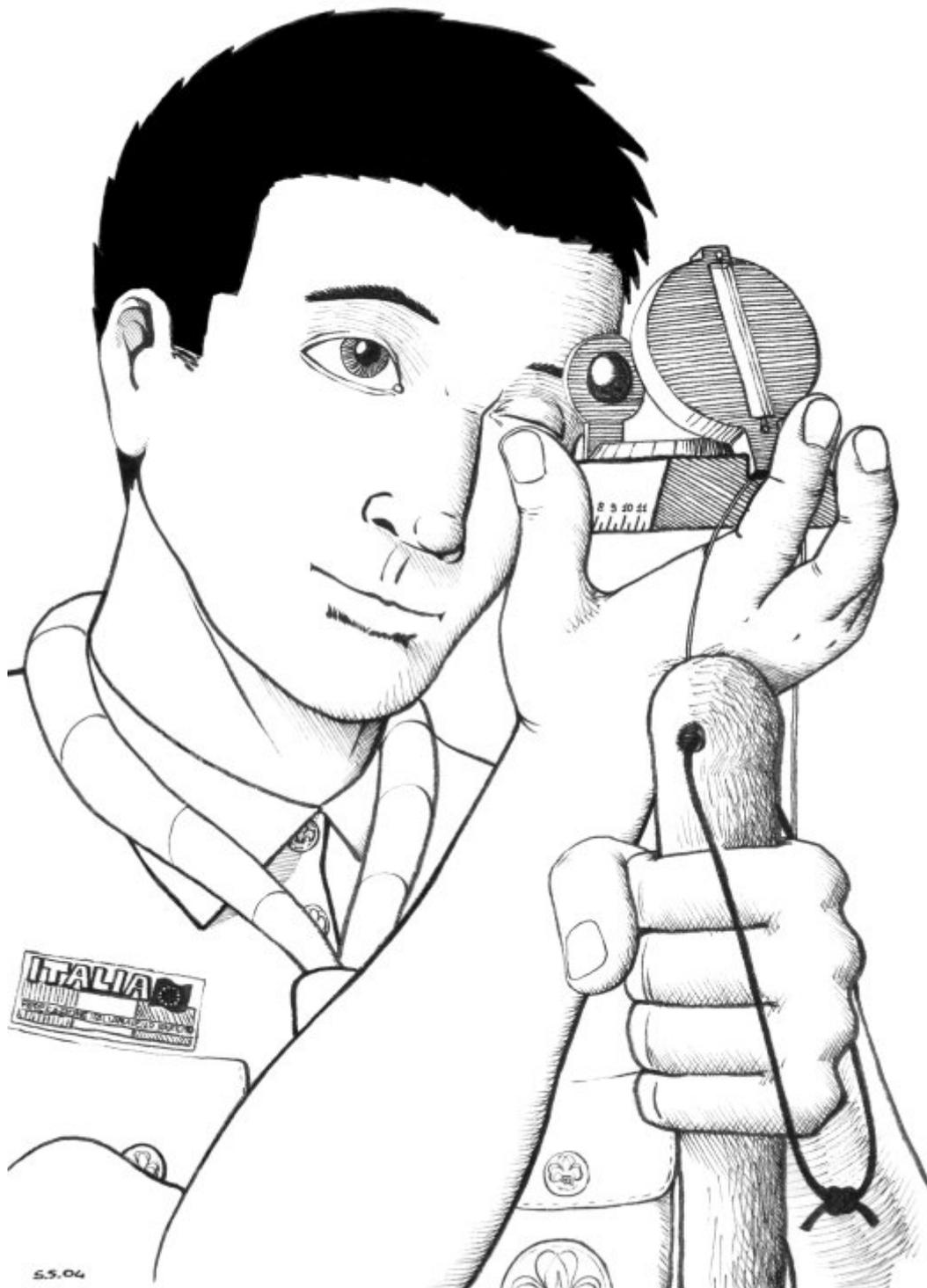


*Giancarlo Cotta Ramusino*

# *Challenge*



*Proposte per una sfida...*



*Challenge*  
*Proposte per una sfida...*



## Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

### Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

### Alle seguenti condizioni:



**Attribuzione.** Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza.



**Non commerciale.** Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.



**Non opere derivate.** Non puoi alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.

- Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

**Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.**

Per leggere una copia della licenza visita il sito web

<http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/> o spedisce una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

