

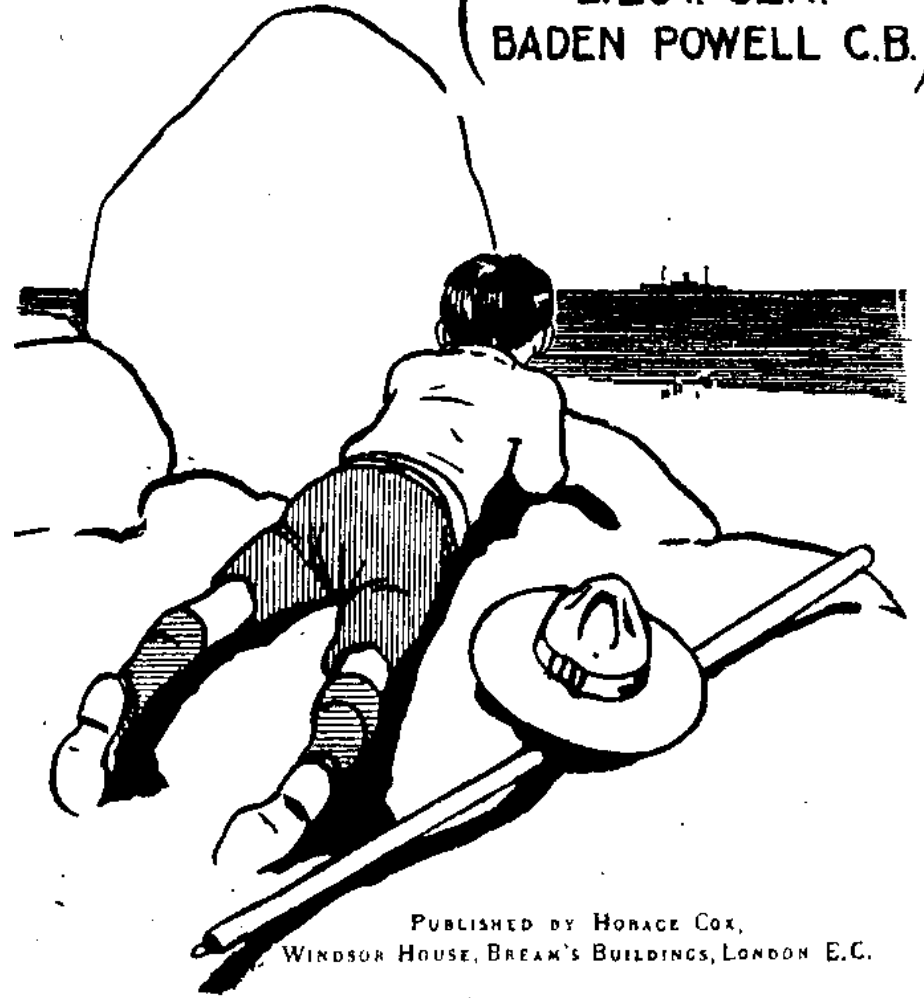
Scoutismo per ragazzi

Part I.

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 1

L'ARTE DELLO SCOUT

1^a chiacchierata

L'opera degli Esploratori

2^a chiacchierata

Cosa fanno gli Esploratori

3^a chiacchierata

Per divenire Scout

4^a chiacchierata

Pattuglie



prepared!» in suo onore ed il coro viene ripetuto tre volte. A ciascun «Bum! Bum!» gli Scouts battono a tempo il bastone sul terreno. Alla fine della terza volta il «Bum! Bum!» è ripetuto due volte.

Il cerchio si restringe nuovamente fino a permettere che gli Scouts tornino a poggiarsi la mano sulla spalla; si volgono ancora a sinistra e si allontanano cantando ancor l'Eengonyama. Se non si desidera quest'ultimo movimento, si può interrompere dopo il «Bum! Bum!» finale.

La canzone Eengonyama deve esser cantata in modo molto vivace e non borbottando lugubrementemente come un canto funebre.

PER L'INVERNO IN REGIONI NORDICHE

Spedizione artica

Ogni Pattuglia costruisce un bob con corde e Finimenti per due di loro che dovranno tirare (o per cani se ne hanno e sanno allenarli al tiro). Ogni coppia di Scouts tirerà per tre chilometri circa; gli altri seguono guidando la slitta, trovando la strada per mezzo di tracce o segnali che uno Scout abbia lasciato in precedenza sulla neve. Ogni altro segno visto lungo la strada dovrà essere esaminato, annotato ed interpretato. Sulla slitta saranno caricati i viveri, gli attrezzi da cucina ed altro materiale.

Costruire capanne di neve: debbono esser costruite strette, tenendo conto della lunghezza dei rami che si avranno a disposizione per costruire il tetto, che potrà esser fatto con frasche e coperto di neve.

Forte di neve

Il forte di neve potrà essere costruito da una Pattuglia secondo le idee che i ragazzi hanno di una fortificazione, con feritoie per guardar fuori. Quando sarà ultimato verrà attaccato da Pattuglie nemiche e si useranno le palle di neve

come munizioni. Ogni Scout colpito da una palla di neve è contato come morto. Gli attaccanti, il i regola, dovrebbero essere almeno il doppio dei difensori.

Caccia all'uomo in Siberia

Uno Scout fuggitivo scappa sulla neve nella direzione che vuole, fino a che trovi un buon nascondiglio dove rifugiarsi. Gli altri dopo avergli dato un vantaggio di venti minuti o più, cominciano ad inseguirlo seguendone le tracce. Quando gli inseguitori sono giunti vicini al nascondiglio dell'inseguito, questi comincia a bersagliarli con palle di neve. Ogni colpito è morto. Il fuggitivo prima di poter essere considerato come morto deve essere colpito tre volte.

Nelle città

Gli Scouts possono rendersi veramente utili quando nevicata, lavorando in Pattuglia agli ordini dei loro Capo per spalare la neve dal marciapiedi, dalle soglie delle case ecc. Quando c'è nebbia possono prestarsi a far da guida. Tutto ciò potrà esser fatto come Buona Azione, oppure accettando denaro da destinare al fondi di Pattuglia.

Bom!»).

Chiamata scout - Viene fischiata da uno Scout per richiamare l'attenzione di un altro Scout, sull'aria sopra indicata.

intona il canto dell'Eengonyama. I ragazzi eseguono il coro e fanno a tempo alcuni passi. In innanzi, battendo il piede all'unisono sulle note lunghe. Nel secondo tempo del canto retrocedono.

SOLO (Capo pattuglia) CORO

Be pre - pared. Zing - a - zing! Bom! Bom!

LA DANZA DI GUERRA DEI GIOVANI DELLA TRIBÙ AFRICANA DEI KIKUYU HA ISPIRATO LA DANZA DI GUERRA DEGLI SCOUTS

Danze scout di guerra

Gli Scouts si dispongono su una sola linea, avendo il Capo di fronte. Ogni Scout tiene nella destra il bastone e la sinistra sulla spalla del vicino. Il Capo

Al terzo si girano sul fianco sinistro sempre tenendosi la mano sulla spalla e si muovono in tondo a formare un grande cerchio, ripetendo il coro fino a che il cerchio è compiuto.

Si allarga quindi il cerchio ancora di più, e nel centro viene uno dei ragazzi che improvvisa una danza di guerra nella quale descrive come seguì le tracce e lottò contro un guerriero nemico. L'intera scena è muta e viene descritta con la mimica fino alla morte finale del nemico. Nel frattempo gli altri Scouts cantano il coro dell'Eengonyama e danzano sul posto.

Appena il combattimento è finito, il Capo attacca il coro «Be prepared!» che viene ripetuto tre volte in onore dello Scout che ha eseguito la danza.

Si ricomincia poi il coro Eengonyama ed un altro Scout viene al centro per descrivere, anche lui a scena muta, come inseguì ed uccise un bufalo selvaggio. Mentre egli si acquatta e striscia verso l'animale, tutti gli Scouts si accostano e cantano il coro a voce molto bassa e quando il cacciatore si avvicina alla bestia, tutti simultaneamente balzano in piedi e danzano e ripetono il coro a voce altissima. Dopo l'uccisione della preda, il Capo intona di nuovo il «Be



PREFAZIONE

Quando ero ragazzo...

Il periodo più bello della mia giovinezza fu quello in cui da esploratore nautico, andai con i miei quattro fratelli al mare, intorno alle coste dell'Inghilterra. Non che fossimo dei veri scouts nautici perché questi non erano stati ancora inventati. Ma avevamo una barca a vela di nostra proprietà sulla quale vivevamo in crociera con qualsiasi stagione e con ogni tempo e ci divertivamo un mondo, col mare buono come con quello cattivo.

Il tempo disponibile che la mia condizione di studente mi permetteva lo passavo nei boschi ad acchiappare i conigli per poi cucinarli, ad osservare gli uccelli a seguire le tracce di animali e così via...

Più tardi quando entrai nell'esercito, trascorsi un interminabile grande gioco cacciando in India e in Africa e vivendo insieme ai guardaboschi del Canada. Poi divenni un vero esploratore nelle campagne del Sud Africa.

Bene, io ero così contento di quel genere di vita, che pensai: «I ragazzi non potrebbero goderne un po' anche loro nel loro Paese?» Sapevo che ogni vero ragazzo è portato all'avventura e alla vita all'aria aperta, e così ho scritto questo libro, proprio per farvi vedere come fare.

E ora voi avete così prontamente risposto, che gli Scouts non sono più centinaia di migliaia, ma milioni in tutto il mondo.

Certamente, non ci si può aspettare di diventare un perfetto guardaboschi tutto in una volta, senza imparare qualcuna delle difficili arti e far pratica di ciò che il guardaboschi usa. Se leggi attentamente questo libro vi troverai spunti che possono interessarti per il

ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Ogni Scout deve imparare il richiamo dell'animale di Pattuglia. Si dovrebbe spingerlo a cercar di conoscere tutto ciò che può sulle sue abitudini ecc. Questo può essere un primo passo verso lo studio della natura.

Ogni Scout deve saper fare un disegno semplice del suo animale di Pattuglia, da usare come firma. Gli speciali segni di pista devono essere usati all'aperto. Possono esser fatti nella polvere, oppure usando pezzi di legno, e così via. Si può organizzare un buon gioco di tracce usando soltanto quel segni. La recitazione dovrebbe essere incoraggiata in ogni forma: finti processi e commedie improvvisate costituiscono un'eccellente formazione e sono utili per le serate attorno al fuoco o per quando siete costretti a rimanere al chiuso.

