioni durante l'uscita: dalla preghiera alla partenza a quella di ringraziamento finale, senza però limitarsi a due scarse preghierine: il Signore cammina al nostro fianco ed approfittiamone per parlare con Lui.	