\*\*\*\*\*

*Challenge - Proposte per una sfida...*

*Giancarlo Cotta Ramusino ha elaborato il testo e gli scarabocchi in esso contenuti.*

*Stefano Sandri ha creato i disegni, quelli belli, a tutta pagina.*

*Laura Galimberti ha contribuito nella sintesi del testo.*

*Pietro Giandini ha disegnato gli strumenti di misura topografici.*

*Questa prima versione è stata ultimata nel Giugno 2006.*

## **INDICE**

Indice – Presentazione – Zulu – Introduzione

<b>Capitolo 1</b> <b>Perché il Challenge</b> Le motivazioni alla base del Challenge, perché proporlo, quali sono le scelte metodologiche e scout. I concetti di base: scouting, sfida, competizione. Caratteristiche dell'esperienza e confronto con altre esperienze.	<b>7</b>
<b>Capitolo 2</b> <b>Per gli organizzatori - Gli elementi di base.</b> Capitolo rivolto a coloro che pensano l'evento, le scelte organizzative che stanno alla base della proposta. I personaggi coinvolti ai vari livelli: chi sono i partecipanti e chi sono gli organizzatori. Come preparare il percorso, la scelta della data, l'ambientazione, la sicurezza e le domande per la verifica.	<b>12</b>
<b>Capitolo 3</b> <b>Per i maestri dei novizi</b> Gli aspetti di competenza dei maestri dei novizi, la proposta e gli elementi del metodo. La preparazione del noviziato all'evento, come adottare lo strumento metodologico impresa.	<b>19</b>
<b>Capitolo 4</b> <b>Per le novizie e i novizi</b> Perché partecipare, alcuni elementi di stile, come prepararsi. Qualche suggerimento sull'equipaggiamento, bastoni per camminare, alcuni strumenti topografici.	<b>23</b>
<b>Capitolo 5</b> <b>Organizzazione</b> Elementi dell'organizzazione. Pernottamento: come e dove, orari, cibo, lancio cartografia, trasporti, simbolo, segreteria, modalità di adesione, indicazioni di percorso, codice della strada, servizio scopa, collaborazioni, richiesta di collaborazione, stampa locale, comunicazioni interne, diagramma di flusso preparazione, esempio di programma, schema sequenza eventi.	<b>34</b>
<b>Capitolo 6</b> <b>Valutazione prove e classifica</b> La scelta di applicare o non applicare la classifica, quali criteri seguire, il conteggio dei tempi di percorrenza, alcune modalità di calcolo del punteggio.	<b>59</b>
<b>Capitolo 7</b> <b>Conduttori prove</b> Come si possono organizzare i conduttori delle prove, quali sono i loro compiti.	<b>73</b>

<b>Capitolo 8</b>	<b>76</b>
<b>Squadre</b>	
Come organizzare le squadre, cosa consegnare loro, quali indicazioni. Road-book. Cosa possono fare e cosa non possono fare. Sicurezza, Busta di emergenza, richiesta di soccorso.	
<b>Capitolo 9</b>	<b>84</b>
<b>Le Prove</b>	
Quali elementi tenere in considerazione nel progettare le prove. Equilibrio e caratteristiche delle prove, criteri da adottare. Esempio di scheda prova. Diverse idee fra cui scegliere cosa proporre.	
<b>Capitolo 10</b>	<b>107</b>
<b>Challenge 1958</b>	
Articolo di Esperienze e Progetti che presenta un Challenge organizzato in Emilia-Romagna nel 1958.	
<b>Appendice 1</b>	<b>120</b>
<b>Internet e posta elettronica</b>	
Alcuni suggerimenti in merito all'impiego di Internet e della posta elettronica nella preparazione dell'evento. Caratteristiche di un messaggio, struttura e leggibilità di un documento, come stampare un libretto.	
<b>Appendice 2</b>	<b>127</b>
<b>Elementi e personaggi di un evento</b>	
Le caratteristiche di alcuni elementi che contribuiscono a realizzare un evento: la struttura organizzativa, la località e il personaggio. Alcune figure di possibili personaggi coinvolti nell'organizzazione di un evento: l'idealista, il manager, lo specialista, il logista, il consulente, lo sponsor, l'esecutore, l'utente.	