GIOCHI

Scout incontra Scout

Singoli Scouts, o coppie di Scouts, oppure Pattuglie complete si collocano a circa 3 chilometri di distanza l'uno dall'altro. Si dà quindi l'ordine di muoversi incontro, sia lungo una strada sia dando ad ogni partito un punto di riferimento verso il quale dirigersi, come potrebbe essere una ripida collina oppure un grosso albero che sia direttamente alle spalle dell'altro partito, in modo da render certo l'incontro. La Pattuglia che per prima vede l'altra ha vinto. Quando questo avviene il Capo Pattuglia alza il guidone perché l'arbitro possa vedere, e dà un segnale col proprio fischio. Non è necessario che tutta la Pattuglia resti unita, ma vince quella che per prima alza il suo guidone; perché è bene che gli Scouts si tengano in contatto con il Capo Pattuglia sia a mezzo di segnali, a portata di voce, oppure a mezzo di messaggeri. Gli Scouts possono impiegare tutte le

astuzie che vogliono, come arrampicarsi sugli alberi, nascondersi sui veicoli ecc. Non possono però travestirsi a meno che ciò non sia stato espressamente convenuto.

Questo gioco può anche svolgersi di notte.

Dibattiti

Un buon esercizio per una serata invernale in sede è quello di tenere un dibattito su qualsiasi argomento di attualità. Il Capo Reparto fungerà da presidente della discussione. Pregherà qualcuno di prepararsi preventivamente ad introdurre l'argomento, sostenendo una determinata tesi; un secondo oratore si preparerà a sostenere un diverso punto di vista. Dopo averli ascoltati entrambi, il Capo Reparto chiederà agli altri presenti di esporre uno dopo l'altro il proprio punto di vista. Infine farà il conto dei voti favorevoli, o contrari, alla mozione presentata dal primo oratore. Da principio i ragazzi saranno piuttosto restii a parlare, a meno che l'argomento scelto dal Capo Reparto li interessi talmente da costringerli ad uscire dal loro riserbo.

Dopo uno o due di questi dibattiti i ragazzi prenderanno maggiore confidenza e saranno in grado di esprimere correntemente. Ciò inoltre li rende familiari con il procedimento adottato nelle pubbliche discussioni: come appoggiare una mozione, proporre un emendamento, rispettare le decisioni del presidente, votare, accordare voti di plauso alla presidenza ecc.

Finto processo

Per cambiare può essere interessante, invece di un dibattito, tenere un Finto processo.

Per esempio la storia dell'assassino di Eldson narrato nella 2ª chiacchierata potrebbe offrire un argomento di un processo.

Il Capo Reparto funge da giudice, ed assegna ai ragazzi le parti seguenti:

L'OPERA DEGLI ESPLORATORI

ESPLORATORI IN TEMPO DI PACE - LE AVVENTURE DI
KIM - I RAGAZZI DI MAFEKING

Immagino che ogni ragazzo desideri rendersi utile alla sua Patria in un modo o nell'altro. C'è un mezzo col quale può farlo facilmente, ed è quello di divenire Esploratore.

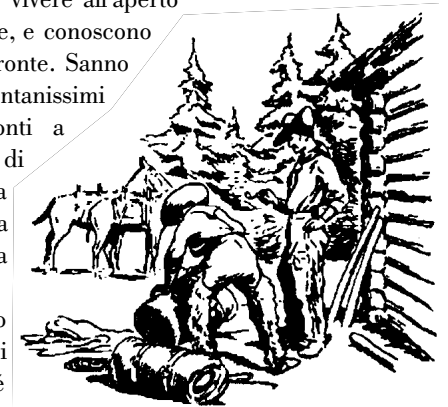
Nell'esercito un esploratore è generalmente, come sapete, un soldato scelto, per la sua abilità ed il suo ardimento, per precedere gli altri, individuare la posizione del nemico e riferire al proprio comandante tutte le notizie inerenti ad esso.

Ma, oltre agli esploratori militari, ci sono anche altri tipi di esploratori, uomini che in tempo di pace compiono un lavoro che richiede lo stesso genere di ardimento e di spirito di iniziativa. Sono questi gli uomini di frontiera in tutto il mondo.

I pionieri ed i cacciatori del Nord America, i colonizzatori del Sud America, i cacciatori dell'Africa centrale gli esploratori ed i missionari in Asia ed in tutte le altre regioni selvagge del globo; i mandriani e gli abitatori delle foreste dell'Australia, la polizia del Canada nord Occidentale e del Sud Africa; tutti questi sono esploratori del tempo di pace, veri uomini in ogni senso della parola, abili in ogni tecnica scout. Essi sanno vivere all'aperto nella giungla, sanno trovarsi la strada ovunque, e conoscono il significato dei più piccoli segni e delle impronte. Sanno badare alla loro salute anche quando sono lontanissimi da un dottore. Sono forti e audaci, pronti a fronteggiare il pericolo e sempre desiderosi di aiutarsi l'un l'altro. Sono uomini abituati a tenere in pugno la propria vita e a rischiarla senza esitare, se rischiarla significa servire la Patria.

Essi sacrificano ogni cosa, le loro comodità personali ed i propri desideri, pur di compiere il loro lavoro. E questo fanno perché

**I COLONIZZATORI, I
CACCIATORI E GLI
ESPLORATORI DI
TUTTO IL MONDO
SONO TUTTI SCOUTS.
DEBONO SAPER
PROVEDERE A SE
STESSI IN TUTTO.**





LA VITA DI UN UOMO DI FRONTIERA È UNA VITA GRANDE, MA PER POTERLA VIVERE OCCORRE PREPARARSI IN ANTICIPO ALLE DIFFICOLTÀ CHE POSSONO SOGERE.

medico ha sottolineato quanto sia necessario per un medico o per un chirurgo osservare i piccoli indizi, come fanno gli Scouts, e conoscere il loro significato. Perciò vi indicherò come potrete acquistare voi stessi le tecniche di uno Scout e come possiate metterle in pratica per conto vostro. È molto facile imparare, ed anche molto interessante, quando vi ci sarete messi. Il modo migliore d'imparare è quello di entrare negli Scouts.

è loro dovere.

La vita di un uomo di frontiera è una magnifica vita, ma non può essere intrapresa di punto in bianco da chiunque abbia ad un certo momento desiderio di farla; essa richiede una certa preparazione. Quelli che meglio vi sono riusciti sono coloro che da ragazzi hanno praticato lo scoutismo. Lo scoutismo è utile per qualsiasi genere di vita che vorrete intraprendere in seguito. Uno scienziato famoso ha detto che è utilissimo per coloro che si dedicano alla scienza. Un noto

Le avventure di Kim

Un buon esempio di quello che un Esploratore possa fare si trova nella storia di Kim di Rudyard Kipling. Kim, o per citare il suo nome per esteso, Kimball O'Hara, era figlio di un sergente di un reggimento irlandese di stanza in India. Padre e madre morirono mentre era ancora piccolo, ed egli rimase affidato ad una zia. I suoi compagni di gioco erano tutti indigeni, e così egli imparò la loro lingua ed i loro costumi. Divenne più tardi grande amico di un vecchio lama girovago e viaggiò con lui per tutta l'India settentrionale. Un giorno gli accadde d'incontrarsi con il vecchio reggimento di suo padre e mentre ne visitava l'accampamento fu arrestato perché scambiato per un ladro. Ma gli furono trovati indosso il certificato di nascita ed altre carte, per cui il reggimento, vedendo che in un certo modo gli apparteneva, se ne prese cura e ne iniziò l'educazione. Tutte le volte però che rimaneva libero per le vacanze, Kim tornava agli abiti indiani e si mescolava agli indigeni come uno di loro.

Dopo qualche tempo conobbe un certo signor Lurgan, un mercante di gioielli antichi e curiosità indigene, il quale, per la sua grande conoscenza degli indigeni, era anche membro del Servizio Segreto d'Informazioni del Governo.

			
PUFFINO Grido: «Agg-aff» Grigio e Giallo	RINOCERONTE Ruggito: «Uor-uor» Blu scuro e Arancio	RONDINE Squittio: «Quii» Blu scuro	SCIACALLO Grido sghignazzante: «Uà-uà-uà» Grigio e Nero
			
SCOIATTOLO Grido: «Nat-nat-nat» Grigio e Rosso scuro	SERPENTE A SONAGLI Scuotere una lattina contenente un sassolino Rosa e Bianco	SMERIGLIO Grido: «Chik-chik-chik» Blu scuro e Marrone	STORNO Fischio in scala crescente e discendente Nero e Giallo
			
SUCCIACAPRE Richiamo: «Uit-puur-uil» Giallo e Marrone	TARABUSO Grido: «Karr-karr» Grigio e Verde	TASSO Grido acuto: «Citt-tt-tt» Verde e Bianco	TIGRE Brontolio: «Grrreo» Violetto
			
TORO Muggito: «Um-mouuu» Rosso	TRAMPOLIERE Fischio: «Tiiitt» Bianco e Verde	TRICHECO Abbaio profondo: «Auff» Bianco e Kaki	VOLPE Abbaio: «Hèi-bèi» Giallo e Verde



**KIM CAMUFFÒ
L'UOMO DA
MENDICANTE
UTILIZZANDO UNA
MISTURA DI FARINA E
CENERE.**



MANGUSTA
Squittio:
«Cip»
Bruno e Arancio



MARTIN PESCATORE
Grido:
«Cip-cip-cip»
Blu e Verde



MERLO
Grido:
«For-for-for-iii»
Nero e Kaki



MORIGLIONE
Grido:
«Err-Err»
Giallo e Blu



NOTTOLA
Grido:
«Ciarr-r-r-r»
Nero e Nocciola



ORSO
Ringhio:
«Buurrr»
Bruno e Nero



PANTERA
Portare la lingua
da un lato della bocca
«Chiuk»
Giallo



PAVONE
Grido:
«Bii-oik»
Verde e Blu



PELLICANO
Grido:
Gracidio simile
a quello della rana
Grigio e Violetto



PETTIROSSO
Grido:
Come due ciottoli
battuti l'uno contro l'altro
Marrone e Nero



PICCHIO
Grido chiacchierino:
«Huarfl-arfa»
Verde e Violetto



PINGUINO
Fischio:
«Sii-sii»
Bianco e Nero



PIPISTRELLO
Squittio acutissimo:
«Pitr-Pitz»
Celeste e Nero



PIVIERE
Fischio modulato alto e basso
Arancio e Grigio



PROCELLARIA
Richiamo:
«Chichirichù»
Blu e Grigio



PROCIONE
Abbaiaimento:
«Cian»
Nero e Marrone

Quest'uomo, scoperto che Kim aveva una così profonda conoscenza delle abitudini e costumi degli indigeni, pensò che avrebbe potuto far di lui un utilissimo agente del Servizio Segreto. Insegnò quindi a Kim ad osservare e ricordare piccoli dettagli, arte questa essenziale nella formazione di uno Scout.