*“Gli Zulù costituivano nel Sud Africa una delle più belle tribù. Ogni uomo era un buon guerriero ed un buon scout, perché aveva imparato fin da ragazzo.*

*Quando un ragazzo era abbastanza grande per divenire guerriero veniva spogliato di ogni abbigliamento e completamente dipinto di bianco. Gli venivano dati uno scudo con quale proteggersi ed un "assegai" o spiedo corto per uccidere animali e nemici. Veniva quindi lasciato libero nella boscaglia. Se qualcuno lo vedeva mentre era ancora bianco gli avrebbe dato la caccia e lo avrebbe ucciso. E la pittura bianca metteva circa un mese a scomparire, e non veniva via lavandosi.*

*Così per tutto un mese il ragazzo doveva nascondersi nella giungla e vivere come gli era possibile. Doveva seguire le tracce del cervo e strisciare fino a giungergli tanto vicino da colpirlo con lo spiedo, onde procurarsi da mangiare e da coprirsi. Doveva accendere il fuoco per cucinarsi il cibo, fregando due bastoni l'un contro l'altro. E doveva fare attenzione che il fuoco non facesse fumo, che avrebbe dato nell'occhio di coloro che erano all'erta per dargli la caccia. Doveva essere in grado di correre a lungo, di arrampicarsi sugli alberi e di traversare a nuoto fiumi per poter sfuggire agli inseguitori. Doveva essere coraggioso e far fronte ad un leone ed a qualsiasi altra belva che lo attaccasse. Doveva conoscere quali piante erano buone da mangiare e quali velenose. Doveva esser capace di costruirsi una capanna ben nascosta per viverci. Doveva preoccuparsi, dovunque andasse, di non lasciar mai tracce dietro di sé, per non esser inseguito. Per un mese doveva vivere così, a volte con un calore torrido, altre con tempo freddo e piovoso. Quando finalmente la vernice bianca era sparita, poteva tornare al suo villaggio. Era allora ricevuto con grande gioia e gli si permetteva di prendere posto tra i giovani guerrieri della tribù. Aveva dimostrato di essere in grado di badare a se stesso.”*

R. Baden-Powell, Scautismo per ragazzi

## **Introduzione**

Il Challenge è una proposta specifica, prevista dal metodo, che si rivolge in particolare al noviziato di branca R/S.

Questo testo, impostato come manuale di istruzioni per l'uso, nasce con l'intenzione di fornire alcune indicazioni, analizzando le caratteristiche metodologiche, ma in particolar modo quelle tecniche.

Ci sono stimoli che si possono adottare, ma non necessariamente devono essere applicati, ognuno può far sua l'idea più consona al proprio contesto.

Forse molte cose possono sembrare scontate, ma l'intenzione è di fornire più idee possibili, che provengono da opinioni differenti, con l'augurio che da un'idea ne possa nascere una migliore.

L'auspicio è che con questo scritto alla mano per i capi sia più semplice organizzare l'evento e per le novizie e i novizi sia più facile prepararsi.

## **Cross, Rally, Decathlon**

In alcuni gruppi e zone si realizzano proposte simili al Challenge, rivolte a un pubblico diverso, che può essere più vasto: R/S, E/G, MASCI, altre associazioni scout, genitori e amici.

Possono essere modi per favorire la conoscenza del metodo scout da parte dei genitori e servire per avvicinare esterni allo scautismo.

Queste proposte assumono nomi diversi: Cross, Rally, Decathlon.

Sono competizioni basate prevalentemente sulla strada o sull'orientamento, caratterizzate da un percorso piuttosto lungo, da seguire con carta e bussola.

Per la branca E/G diventano attività entusiasmanti che aiutano a sperimentare meglio le tecniche.

Ma il Challenge ha una sua specificità, ed essendo uno strumento del metodo di branca R/S, non dovrebbe essere impiegato, senza adattamenti, per attività di altre branche.

## Capitolo Uno

# Perché il Challenge

*“Il Challenge è un incontro incentrato soprattutto su attività fisiche e tecniche dove predomina il senso della sfida con se stessi attraverso l'avventura e il gioco. In esso si sperimentano le proprie capacità e i propri limiti, si impara ad affrontare difficoltà impreviste, ad essere pronti, a non scoraggiarsi, e ci si prepara al Servizio. Viene vissuto a Coppie.”*

Regolamento metodologico - branca R/S, Art. 28 “Challenge”

*“Challenge vuol dire sfida, competizione, prova: è una sfida con se stessi che si svolge, generalmente a coppie, su un percorso con varie difficoltà e di varia lunghezza, da compiere nel più breve tempo possibile non per arrivare prima e vincere gli altri, ma per verificare come riusciamo ad utilizzare le nostre risorse fisiche e psichiche quando sono sollecitate al massimo. Predominano l'avventura e il gioco, si impara ad affrontare difficoltà impreviste, ad essere pronti, a non scoraggiarsi, a condividere la fatica e la gioia e ci si prepara al servizio. Per questo è un'esperienza soprattutto adatta al Noviziato. In un Challenge le difficoltà non dovrebbero essere solo per il corpo, ma anche per la mente: ci saranno così prove di osservazione, di prontezza dei riflessi, di creatività immediata, di destrezza. Dopo la prova è importante riflettere sul risultato ottenuto per capire quali attitudini devono essere ancora sviluppate e quali sono le carenze più evidenti. «Vincere» o «perdere» non deve scoraggiarci, ma aiutarci a capire dove migliorare.”*

Manuale della Branca Rover e Scolte, Nuova Fiordaliso, Roma, 2003, p. 232

## Perché

*Direzione Sud: Antartide.*

*Settembre 1911, età eroica dell'esplorazione. I più intrepidi uomini di mare hanno ormai scoperto tutte le terre del globo, ma ci sono ancora lande sconosciute e segreti da svelare.*

*Il continente che attira l'attenzione è il Polo Sud: l'ultima frontiera. Esploratori temerari si mettono in competizione, vogliono arrivare per primi al centro del deserto bianco. Ostile e sconfinato.*

*Uomini che hanno già dimostrato il loro valore, come il norvegese Roald Amundsen e l'inglese Robert Falcon Scott, si cimenteranno nell'impresa.*

*Navigheranno per mesi, fino all'82° parallelo di latitudine Sud, per proseguire a piedi e con le slitte. Viaggeranno nelle condizioni più sfavorevoli, camminando su immense distese di ghiaccio.*

*Affronteranno bufere di neve e venti impetuosi, combatteranno contro ogni avversità con poche probabilità di farcela.*

*Si studiano i materiali più adatti, si attrezzano le navi, si approntano le slitte, si preparano le pellicce e si addestrano i cani.*

*Si cercano gli equipaggi migliori... È aperta la sfida...*

...potrebbe cominciare così: il Challenge. Un'esperienza originale e irripetibile, che rimarrà un ricordo significativo, ma richiede passione e dedizione. Molte sono le ragioni per viverla, non ultima la possibilità di raccontarla. Un evento unico nel corso della vita scout, in cui si crea un clima di tensione e di competizione, sperimentando carattere e determinazione.