LA FORMAZIONE DI KIM

Lurgan cominciò col mettere innanzi a Kim un vassoio pieno di pietre preziose di vario genere. Lo fece osservare per un minuto, poi coprì il vassoio con un panno e gli chiese di precisare quante pietre aveva viste e di che genere. Da principio Kim fu in grado di ricordarne soltanto poche, né sapeva descriverle molto accuratamente; ma in seguito con un po' di pratica fu presto capace di ricordarle tutte molto bene. Il gioco fu ripetuto anche con molti altri oggetti di diversa specie, mostratigli sempre allo stesso modo.

Alla fine, dopo una lunga preparazione, Kim divenne membro del Servizio Segreto, e gli fu dato un contrassegno segreto, consistente in un medaglione da portare al collo ed una frase speciale che, detta in un particolare modo, lo dichiarava membro del Servizio.

KIM NEL SERVIZIO SEGRETO

Una volta che Kim viaggiava in treno incontrò un indigeno che aveva la testa e le braccia malamente ferite. Egli raccontò agli altri viaggiatori di esser caduto da un carro che lo trasportava alla stazione. Ma Kim, da bravo scout, osservò che le ferite erano nette, e non escoriate come quelle che ci si possono produrre cadendo da un carro, e non gli credette.

Mentre l'uomo si aggiustava la fasciatura della testa, Kim osservò che egli portava al collo un medaglione simile al suo, e mise perciò in mostra il proprio. Immediatamente l'uomo introdusse nella conversazione alcune delle parole segrete e Kim rispose con le parole giuste.

Allora il forestiero si appartò in un angolo con Kim e gli spiegò che mentre stava svolgendo un incarico per il Servizio Segreto era stato scoperto e braccato da alcuni nemici che lo avevano quasi ucciso. Questi probabilmente dovevano sapere che egli era sul treno ed avrebbero perciò telegrafato alle stazioni successive per avvisare i loro amici del suo arrivo. Egli doveva assolutamente riferire un certo messaggio ad un certo ufficiale di polizia senza esser preso dai suoi nemici, ma non sapeva proprio come fare se l'allarme era stato dato.

Kim risolse la situazione. In India ci sono un'infinità di santoni mendicanti che viaggiano per il Paese. Sono considerati molto santi e la gente li aiuta sempre con viveri e denaro. Essi sono seminudi, si cospargono di cenere e si dipingono sulla faccia dei segni particolari. Kim intraprese dunque a trasformare il nostro uomo in un mendicante. Fece un miscuglio di farina e cenere, che prese dal fornello di una pipa, svestì il suo amico, e lo cospargesse di questa polvere, avendo cura di coprire con essa le ferite in modo che non si vedessero. Infine, con l'aiuto di una scatola di colori che portava sempre con sé, dipinse sulla fronte dell'uomo i segni appropriati, gli scompose i capelli in modo da dargli quell'aria selvaggia e sfrontata propria di tali mendicanti e gli versò sulla testa il resto della cenere, in modo tale che sua madre stessa non avrebbe potuto riconoscerlo. Poco dopo arrivarono ad una grande stazione. Qui sulla banchina, trovarono l'ufficiale di polizia al quale doveva esser riferito il messaggio.

Il sedicente mendicante fece in modo da urtarlo e fu da questi aspramente redarguito in inglese. Il mendicante rispose con una fila di insolenze indiane, nelle quali inserì le parole segrete. L'ufficiale di polizia comprese immediatamente da quelle parole che il mendicante era un agente, fece quindi finta di arrestarlo e lo condusse con sé nel suo ufficio dove poté parlargli tranquillamente e riceverne il messaggio.

Un'altra volta Kim fece conoscenza con un altro agente del Servizio Segreto - un indigeno istruito - e si rese enormemente utile per aiutarlo a catturare due ufficiali che agivano da spie.

Queste ed altre avventure di Kim meritano davvero di essere lette perché illustrano il genere di lavoro assai proficuo che un



ECCO UNA CARTINA DEL SUD AFRICA. GUARDANDOLA CON ATTENZIONE VI TROVERETE MAFEKING E MOLTI ALTRI LUOGHI NOMINATI IN QUESTO LIBRO.



Esploratore può fare per la sua Patria in circostanze di emergenza, se è sufficientemente preparato e sufficientemente intelligente.

I ragazzi di Mafeking

Avemmo un esempio di come i ragazzi possano rendersi utili in servizio attivo, quando formammo un corpo di ragazzi per la difesa di Mafeking nel 1899-1900, durante la guerra anglo-boera.

Mafeking, come forse sapete, era una piccola normale cittadina di campagna, situata nelle aperte pianure dei Sud Africa. Nessuno aveva mai pensato che potesse essere attaccata da un nemico. Ciò vi dimostra come, in guerra, occorra sempre esser preparati a ciò che è possibile e non soltanto a ciò che è probabile.

Quando ci accorgemmo che stavamo per essere attaccati a Mafeking, piazzammo la guarnigione - circa 700 uomini addestrati, polizia e volontari - nei punti che essi dovevano proteggere. Armammo quindi tutti gli uomini della città, che risultarono circa 300. Alcuni di essi erano vecchi uomini di frontiera e perfettamente all'altezza della bisogna. Molti, invece, erano giovani commessi di bottega, impiegati, ed altri che mai prima di allora avevano maneggiato un fucile.

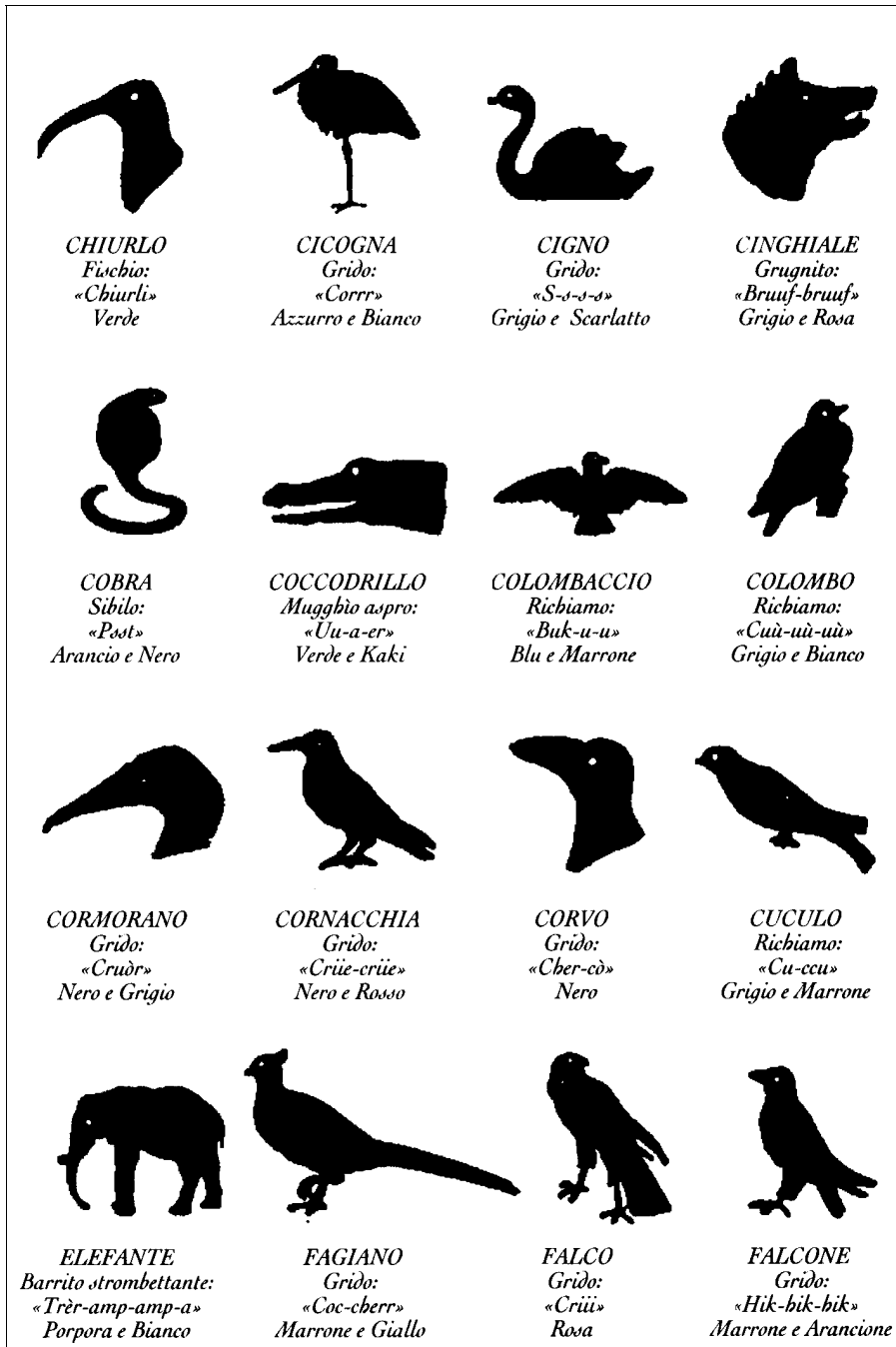
Tuttavia la situazione era quella che era e ci trovavamo ad avere in tutto quasi 1.000 uomini per difendere la località, che aveva circa 5 miglia di perimetro e conteneva 600 donne e bambini bianchi, e circa 7.000 indigeni.

Ogni uomo era importante e man mano che le settimane passavano e molti di essi rimanevano uccisi o feriti, il compito di combattere e di far la sentinella di notte era sempre più pesante per i superstiti.

IL CORPO DEI CADETTI DI MAFEKING

Fu allora che Lord Edward Cecil, comandante dello Stato Maggiore, riunì i ragazzi di Mafeking e ne fece un corpo di cadetti. Li mise in uniforme e li sottopose ad istruzione. Ed essi furono un corpo in gamba, pronto ed utilissimo. Prima, un gran numero di uomini veniva usato per trasmettere ordini e messaggi, stare di vedetta, funzionare da portaordini e così via. Questi compiti furono ora affidati ai ragazzi del corpo cadetti e gli uomini furono resi liberi per rafforzare la linea del fuoco.

I cadetti agli ordini del loro sergente maggiore, un ragazzo a nome Goodyear, fecero un magnifico lavoro e meritarono



veramente le medaglie che riceverono alla fine della guerra.

Molti di loro andavano in bicicletta e ci fu così possibile di stabilire un servizio postale, a mezzo del quale la gente poteva corrispondere con gli amici nei vari forti o dentro la città senza esporsi personalmente al fuoco. Per queste lettere facemmo dei francobolli che recavano l'immagine di un cadetto in bicicletta.