Non si vince solo arrivando primi, ma nella misura in cui ci si mette in gioco.

Occorre dimostrare di essere autosufficienti e di sapersi sempre arrangiare anche in condizioni meteorologiche avverse, senza paura della fatica. Non conta solo la forza, perché si mettono in campo tutte le risorse personali.

Il piacere di arrivare, dopo aver superato prove difficili e inaspettate, è sicuramente gratificante.

Ciascuno cerca la propria strada scovando l'itinerario migliore, che non è detto sia il più breve.

Bisogna combattere la voglia di lasciarsi andare e di arrendersi. All'arrivo è grande la voglia di confrontarsi e di raccontare.

## Scouting

Grazie alla preparazione, alle conoscenze tecniche e alla creatività, si affrontano prove e superano difficoltà di vario genere. Incontrando novità, magari strane e imprevedute, non si ripetono semplicemente delle normali attività.

Studiando la carta topografica, i dislivelli, i sentieri e i fiumi, si impara a conoscere il territorio.

Si sviluppano il senso dell'orientamento, lo spirito di iniziativa e il senso pratico.

Si concentra la tecnica scout in un momento decisamente concreto che sviluppa il rapporto con il reale, la pratica, le proprie mani e i propri piedi.

Il fatto stesso di dormire senza tenda può essere la prima volta per qualcuno.

Il senso dell'avventura, tipico del reparto, viene richiamato, ma è riproposto in maniera più responsabile e personale.

Ciò che si è appreso da guide ed esploratori: scouting, capacità di animazione, competenza, responsabilità, viene ripreso e approfondito sia in fase di preparazione, che nel momento in cui si vive l'evento.

Questi elementi vengono rivalutati grazie a uno stimolo più maturo e cosciente. Col senso dell'imparare per servire si sviluppa il concetto dell'Estote Parati.

La proposta suscita interesse e stimola la partecipazione, ricreando l'atmosfera del gioco, ma in maniera responsabile, raccogliendo in sé molti elementi dello scautismo e del roverismo.

## Sfida e Competizione

È il momento della sfida con se stessi e con i propri limiti. Non per una pura e semplice ricerca del limite fine, ma per imparare a mettersi alla prova, per prepararsi ad affrontare impegni futuri.

Ci si sfida, ci si mette in gioco, facendosi valutare e autovalutandosi.

È un'occasione in cui magari ci si caccia in un guaio, in un'emergenza (simulata) per vedere come se ne esce fuori. Ci si butta nel problema per capire come risolverlo.

Sebbene la sfida sia con se stessi, la competizione e la classifica costituiscono elementi appassionanti, che aiutano a stimolare l'impegno.

La competizione è un elemento tipico dell'età dei partecipanti, ma va convogliata ed equilibrata, facendone emergere gli aspetti educativi. Non è una gara in cui cercare soprattutto di prevalere sugli altri, non ci può essere confronto diretto fra le squadre: una contro l'altra, ed è importante non far risaltare troppo vincitori e vinti.

Non bisogna lasciare che passi per una semplice gara, se così fosse se ne perderebbe il suo valore.

È un'esperienza in cui, per una volta, si lascia da parte la cooperazione, ma ciò non significa educare all'individualismo. La collaborazione è sempre importante, ma va vista in maniera corretta. Ci si esercita nel contare sulle proprie capacità anche affrontando e risolvendo i propri problemi.

## **Libertà e confini**

Può essere una proposta ben definita e organizzata, oppure deve essere più libera possibile?

È vero che ci si immerge in un'avventura, ma ci sono alcuni confini da definire.

Si può ritenere che non possa essere un'attività rigida, tutta preordinata, ma che ci debbano essere momenti di massima libertà.

Dovrebbe essere assicurata ai partecipanti l'opportunità di prendere le proprie decisioni in autonomia, rischiando di sbagliare, garantendo il cosiddetto "diritto di perdersi". Ma ci sono criteri di sicurezza da tener presenti.

La totale libertà di decidere contrasta coi limiti dettati da esigenze educative e organizzative. Come combinare la libertà di movimento con un'organizzazione funzionale?

Lasciando la massima libertà il Challenge diventa una competizione il cui solo obiettivo è arrivare prima degli altri, favorendo i più forti fisicamente.

Si può concedere la possibilità di scegliere, ma in alcune circostanze conviene consegnare alle squadre le indicazioni di volta in volta, per far sì che siano "stimolate" a raggiungere tutti i posti prova e ne venga accertato il passaggio.

Il perdersi, volutamente, spesso è un "classico", perché costituisce elemento di trasgressione, il rischio di perdersi fa parte del gioco. Bisogna comunque concepire una proposta a rischio controllato, in cui sia consentito perdersi, ma non al punto da non ritrovare più la strada corretta.

## **Esperienza vera**

L'esperienza è vera e concreta, cerca le condizioni adeguate inserendosi nei vari contesti e nell'ambiente. È seria, ma non seriosa, e tiene in considerazione le capacità di tutti, senza richieste elementari o impossibili.

Non ci sono prove per superuomini e non si scade in cose elementari, che farebbero calare l'interesse, ma neppure deve essere vissuta come un esame.

Parliamo di un momento in cui ci si esercita, ma non ci si pone davanti a prove pericolose. Chi sbaglia, al massimo, torna a casa stanco e con un buon appetito, nel peggiore dei casi si ritrova fradicio, perché si è preso un bell'acquazzone; nulla di più grave.

Ci vuole impegno e si incontrano ostacoli, anche faticosi, ma non insormontabili.

Per certi aspetti potrebbe essere considerata un'esperienza al limite. Però, il limite che intendiamo è il limite del possibile, tenendo conto dei vari elementi: preparazione tecnica e fisica, condizioni ambientali; ma soprattutto età, maturità e predisposizione delle persone. Tutti i contesti, anche il semplice fatto che terminati i due giorni si torna nel proprio quotidiano.

Per esempio: è possibile percorrere sessanta chilometri in due giorni, ma sarebbe eccessivo, per cui il limite verrebbe superato.

Il senso del raggiungimento del limite ha valore solo nella misura in cui si sottolinea il fatto di mettersi in gioco, di provare cose nuove, anche difficili. Non di scommettere sulle proprie capacità con azzardo e senza un senso, senza una finalità di crescita, senza lo scopo educativo di impegnarsi nel provare a superare se stessi. In questo ambito si gioca a emulare eroi o famosi esploratori, ma non si vogliono raggiungere i propri limiti: solo provare a prenderne coscienza.

In molte esperienze un pizzico di rischio rende le prove più emozionanti, ma bisogna restare nell'ambito del gioco. Il rischio puro, non calcolato, è una pazzia.

## **Confrontiamo le aspettative**

Prima di cominciare a organizzarsi è importante domandarsi cosa si intende per "Challenge".

I capi magari provengono da varie esperienze, le tradizioni dei gruppi sono diverse, capita che i concetti si tramandino per tradizione orale. Eventuali teorie diverse fra loro possono portare ad aspettative difformi, rischiando di esprimersi in direzioni opposte.

Può essere che qualcuno ritenga il Challenge una bella caccia al tesoro, così come altri possono pensare a una gara di sopravvivenza.

Fin dall'inizio vanno stabilite delle linee guida, sottovalutare questo aspetto porta al rischio di far emergere qualche sorpresa in fase di realizzazione.

## Outdoor Development

Alcuni corsi di formazione aziendale puntano a sviluppare una serie di capacità partendo da esperienze concrete nella natura.

Attraverso varie prove si punta ad accrescere competenze personali, professionali e manageriali.

Affrontando situazioni inconsuete si mette alla prova l'abilità di gestire l'imprevisto.

Ci si basa sul concetto di far fronte a qualcosa che va oltre, che supera un confine.