In una di queste circostanze dissi ad un cadetto che era arrivato superando uno sbarramento di fuoco piuttosto intenso: «Rimarrai ferito uno di questi giorni, andando così in giro in bici, quando fischiano i proiettili».

«Pedalo così forte, mi rispose, che non mi piglieranno mai!».

Tutti questi ragazzi sembravano non curarsi affatto delle pallottole. Erano sempre pronti a eseguire gli ordini, anche se ciò significava ogni volta rischiare la vita.

LO FARESTE VOI?

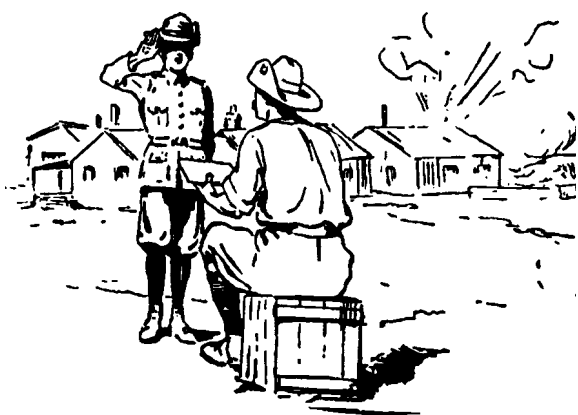
Qualcuno di voi si sentirebbe di fare altrettanto? Se un nemico stesse sparando nella strada ed lo dicessi ad uno di voi di

portare un messaggio nella casa di fronte, lo fareste? Sono certo di sì, per quanto forse l'incarico non vi riuscirebbe molto gradito.

Ma è necessario, per simili cose, essersi preparati per tempo. E proprio come gettarsi a capofitto nell'acqua fredda. Uno che sia abituato a tuffarsi non ci sta a pensare su, lo ha fatto tante di quelle volte. Ma ditelo ad uno che non l'abbia mai fatto, e questi avrà paura.

Lo stesso succede ad un ragazzo che sia stato abituato ad obbedire agli ordini immediatamente, sia che essi comportino un rischio oppure no. Quando deve eseguire una cosa egli la farà, non importa quanto grande possa essere il pericolo per lui, mentre un altro tipo non abituato ad obbedire esiterà, e sarà allora disprezzato anche dai suoi amici di prima.

Ma non è indispensabile una guerra per poter essere utile come esploratore. Come esploratore di pace, ci sono moltissime cose da fare, ogni giorno, dovunque vi troviate.



**I RAGAZZI DI MAFEKING
COMPIRONO UN
SERVIZIO ECCELLENTE.
FURONO RIUNITI IN UN
CORPO DI CADETTI,
FORNITI DI UNIFORME
ED ADDESTRATI.**

ANIMALI DI PATTUGLIA



AIRONE
Grido
«Queisc-k»
Verde e Grigio



ALBATRO
Grido:
«Mii-oc»
Blu e Kaki



ANATRA
Grido:
«Earr»
Castagno e Grigio



ANTILOPE
Ruggito acuto:
«Mii-òk»
Blu scuro e Bianco



AQUILA
Grido penetrante:
«Criii»
Verde e Nero



ARIETE
Belato:
«Be-e-e»
Marrone



ARZAVOLA
Grido nasale:
«Hik»
Marrone e Verde



BECCACCIA
Fischio: acutissimo
e sibilante
Castagno e Malva



BECCACCINO
Grido:
«Tcik-Tcik»
Blu scuro e Scarlatto



BUFALO
Muggito profondo:
«Um-mouuu»
Rosso e Bianco



BULLDOG
Ringhio:
«Gree-au»
Azzurro e Marrone



CANE
Abbaio:
«Bdou-udu»
Arancio



CANGURO
Richiamo:
«Cuu-ii»
Rosso e Grigio



CASTORO
Schìocco ottenuto
battendo le mani
Blu e Giallo



CAVALLO
Nitrito:
«Hii-ii-i»
Nero e Bianco



CERVO
Bramito:
«Beou»
Violetto e Nero

che non sia la sua. Il Capo Pattuglia chiama sempre la sua Pattuglia con colpi di fischietto e lanciando il richiamo.

Segni di Pista

I segni di pista scout sono fatti a terra, vicino e lungo il lato destro della strada. Non devono mai esser fatti dove - possono riuscire di danno o disdoro ad una proprietà privata.

Quando uno Scout fa i segni sul terreno perché altri li leggano, disegna anche la testa del proprio animale di Pattuglia.

Così se vuole indicare che una certa strada non deve essere seguita, traccia attraverso di essa il segno che significa «da non

COSA FANNO GLI ESPLORATORI

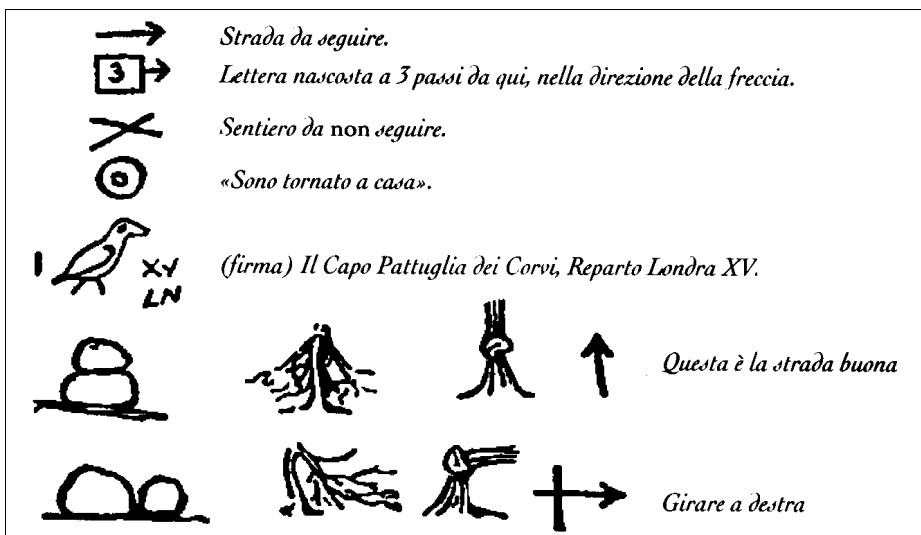
VITA ALL'APERTO - SCIENZA DEI BOSCHI - CAVALLERIA -
SALVATAGGI - RESISTENZA - AMORE VERSO LA PATRIA -
L'ASSASSINO DI ELDSON

Vita all'aperto

Le cose che seguono sono quelle che dovete conoscere per divenire buoni Esploratori.

Il campo è la parte gioiosa della vita di uno scout. Vivere fuori, all'aperto, tra montagne ed alberi, tra uccelli ed animali, tra mare e fiumi, in una parola vivere in mezzo alla natura di Dio, con la propria casetta di tela, cucinando da sé ed esplorando: tutto questo reca tanta gioia e salute, quanta mai ne potete trovare tra i muri ed il fumo della città.

Anche l'hike è una splendida avventura, quando ci si spinge innanzi ogni giorno ad esplorare nuovi luoghi. Vi fortifica e vi



Strada da seguire.

Lettera nascosta a 3 passi da qui, nella direzione della freccia.

Sentiero da non seguire.

«Sono tornato a casa».

(firma) Il Capo Pattuglia dei Corvi, Reparto Londra XV.

Questa è la strada buona

Girare a destra

seguire» e disegna la testa del suo animale di Pattuglia per indicare quale Pattuglia ha scoperto che quella strada non era la buona, ed aggiunge il suo numero per indicare lo Scout che ha fatto la scoperta, così:



Di notte si possono lasciare segni fatti con bastoni attorno ai quali si legherà un po' d'erba oppure con sassi, in modo da poterli sentire con la mano.

indurisce in modo tale che poi non temerete più né vento né pioggia, né caldo né freddo.

Li prenderete come verranno, provando quel senso di forma fisica che vi metterà in grado di affrontare ogni fastidioso inconveniente con un sorriso, ben certi di vincere alla fine.

Ma, naturalmente, per godere appieno del campo come dell'hike dovrete conoscere il giusto modo di farli.

Dovrete sapere piantare una tenda o costruirvi una capanna; preparare ed accendere un fuoco; cucinarvi il cibo; legare assieme tronchi e bastoni per fare un ponte o una zattera; trovare il cammino in una regione sconosciuta, di notte come di giorno; e molte altre cose.

Sono molto pochi coloro che apprendono queste cose vivendo in luoghi civilizzati, dato che tutti hanno comode case e soffici letti in cui dormire. C'è chi prepara loro il pranzo e quando hanno bisogno di una indicazione stradale si rivolgono ad un agente.

Ma quando questa gente desidera andare in campagna, esplorando, si trova completamente perduta.

Prendete anche il vostro idolo sportivo preferito e portatelo a contatto della natura, a fianco ad un tipo allenato al campeggio, e state a vedere chi riuscirà a bastare a se stesso. I suoi grandi records sportivi non gli serviranno gran che nell'ambiente naturale. Sarà soltanto un «piede tenero».

Scienza dei boschi

La scienza dei boschi è la conoscenza degli animali e della natura.

S'imparano a conoscere le diverse specie di animali, seguendo le loro tracce ed avvicinandosi a loro, strisciando in modo da poterli osservare allo stato libero e studiare le loro abitudini.

Tutto il valore sportivo della caccia agli animali è nell'arte di avvicinarli senza essere visti, non nell'ucciderli. Nessun Esploratore uccide un animale di propria volontà per il semplice piacere di uccidere, ma soltanto quando ha necessità di cibo, o nel caso di un animale pericoloso. L'osservare continuamente gli animali allo stato libero li fa troppo amare per poterli uccidere.

La scienza dei boschi comprende, oltre l'abilità nello scoprire le impronte ed altri piccoli segni, la capacità di leggere il loro significato, come ad esempio l'andatura che teneva l'animale

La Corte d'Onore decide i programmi di lavoro, i campi, le nomine, le ricompense, ed altre questioni inerenti alla direzione del Reparto. I membri della Corte sono tenuti al segreto. Soltanto quelle decisioni che riguardano l'intero Reparto, cioè gare, nomine e così via, saranno rese pubbliche.

Nomi e simboli di pattuglia

Ogni Reparto prende il nome dalla località in cui sorge. Ogni Pattuglia del Reparto prende il nome da un animale o un uccello. È una buona idea quella di scegliere soltanto animali ed uccelli reperibili nella zona. Così il Reparto Londra 33 potrà avere cinque Pattuglie i cui rispettivi nomi siano: i «Chiurli», i «Bulldogs», le «Civette», i «Pipistrelli», e i «Gatti».

Ogni Capo Pattuglia ha legata al suo bastone un guidone che reca da ambo i lati l'animale di Pattuglia.

Ogni Scout nella Pattuglia ha un suo numero. Il Capo Pattuglia è il numero 1 ed il Vice il n. 2. Gli altri Scouts hanno i numeri successivi e consecutivi. Gli Scouts lavorano generalmente a coppie, i numeri 3 e 4 insieme, il 5 e 6 insieme e così il 7 e l'8.



ECCO IL GUIDONE DELLA PATTUGLIA «LUPI» DEL REPARTO LONDRA 1°

Motto di pattuglia

Ogni Pattuglia si sceglie un motto suo proprio, che generalmente si ricollega in qualche modo all'animale di Pattuglia. Per esempio le Aquile potrebbero prendere, a loro ispirazione, le parole «Sollevati in alto», oppure i Castori potrebbero dire «Lavora sodo», e i Cani «Fedeli sino alla morte», e così via.

Richiamo di pattuglia

Ogni Scout della Pattuglia deve essere capace di lanciare il richiamo del suo animale di Pattuglia, così ogni appartenente ai «Bulldogs» deve saper imitare il ringhio del bulldog. Questo è il segnale con il quale gli Scouts di una Pattuglia possono mettersi in contatto l'uno con l'altro mentre sono nascosti, oppure di notte. A nessuno Scout è permesso di lanciare il richiamo di una Pattuglia

deve *guidarla*, e cioè deve essere almeno altrettanto capace quanto qualsiasi dei suoi Scouts di compiere i diversi lavori che essi debbono fare. Non deve mai chiedere a qualcuno di fare una cosa che egli stesso non sappia fare. E non deve mai prendersela con nessuno di essi; dovrà invece riuscire ad ottenere da ognuno

UNA PAROLA AL CAPI PATTUGLIA

Io desidero che voi Capi Pattuglia continuiate a formare i ragazzi della vostra Pattuglia interamente da voi, perché vi è possibile far presa su ciascuno dei vostri ragazzi e farne tipi in gamba. Non serve a niente avere uno o due ragazzi brillanti e tutti gli altri buoni a nulla. Dovrete provare a renderli tutti abbastanza buoni.

Il mezzo più efficace per riuscirci è il vostro esempio personale, perché quello che fate voi, i vostri Scouts lo faranno anche loro.

Fategli vedere che sapete obbedire ad un ordine, sia che venga dato a viva voce, sia che consista in norme stampate o scritte e che sapete eseguirlo, che il Capo Reparto sia presente oppure no. Mostrate loro che sapete conquistarvi specialità e distintivi di Classe, ed i vostri ragazzi vi seguiranno senza bisogno di tanto lavoro per convincerli.

Ma ricordatevi che voi dovete *guidarli*, non *spingerli*.

entusiasmo e lavoro volenteroso, incoraggiando i loro sforzi.

In ogni settore occorrono giovani sui quali si possa contare perché si assumano responsabilità e compiti da capi. Così il Capo Pattuglia che ha avuto successo con la sua Pattuglia ha ogni probabilità di avere successo nella vita quando dovrà affrontarla. La maggior parte del lavoro in Pattuglia consiste in giochi ed attività scout, per mezzo dei quali acquistare l'esperienza dello Scout.

Il consiglio dei capi pattuglia

Il Consiglio dei Capi Pattuglia e la Corte d'Onore sono una parte importante del sistema delle Pattuglie, quasi un comitato permanente che manda avanti gli affari del Reparto. La Corte d'Onore è formata dal Capo Reparto e dai Capi Pattuglia, o, in caso di un piccolo Reparto, dai Capi e Vice Capi Pattuglia. In molte Corti d'Onore il Capo Reparto prende parte alle riunioni ma non vota. I Capi Pattuglia, radunati in Corte d'Onore, in molti casi hanno mandato avanti il Reparto in assenza del Capo Reparto.

se era spaventato o tranquillo, e così via. Essa, inoltre, mette in grado il cacciatore di trovare la strada nella giungla o nel deserto. Gli insegna quali siano i migliori frutti selvatici e radici per cibarsene, o quali rappresentino il cibo preferito di determinati animali, e che perciò, verosimilmente, hanno il potere di attirarli.

Allo stesso modo in luoghi abitati, si potranno leggere le tracce di uomini, cavalli, biciclette, automobili e ricostruire da esse ciò che è accaduto. Imparerete a comprendere, da piccoli indizi come un uccello che si levi improvvisamente in volo che c'è qualcuno che si muove nelle vicinanze anche se non potete vederlo.

Osservando il contegno o gli abiti delle persone, e ricollegando questi a quello, potrete a volte intuire che si preparano a compiere qualche cosa di brutto. Od anche sarete in grado di accorgervi quando esse si trovano in difficoltà ed hanno bisogno di simpatia o aiuto, e così potrete compiere quello che è uno dei principali doveri dello Scout, cioè di aiutare con ogni e qualsiasi mezzo coloro che sono in difficoltà.

Ricordatevi che un Esploratore considera un'onta per sé, quando si accompagna a qualcuno, che altri riesca a vedere qualsiasi cosa, grande o piccola, lontana o vicina, alta o bassa, prima che egli stesso l'abbia notata.

Cavalleria

Nei tempi antichi i cavalieri erano i veri Scouts e le loro Regole erano molto simili alla Legge scout che noi abbiamo ora.

I cavalieri consideravano il proprio onore come il più sacro bene.



PROPRIO COME IL SAN
GIORGIO DEI TEMPI
ANTICHI GLI SCOUTS DI
OGGI LOTTANO CONTRO
TUTTO CIÒ CHE È MALE E
SUDICIUME.

Non avrebbero mai compiuto un'azione disonorante, come dire una menzogna o rubare. Sarebbero piuttosto morti. Erano sempre pronti a combattere e a farsi uccidere per difendere il loro re, la loro religione o il loro onore.

Ogni cavaliere aveva un piccolo seguito composto da uno scudiero e da alcuni uomini d'arme, proprio come il nostro Capo Pattuglia ha il suo secondo (o Vice) e quattro o cinque Scouts.

IL CODICE DEI CAVALIERI

La pattuglia del cavaliere era solidale con lui nel bello come nel brutto tempo, e tutti condividevano l'ideale del capo, cioè:

Il loro onore era sacro.

Erano leali verso Iddio, il Re e la Patria.

Erano specialmente cortesi e gentili verso tutte le donne, i bambini e le persone deboli.

Erano pronti ad aiutare chiunque.

Erano prodighi di aiuto in denaro o cibo a chi ne avesse bisogno, e risparmiavano denaro a questo scopo.

Si esercitavano nell'uso delle armi per poter difendere la religione e il loro Paese dai nemici.

Si mantenevano sempre forti, attivi ed in buona salute, per poter adempiere bene a tutti questi doveri.

Voi Scouts, non potrete fare di meglio che seguire l'esempio dei cavalieri.

Un punto importantissimo per loro era quello di compiere ogni giorno una Buona Azione verso qualcuno, e questa è anche una delle nostre norme.

Quando vi alzate al mattino ricordatevi che avete una Buona Azione da compiere a vantaggio di qualcuno durante la giornata. Fatevi un nodo al fazzoletto per ricordarvene.

Se mai vi capitasse di aver dimenticato un giorno la Buona Azione, il giorno successivo ne dovrete fare due. Pensate che nella Promessa scout vi siete impegnati il vostro onore a compierla. Guardatevi bene, però, dal pensare che gli Scouts debbano fare una sola Buona Azione al giorno. Una è loro dovere, ma se saranno cinquanta, tanto meglio.

Una Buona Azione, può anche essere minima. E una Buona Azione anche il mettere un soldino nella cassetta dei poveri, o aiutare una vecchia

**COME SCOUTS SIETE
IMPEGNATI A
COMPIERE ALMENO
UNA BUONA AZIONE
OGNI GIORNO.**



PATTUGLIE

SISTEMA DELLE PATTUGLIE - IL CAPO PATTUGLIA - IL CONSIGLIO DEI CAPI PATTUGLIA - NOMI E SIMBOLI DI PATTUGLIA - MOTTO DI PATTUGLIA - RICHIAMO DI PATTUGLIA - SEGNI DI PISTA - ANIMALI DI PATTUGLIA

Ogni Reparto scout si compone di due o più Pattuglie da sei ad otto ragazzi .

Lo scopo principale del sistema delle Pattuglie è quello di dare una vera responsabilità al maggior numero possibile di ragazzi. Il sistema porta ogni ragazzo ad accorgersi che ha una responsabilità personale per il bene della sua Pattuglia. Porta ogni Pattuglia ad accorgersi che ha una responsabilità precisa per il bene del Reparto. Attraverso il sistema delle Pattuglie gli Scouts imparano che essi hanno un peso considerevole nella determinazione delle attività del Reparto.

Il capo pattuglia

Ogni Pattuglia ha un ragazzo come Capo. Questi viene chiamato Capo Pattuglia. Il Capo Reparto si aspetta molto dal Capo Pattuglia e gli lascia mano libera nello svolgimento del lavoro della Pattuglia. Il Capo Pattuglia sceglie un altro ragazzo che lo secondi nella guida di essa. Questo ragazzo viene chiamato Secondo (o vice Capo Pattuglia.). Il Capo Pattuglia ha la responsabilità dell'efficienza e dello stile della sua Pattuglia. Gli Scouts della Pattuglia obbediscono ai suoi ordini, non per paura di punizioni, come spesso avviene nella disciplina militare, ma perché essi formano con lui una squadra che gioca assieme ed è solidale col proprio Capo per l'onore ed il successo della Pattuglia.

E il Capo Pattuglia, nel guidare la sua Pattuglia e nel darle una formazione, ci guadagna pratica ed esperienza per essere uno che sa assumersi una responsabilità.

Oltre a dare una formazione alla Pattuglia, il Capo Pattuglia



dell'equipaggiamento dello Scout. Personalmente l'ho trovato d'inestimabile aiuto attraversando montagne o zone cosparse di macigni, e particolarmente nel lavoro notturno in boschi o macchie. Intagliandovi sopra i vari segni rappresentanti le prove superate e le imprese compiute, il bastone diventa anche, a poco a poco, un documento oltre che un prezioso compagno dello Scout.

Il bastone scout

Il bastone scout è un bastone robusto alto pressappoco fino al naso, marcato con centimetri e decimetri per le misurazioni.

Il bastone è utile per una quantità di cose: per fare una barella, tenere indietro la folla, saltare un fosso, misurare la profondità di un fiume, per tenersi collegati al resto della Pattuglia, al buio. Può servire per aiutare un altro Esploratore a scalare un muro alto se lo tenete orizzontalmente con le mani, in modo da formare uno scalino; quello poi, da sopra, potrà dare una mano a voi.

Parecchi bastoni potranno servire per costruire un ponte leggero, una capanna, un'asta per la bandiera.

Ci sono ancora molti altri usi del bastone. In pratica, vi accorgete presto che se non avete con voi il bastone, ne sentirete sempre il bisogno.

Se ne avete la possibilità, tagliatevi da voi il bastone. Ricordatevi, però, di chiedere prima il permesso.

**IL BASTONE SCOUT È
UTILE IN UN GRAN
NUMERO DI ATTIVITÀ
ALL'APERTO**



donna ad attraversare una strada, o far posto a sedere a qualcuno, o dare da bere ad un cavallo assetato, o togliere una buccia di banana dal marciapiede. Ma una deve essere compiuta ogni giorno, ed ha valore soltanto se non avrete accettato in cambio una ricompensa.

Salvataggi

L'uomo che salva la vita d'un suo fratello, come può capitare in improvvisi incidenti spaventosi, quali ne avvengono nelle grandi città, miniere, stabilimenti, durante la vita d'ogni giorno, è un eroe non meno del soldato che si getta nel fitto di una mischia per salvare un compagno nel bel mezzo dell'eccitamento di una battaglia.

Migliaia di Esploratori hanno meritato medaglie al valore per salvataggi, e spero che molti altri faranno altrettanto. È cosa certa che a molti di voi, un giorno o l'altro, si offrirà l'occasione di salvare una vita. Ma per questo dovete essere preparati. Occorre che sappiate cosa fare al momento in cui accade l'incidente e lo poniate in atto sul momento. Non è sufficiente leggere qualche cosa in un libro e credere di sapere cosa fare. Occorre esercitarsi, ed anzi esercitarsi spesso, a fare ciò che occorrerebbe in caso di necessità, come, per esempio, coprirvi la bocca ed il naso con un fazzoletto bagnato per poter respirare nonostante il fumo; strappare un lenzuolo in strisce per formare una corda e salvarsi da un incendio; aprire un chiusino per fare entrare l'aria in una fognatura piena di gas; sollevare e trasportare una persona svenuta; salvare e rianimare una persona apparentemente asfissata e così via.

Quando avrete imparato tutte queste cose avrete fiducia in voi stessi, e quando accadrà l'incidente, e tutti avranno perduto la testa, non sapendo cosa fare, voi potrete farvi avanti con calma e fare ciò che deve esser fatto.

Resistenza

Per adempiere a tutti i doveri ed a tutto il lavoro di uno Scout, occorre essere forti, pieni di salute ed attivi.

Ogni ragazzo può diventarlo con un po' di attenzione.

Naturalmente ciò implica un bell'allenamento, come giochi, corsa, marcia, ciclismo ecc.

Uno Scout dovrebbe dormire molto all'aperto. Un ragazzo abituato a dormire con la finestra chiusa prenderà quasi certamente un raffreddore la prima volta che proverà a dormire fuori. Il segreto è



GLI SCOUTS SI ALLENANO A DIVENIRE RESISTENTI. COME GLI ESPLORATORI, PORTANO IL CARICO SULLE SPALLE E «GUIDANO DA SÉ» LA PROPRIA CANOA.

di dormire sempre con la finestra aperta, d'estate e d'inverno, e non prenderete mai raffreddori. Personalmente non riesco a dormire con la finestra chiusa e le persiane abbassate, e quando mi trovo in campagna preferisco dormire fuori della casa.

Pochi esercizi ginnastici ogni mattina ed ogni sera costituiscono un ottimo mezzo per tenervi in forma: non tanto per formare vistosi muscoli, quanto per muovere gli organi interni e stimolare vistosi muscoli, quanto per muovere gli organi interni e stimolare la circolazione del sangue in ogni parte del corpo.

Ogni vero Scout fa regolarmente il bagno tutti i giorni. Se non ha la possibilità di farlo, almeno si fa ogni giorno una buona frizione con un asciugamano ruvido bagnato.

Gli Scouts respirano col naso e non con la bocca. In questo modo evitano di avere sete; non rimangono tanto facilmente senza fiato; non ingurgitano ogni sorta di germi di malattie, che sono nell'aria, ed infine non russano di notte.

Esercizi respiratori profondi sono di grande valore per sviluppare i polmoni e per immettere aria fresca (ossigeno) nel sangue, purché si eseguano all'aria aperta e non si esageri. Per queste respirazioni profonde, l'aria deve essere aspirata lentamente e profondamente col naso, e non con la bocca, fino a che le costole siano distese al massimo. Poi, dopo qualche secondo, deve essere espirata dalla bocca senza sforzo, lentamente e con regolarità. Ma la miglior respirazione profonda, dopo tutto, è quella che si verifica naturalmente dopo una bella corsa.

Amore verso la Patria

La mia e la vostra Patria non sono sorte dal nulla. Sono state create da uomini e donne con notevole duro lavoro e dure battaglie, spesso con il sacrificio delle loro vite, cioè con il loro patriottismo pienamente sentito.

In tutto quello che fate, pensate prima di ogni altra cosa alla vostra Patria. Non impiegate tutto il vostro tempo ed il vostro denaro soltanto per divertirvi, ma pensate prima a come potete rendervi utili per il bene comune. Quando avrete fatto questo,

tenerlo pulito e ordinato. È fissato alla gola da un nodo, o *woggle* che è uno speciale anello fatto di corda, metallo, osso o di qualsiasi altro materiale vi piaccia. Il fazzoletto protegge il collo dalle scottature del sole, e serve a molti usi, come per bendaggi o per improvvisare una corda.

Il *camiciotto scout* (o maglione) è un indumento largo e comodo e nulla potrebbe essere più confortevole quando si siano rimboccate le maniche. Tutti gli Scouts le portano rimboccate, perché dà loro maggiore libertà, ma anche come un segno indicante che essi sono pronti a mettere in pratica il loro motto. Si tirano giù le maniche soltanto quando fa molto freddo o quando le braccia rischierebbero di soffrire bruciature solari. In periodi freddi si possono aggiungere al camiciotto indumenti più caldi sopra, o meglio, sotto.

I *calzoni corti* sono essenziali per il lavoro duro e per arrampicarsi, per gli *hikes* e per i campi. Sono meno costosi e più igienici dei calzoni alla zuava o lunghi. Danno libertà e ventilazione alle gambe. Altro vantaggio è che quando il terreno è umido, si può girare senza calzettoni e nessun indumento si inumidirà.

I *calzettoni* sono tenuti su da legacci.

Personalmente ritengo che le scarpe basse siano più indicate di quelle alte, perché permettono una migliore aerazione del piede e diminuiscono perciò i pericoli di raffreddori causati da calzettoni umidi, che ammorbidiscono il piede quando si calzano scarpe alte strettamente allacciate.

Come indossare l'uniforme

L'equipaggiamento scout, con la sua uniformità, costituisce ormai un legame di fraternità fra i ragazzi in tutte le parti del mondo.

L'indossare correttamente l'uniforme e l'eleganza di portamento di ogni Scout individualmente fa di lui un vantaggio per il Movimento. Egli mostra così di essere fiero di sé e del suo Reparto.

Al contrario, uno Scout sciamannone e vestito trascuratamente avvilisce l'intero Movimento agli occhi del pubblico. Un tipo simile si dà subito a conoscere per uno che non ha afferrato il vero spirito scout e che non è fiero di appartenere alla nostra grande fraternità.

Il bastone scout è un utile complemento

In marcia sul sentiero degli esploratori

Quando avrete fatto la Promessa, potrete andare avanti verso il gradino successivo e diventare Esploratore di seconda Classe. Dovrete imparare per questo le prime nozioni su molti interessanti argomenti. Il distintivo della seconda Classe è il solo cartiglio recante il motto scout.

Nessun Esploratore si contenterà di rimanere di seconda Classe più a lungo del necessario e prima possibile cercherà di passare in prima Classe. Ciò comporterà un duro lavoro che comprenderà segnalazioni, lettura di carte, hike, pronto soccorso, e molte altre cose. Il distintivo di prima Classe è costituito dalla punta di freccia e dal cartiglio insieme.

Potrete anche guadagnarvi dei distintivi di specialità per vostre abilità particolari scelte liberamente.

Uniforme scout

L'uniforme scout è molto simile a quella che indossavano i miei uomini quando comandavo la Polizia sudafricana. Essi conoscevano ciò che era comodo, utile e adatto a proteggere dai capricci del tempo. Perciò gli Scouts hanno press'a poco la loro uniforme.

Con qualche insignificante modificazione l'uniforme scout ha incontrato il gusto degli Esploratori di tutto il mondo ed è stata universalmente adottata. Naturalmente in climi speciali deve essere modificata a seconda delle stagioni, ma nel complesso i Paesi dai climi temperati hanno uniformi molto simili.

Per cominciare dall'alto, il *cappello kaki a larga falda* è una buona protezione contro il sole e la pioggia. E tenuto fermo da un laccio legato avanti al cappello sopra la falda e che scende sotto di questa dietro la nuca. Questo laccio potrà essere utile a parecchie cose al campo. Il cappello ha quattro fosse sulla cupola.

Viene quindi il *fazzoletto*, che è piegato a triangolo, e portato con la punta dietro il collo.

Ogni Reparto ha il proprio colore di fazzoletto, e poiché l'onore del Reparto è legato al fazzoletto, fate molta attenzione a



L'UNIFORME SCOUT, ADOTTATA IN TUTTO IL MONDO, È MOLTO SIMILE A QUELLA CHE INDOSSAVANO GLI UOMINI DELLA POLIZIA SUDAFRICANA A CAVALLO.

potrete onestamente e giustamente divertirvi a modo vostro.

Forse non riuscite a capire come un semplice ragazzo ancora così giovane possa essere utile alla Patria, ma diventando Scout e mettendo in pratica la Legge ogni ragazzo può rendersi utile.

«La mia Patria prima di me stesso» sia il vostro motto. Probabilmente, se v'interrogate lealmente, troverete che fino ad oggi avete fatto proprio l'opposto. Spero, se è così, che capovolgiate le cose fin da questo momento e rimaniate poi sempre nel giusto. Non contentatevi, come facevano gli antichi Romani, e qualche nazione oggi, di pagare altra gente che giochi nelle vostre squadre di calcio o combatta per voi le vostre battaglie. Fate voi stessi qualche cosa per aiutare a tenere alta la vostra bandiera. Se prenderete lo Scouting con questo spirito, avrete fatto questo qualche cosa.

Non diventate Scouts soltanto perché è un simpatico divertimento, ma perché diventandolo vi preparate ad essere buoni cittadini, non soltanto della vostra Patria, ma del mondo intero.

Avrete allora in voi il più vero spirito di patriottismo, che ogni ragazzo deve avere in sé, se vale qualche cosa.

L'assassino di Eldson

(Questo racconto, che è vero nelle sue linee generali illustra generalmente i doveri di uno Scout)

Molti anni fa, ebbe luogo nell'Inghilterra settentrionale un brutale delitto. L'assassino fu preso, recluso e giustiziato principalmente per le doti scout di un pastorello.

SCIENZA DEI BOSCHI

Il ragazzo - Robert Hindmarsh - era stato sugli alti pascoli ad accudire alle sue pecore, e stava tornando verso casa attraversando una zona selvaggia e remota delle montagne, quando passò dinanzi a un vagabondo che mangiava seduto a terra con le gambe stese in avanti.

OSSERVAZIONE

Il ragazzo, passando, osservò l'aspetto del vagabondo e particolarmente i chiodi speciali che questi aveva nelle suole delle scarpe.

DISSIMULAZIONE

Non si fermò a guardarlo fisso, ma afferrò quel dettaglio d'un

ROBERT HINDMARSH, IL RAGAZZO, NOTÒ L'ASPETTO DEL VAGABONDO SENZA ATTIRARE MOLTO L'ATTENZIONE DELL'UOMO.



solo sguardo e proseguì senza molto attirare l'attenzione dell'uomo, che lo considerò come un ragazzo qualunque.

DEDUZIONE

Quando il ragazzo giunse vicino a casa sua, ad otto o dieci chilometri di lì, incontrò una folla radunata intorno ad un villino. La vecchia signora che vi abitava (Margaret Crozier) era stata trovata uccisa. Si facevano molte, diverse supposizioni circa l'autore del delitto, ed i sospetti sembravano che gravassero principalmente su un piccolo gruppetto di tre o quattro vagabondi che si aggiravano nella contrada rubando e minacciando di morte chiunque avesse denunciato i loro misfatti. Il ragazzo udì tutte queste cose. Quindi egli notò alcune impronte caratteristiche sul piccolo giardino del villino. I segni dei chiodi coincidevano con quelli che egli aveva visto nelle scarpe dell'uomo al pascoli e naturalmente dedusse che quell'uomo non poteva essere estraneo al delitto.

CAVALLERIA

Il fatto che l'uccisa fosse stata una povera vecchia signora indifesa suscitò lo spirito cavalleresco del ragazzo contro l'uccisore, chiunque questi potesse essere.

CORAGGIO E AUTODISCIPLINA

Così, per quanto sapesse che gli amici dell'assassino avrebbero potuto ucciderlo se avesse fornito indicazioni, mise da

conservano la forma di salutarsi l'un l'altro alzando la mano al cappello, o anche togliendoselo. I parassiti non hanno il diritto di salutare e pertanto dovrebbero scivolare via, come generalmente fanno, senza badare alla presenza degli uomini liberi e di coloro che si guadagnano il pane.

Salutare significa semplicemente che siete una brava persona e non volete fare del male agli altri. Non c'è alcuna nota degradante in questo.

Se uno sconosciuto vi fa il saluto scout, dovrete immediatamente rispondere facendoglielo a vostra volta e stringendogli la mano *sinistra* (la stretta di mano scout). Se egli dopo di ciò vi mostra il suo distintivo o vi prova la sua qualità di Esploratore, dovrete trattarlo come un fratello scout ed aiutarlo.

Investitura scout

Ecco un suggerimento per il cerimoniale da seguire quando un Novizio deve ricevere l'investitura scout:

Il Reparto assume una formazione a ferro di cavallo, con il Capo Reparto ed i suoi Aiuti al centro del lato aperto.

Il Novizio con il suo Capo Pattuglia sono internamente alla curva del semicerchio, di fronte al Capo Reparto. Uno degli Aiuti tiene il bastone ed il cappello del Novizio. Quando riceve dal Capo Reparto l'ordine di venire avanti, il Capo Pattuglia porta il Novizio al centro. Il Capo Reparto domanda allora: «Sai cosa sia il tuo onore?» Il Novizio risponde: «Sì, significa che posso essere creduto perché veritiero ed onesto» (o altre parole dello stesso significato).

«Conosci la Legge scout? «Sì».

«Posso contare che, sul tuo onore, farai del tuo meglio per vivere secondo la Promessa scout?».

Il Novizio fa il segno scout, ed altrettanto fa tutto il Reparto, mentre egli pronuncia la Promessa scout.

Capo Reparto: «Confido, sul tuo onore, che manterrai questa Promessa. Ora sei uno Scout nella grande Fraternità scout del mondo».

L'Aiuto gli mette il cappello e gli consegna il bastone. Il Capo Reparto gli stringe la mano sinistra. Il nuovo Scout fa dietro front e saluta il Reparto. Il Reparto risponde al saluto.

Il Capo Reparto dà l'ordine: «Alla tua Pattuglia».

Il Reparto porta i bastoni alla spalla ed il nuovo Scout accompagnato dal Capo Pattuglia, torna alla sua Pattuglia.

l'alzabandiera; mentre viene suonato l'inno nazionale; la bandiera nazionale spiegata; le bandiere scout, quando ufficialmente portate; e tutti i funerali. In queste occasioni, se gli Scouts sono inquadrati, ubbidiscono, per quanto riguarda il saluto ed il mettersi sull'attenti agli ordini della persona responsabile. Se uno Scout si trova isolato, saluterà di propria iniziativa. In tutti i casi i Capi sono tenuti a salutare se hanno il cappello in testa.

Il saluto con la mano è usato se lo Scout non porta il bastone, ed è sempre fatto con la mano destra. Il saluto quando si porta il bastone è fatto portando di scatto l'avambraccio sinistro contro il corpo in posizione orizzontale, le dita piegate nel segno scout ed appena sfioranti il bastone.

Se in uniforme, uno Scout saluta, sia che porti il cappello o no, con una sola eccezione, cioè durante le cerimonie religiose, nelle quali tutti gli Scouts debbono stare sull'attenti, invece di salutare.

Il significato del saluto

Un tale mi disse una volta che «egli valeva quanto qualsiasi altro, e che non avrebbe mai alzato un dito per salutare i cosiddetti "superiori". Non voleva essere uno schiavo e non si sarebbe inchinato a nessuno, no, certamente! ... » e così via su questo tono.

Questo è uno spirito da villanzone, Piuttosto comune tra persone che non hanno ricevuto un'educazione scout.

Io non mi misi a discutere con lui, ma avrei potuto dirgli che aveva un'idea sbagliata circa il saluto.



**UNO SCOUT PORGE
LA SINISTRA AD UN
ALTRO SCOUT, NELLA
STRETTA SCOUT**

Il saluto è un simbolo tra uomini di una certa levatura. È un privilegio il poter salutare chiunque.

Nel tempi antichi agli uomini liberi era consentito di portare armi, e quando qualcuno incontrava un altro, alzava la mano destra per mostrare che non impugnava armi e che si incontravano come amici. Lo stesso avveniva quando una persona armata incontrava una donna o una persona indifesa.

Gli schiavi ed i servi non potevano portare armi, e così dovevano sgusciare di fianco agli uomini liberi, senza fare alcun segno. Oggi la gente non porta armi. Ma coloro che sarebbero autorizzati a farlo, come i cavalieri, scudieri e uomini d'arme, cioè coloro che vivono delle loro proprietà o del loro lavoro, ancora

parte ogni paura. Si recò immediatamente alla polizia e la mise al corrente delle impronte nel giardino, e di dove avrebbero potuto trovare chi le aveva lasciate, se andavano immediatamente.

SALUTE E FORZA

L'uomo su, al pascoli, era arrivato tanto lontano dal luogo del delitto, senza essere visto, tranne dal ragazzo, che si reputava al sicuro e mai pensava che il ragazzo fosse capace di fare tutta la strada fino al luogo del delitto e quindi ritornare indietro, come fece, con la polizia. E pertanto non prese alcuna precauzione.

Ma il ragazzo era un montanaro forte e pieno di salute, e fece il viaggio rapidamente e bene, e così trovarono l'uomo e lo catturarono senza difficoltà.

L'uomo si chiamava Willie Winter.

Fu processato, riconosciuto colpevole ed impiccato a Newcastle. Il suo corpo fu quindi trasportato ed appeso ad una forca vicino al luogo del delitto, secondo l'uso del tempo. Due degli altri vagabondi che erano suoi complici furono acciuffati e trovati in possesso di alcuni oggetti rubati e furono anch'essi giustiziati a Newcastle.

GENTILEZZA D'ANIMO

Ma quando il ragazzo vide il corpo dell'assassino appeso alla forca fu sopraffatto dal rimorso di aver causato la morte di un suo simile.

VITE SALVATE

Invece il magistrato lo mandò a chiamare e si congratulò con lui per il gran bene che aveva fatto ai suoi compaesani, salvando probabilmente altre vite e liberando il mondo da un così pericoloso criminale.

DOVERE

Gli disse: «Hai fatto il tuo dovere, sebbene questo ti abbia causato personalmente un certo rischio e molti fastidi. Pure ciò non ti deve importare. Era tuo dovere aiutare la polizia perché fosse fatta giustizia, e si deve sempre compiere il proprio dovere senza tener conto di quanto ci costi, anche se dovessimo sacrificare la vita».

ESEMPIO

Così il ragazzo compì ogni parte del dovere di uno Scout. Applicò la scienza dei boschi, l'osservazione senza essere notato,

la deduzione, la cavalleria, il senso del dovere, la resistenza, la bontà d'animo.

Certamente egli non pensò che l'atto da lui compiuto di sua propria e completa iniziativa sarebbe stato portato ad esempio, dopo tanti anni, a voi altri ragazzi per insegnarvi a compiere il vostro dovere.

Allo stesso modo dovrete pensare che i vostri atti possono essere osservati da qualcuno ed essere anch'essi presi ad esempio.

Cercate, dunque, di compiere secondo giustizia il vostro dovere in ogni circostanza.



IL CAPO REPARTO INDICA AL RAGAZZO IL MODO PER DIVENIRE SCOUT E LO AIUTA LUNGO IL SENTIERO DELL'ESPLORATORE.

Distintivo scout

Il distintivo scout è la punta di freccia in forma di giglio che indica il Nord nelle carte o nelle bussole. È il distintivo dello Scout perché indica la giusta via e punta verso l'alto. Mostra la via per compiere il vostro dovere e per aiutare gli altri. Le sue tre punte vi ricordano i tre punti della Promessa scout.

Questa punta di freccia è diventata il distintivo degli Scouts in quasi tutti i Paesi del mondo. Per poter distinguere una nazionalità dall'altra, l'emblema proprio del singolo Paese è spesso caricato sul distintivo scout. E così, per esempio, negli Stati Uniti d'America, dove l'aquila e lo scudo nazionale americano sono sovrapposti al distintivo della fratellanza scout internazionale.

Sotto la punta di freccia vi è un cartiglio sul quale è il motto scout, «Sii preparato». Lo svolazzo è svolto in alto alle due estremità, come la bocca di uno Scout, perché questi compie il proprio dovere spontaneamente e con un sorriso.

In basso allo svolazzo vi è una cordicella con il nodo. Questo nodo è lì a ricordarvi della buona azione quotidiana verso qualcuno.

LE TRE PUNTE DEL DISTINTIVO SCOUT E LE TRE DITA DEL SEGNO SCOUT, RICORDANO ALLO SCOUT I TRE ARTICOLI DELLA PROMESSA.



Segno scout e saluto scout

Il *segno scout* si fa alzando la mano destra all'altezza della spalla, palma in avanti, pollice piegato sull'unghia del mignolo, e le altre dita distese e dirette verso l'alto. Le tre dita ricordano all'Esploratore le tre parti della Promessa scout. Il segno scout è fatto mentre si pronuncia la Promessa, o per salutare. Quando la mano, tenuta in tal modo, viene sollevata fino alla tesa del cappello si ha il *saluto scout*.

Quando salutare

Tutti coloro che indossano il distintivo scout si salutano l'un l'altro una volta al giorno. Il primo che vede l'altro Scout saluta per primo, senza riguardo al grado.

Gli Scouts saluteranno sempre, come segno di rispetto:

avere denaro per darlo ad altri quando ne abbiamo bisogno.

10. *L'Esploratore è pulito nel pensiero, nella parola e nell'azione.*

Vale a dire che disprezza i ragazzini sciocchi che dicono sconcezze e non si lascia tentare a dirle o pensarle lui, o a fare alcunché di sporco.

L'Esploratore è puro di pensiero e virile.

Promessa scout

All'atto dell'investitura scout, pronuncerete la Promessa scout i davanti a tutto il Reparto.

La Promessa scout è la seguente:

“Sul mio onore prometto di fare del mio meglio per fare il mio dovere verso Dio e verso il Re, per aiutare gli altri in ogni momento per ubbidire alla Legge scout”.

E una Promessa assai difficile da mantenere; ma è una cosa molto seria, e nessun ragazzo è uno Scout se non fa del suo meglio per mantenere la sua Promessa.

Vedete quindi che lo Scautismo non è solo un divertimento, ma richiede anche molto da ciascuno di voi. So di poter fare affidamento su di voi che farete tutto ciò che vi sarà possibile per mantenere la vostra Promessa scout.

Il motto scout

Il motto scout è *Sii preparato*, ciò significa che vi terrete sempre pronti, in spirito e corpo, a compiere il vostro *dovere*.

Siate preparati nello spirito, avendo costretto voi stessi alla disciplinata obbedienza a qualsiasi ordine ed anche per aver riflettuto in anticipo su ogni incidente o situazione che possa presentarsi, in modo da sapere la giusta cosa da fare al momento opportuno ed essere decisi a compierla.

Siate preparati nel corpo, per esservi resi attivi, forti e capaci di fare la giusta cosa nel momento opportuno, e farla.

PER DIVENIRE SCOUT

PROVE DA «PIEDE TENERO» - LEGGE SCOUT - PROMESSA SCOUT - IL MOTTO SCOUT - DISTINTIVO SCOUT - SEGNO SCOUT E SALUTO SCOUT - QUANDO SALUTARE - IL SIGNIFICATO DEL SALUTO - INVESTITURA SCOUT - IN MARCIA SUL SENTIERO DELL'ESPLORATORE - UNIFORME SCOUT - COME INDOSSARE L'UNIFORME - IL BASTONE SCOUT

Per divenire Scout dovrete unirvi ad una pattuglia o ad un Reparto di Scouts nelle vicinanze, con il permesso dei vostri genitori.

Ma prima di divenire Scout, dovrete aver superato le prove di «piede tenero». Sono prove semplici e che hanno lo scopo di vedere quanto valete e se avete ferma intenzione di continuare. Non è nulla di difficile e troverete in questo libro ciò che vi occorre di conoscere. Quando avrete dimostrato al vostro Capo Reparto, l'adulto che ha la responsabilità del vostro Reparto, che sapete fare tutto ciò che è richiesto e sapete farlo bene, riceverete l'investitura scout e potrete portare il distintivo della Promessa.

Legge scout

La Legge scout contiene le regole di vita che seguono tutti gli Scouts del mondo e che voi promettete di osservare all'atto di entrare nella loro famiglia. Studiatela attentamente per comprendere il significato di ogni articolo



LEGGE SCOUT AGESCI**LA GUIDA E LO SCOUT:**

- 1. PONGONO IL LORO ONORE NEL MERITARE FIDUCIA**
- 2. SONO LEALI**
- 3. SI RENDONO UTILI E AIUTANO GLI ALTRI**
- 4. SONO AMICI DI TUTTI E FRATELLI DI OGNI ALTRA GUIDA E SCOUT**
- 5. SONO CORTESI**
- 6. AMANO E RISPETTANO LA NATURA**
- 7. SANNO OBBEDIRE**
- 8. SORRIDONO E CANTANO ANCHE NELLE DIFFICOLTÀ**
- 9. SONO LABORIOSI ED ECONOMI**
- 10. SONO PURI DI PENSIERI, PAROLE ED AZIONI.**

PROMESSA SCOUT**CON L'AIUTO DI DIO PROMETTO SUL MIO ONORE DI FARE DEL MIO MEGLIO:**

- **PER COMPIERE IL MIO DOVERE VERSO DIO E VERSO IL MIO PAESE**
- **PER AIUTARE GLI ALTRI IN OGNI CIRCOSTANZA**
- **PER OSSERVARE LA LEGGE SCOUT.**

1. L'onore di un Esploratore è di essere creduto.

Se un Esploratore dice: “È così, sul mio onore”, ciò significa che è davvero così, proprio come se avesse fatto il più solenne dei giuramenti.

Nello stesso modo, se un Capo dice a un Esploratore: “Mi affido al tuo onore perché tu faccia la tal cosa”, l'Esploratore è tenuto a eseguire l'ordine al meglio delle sue possibilità, e a fare in modo che nulla gli impedisca di eseguirlo.

Se un Esploratore dovesse mancare al suo onore dicendo una bugia o non eseguendo con precisione un ordine affidato al suo onore, gli si potrebbe chiedere di restituire il distintivo e di non portarlo più. Potrebbe anche essere invitato a dimettersi.

2. L'Esploratore è fedele: al Re, alla Patria, ai suoi Capi ai suoi genitori, ai suoi datori di lavoro e ai suoi dipendenti

Deve rimanere con loro malgrado ogni difficoltà contro chiunque sia loro nemico o contro chi anche sparli di loro.

3. Il dovere di un Esploratore è di essere utile e aiutare gli altri

E deve fare il proprio dovere prima di qualunque altra cosa, anche se per compierlo dovesse rinunciare al proprio piacere o comodità o sicurezza. Quando è incerto tra due cose da fare deve porsi la domanda: “Qual è il mio dovere?”. Vale a dire: “Che cosa è meglio per gli altri?” e quello deve fare. Deve essere preparato in qualsiasi momento a salvare una vita o ad aiutare persone infortunate. E deve sforzarsi del suo meglio per fare almeno una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno.

4. L'Esploratore è amico di tutti e fratello di ogni altro Esploratore, quale che sia il Paese, la classe sociale o la confessione religiosa cui l'altro appartiene.

Così, se un Esploratore incontra un altro Esploratore, anche se non lo conosce, deve rivolgergli la parola, e aiutarlo in ogni modo possibile o a svolgere il compito che egli sta facendo o dandogli cibo o, per quanto possibile, qualunque cosa di cui possa aver bisogno. Un Esploratore non deve mai essere uno *snob*. Snob sono coloro che disprezzano chi è più povero di loro, o che sono poveri e si risentono della ricchezza altrui. Un Esploratore accetta gli altri come sono e cerca di vederne i lati migliori.

Kim era chiamato dagli indiani “il piccolo amico di tutto il mondo”, e questo è il nome che ciascun Esploratore dovrebbe guadagnarsi.

5. L'Esploratore è cortese.

Vale a dire che è educato con tutti, ma specialmente con le donne e i bambini, i vecchi, gli infermi, gli invalidi ecc. E non deve accettare alcuna ricompensa per i servizi o le cortesie da lui resi.

6. L'Esploratore è un amico per gli animali

Dovrebbe, per quanto possibile, risparmiare loro sofferenze, e non dovrebbe uccidere alcun animale senza necessità, poiché anch'esso è una creatura di Dio. È consentito uccidere un animale per cibo o quando si tratti di un animale nocivo.

7. L'Esploratore ubbidisce agli ordini dei suoi genitori, del Capo Pattuglia o del Capo Reparto senza replicare.

Anche se riceve un ordine che non gli piace deve fare come fanno i soldati o i marinai, e come farebbe per il suo capitano in una squadra di calcio: deve eseguirlo lo stesso perché è il suo dovere; e dopo che lo ha fatto può andare a esporre le sue ragioni contro di esso. Ma prima deve eseguire l'ordine: questa è disciplina.

8. L'Esploratore sorride e fischieta in tutte le difficoltà.

Quando riceve un ordine dovrebbe eseguirlo allegramente e prontamente, non lentamente e di malavoglia.

Gli Esploratori non brontolano mai per i disagi, né borbottano gli uni contro gli altri, né si lagnano quando sono eliminati, ma continuano a sorridere e fischiettare.

Quando un treno vi scappa sotto il naso o qualcuno vi pesta il callo favorito (per quanto un Esploratore non dovrebbe avere calli) e in qualunque circostanza irritante dovrete sforzarvi di sorridere immediatamente, e quindi fischiettare un motivo, e tutto andrà a posto.

La punizione per chi imprechi o dica parolacce consiste in una tazza d'acqua fredda rovesciata, per ciascuna mancanza, nella manica del colpevole dagli altri Esploratori. Era questo il castigo inventato trecento anni fa da un vecchio esploratore inglese, il capitano John Smith.

9. L'Esploratore è economo.

Vale a dire che risparmia ogni centesimo che può e lo mette in banca, così da poter avere del denaro per mantenersi quando si trovi senza lavoro e così non essere a carico di nessuno; o da poter