In questi momenti di formazione assume grande importanza il forte coinvolgimento personale, che porta a un apprendimento più efficace rispetto al tradizionale momento di formazione in aula, aiutando il singolo a interiorizzare maggiormente i concetti, grazie all'esperienza diretta.

Alcuni elementi che si vogliono approfondire sono: il gioco di squadra, il rispetto delle regole, la gestione del tempo, la tenacia, la sopportazione della fatica.

Gli strumenti possono essere la vita all'aria aperta, cucinarsi il cibo, dormire sotto le stelle, lunghe camminate, orientamento e sport "naturalistici" dai nomi stimolanti: bushwalking, canyoning, climbing, desert trekking, orienteering, sailing, sea kayaking, rafting e altri ancora.

Si tratta di difficoltà gestibili e superabili impegnando risorse fisiche e mentali.

Componenti basilari sono la sfida con se stessi, per il superamento dei propri limiti, fisici e psicologici, il confronto con l'ambiente, a volte ostile, e il rapporto con gli avversari.

Le proposte non sono fini a se stesse, ma assumono un valore formativo che punta ad andare oltre: imparare ad attraversare un torrente potrebbe tornare utile, ma ciò che conta di più sono il coraggio e la forza di volontà impiegati per arrivare dall'altra parte.

Queste esperienze e il Challenge hanno elementi tecnici simili, ma in questo caso lo scopo è la formazione professionale mentre nell'ambito del Challenge gli obiettivi sono di tipo educativo.

## Cosa non è il Challenge

Ci sono competizioni con caratteristiche simili, ma la nostra non è una gara di orienteering o di sopravvivenza. Non si tratta neppure di un'ultramaratona, in cui si corre per alcuni giorni lungo centinaia di chilometri. Non viviamo una competizione in cui si parte e si arriva senza soste previste. Non è una gara in cui ognuno sceglie, a sua discrezione, dove e quando fermarsi, incontrando solo check-point e punti di ristoro.

Sono esperienze interessanti nel loro specifico, con le quali si condividono alcuni elementi in comune, ma sono proposte decisamente differenti.

Non è una competizione per atleti formati, non si eccede dal punto di vista fisico e si presta attenzione alla sicurezza e alle capacità di ognuno. Non è una marcia nell'ignoto.

Ci sono percorsi e indicazioni da seguire che hanno un valore sia dal punto di vista delle tecniche scout, sia sportivo, per molti aspetti, ma sono il mezzo e non il fine.

## Sopravvivenza-Survival

È il riferimento che salta all'occhio per primo.

Diverse esperienze dalle quali si prende spunto sono basate sulla capacità di sopravvivere da soli.

Ci sono affinità fra le proposte di sopravvivenza e il Challenge, ma sono soltanto esteriori, le diversità sono fondamentali sia negli obiettivi che nei contenuti.

La sfida è, per certi aspetti, anche nei confronti della natura, si applicano tecniche di sopravvivenza, ma senza estremizzare.

Mentre nell'attività di sopravvivenza si sottolinea la capacità di sopravvivere in condizioni ostili e di emergenza, nel nostro contesto si evidenziano le qualità di ognuno al fine di essere utile agli altri nella vita di ogni giorno. *“Essere forti per essere utili”*.



## Capitolo Due

# Per gli organizzatori

### Gli elementi di base

Vediamo quali sono i primi elementi organizzativi, più importanti dal punto di vista metodologico, valuteremo poi gli aspetti più tecnici.

## I personaggi coinvolti

Un Challenge può essere proposto dai seguenti livelli associativi:

- Intergruppo: fra gruppi geograficamente adiacenti.
- Zona.
- Interzona.
- Regione.

Non si può definire Challenge una proposta rivolta solo all'interno del singolo noviziato.

## A chi si rivolge

La proposta si rivolge alle novizie e ai novizi del Clan/Fuoco, i partecipanti generalmente compiono diciassette anni nell'anno solare in cui si svolge. Non è ideata per i rover e le scolte, e non può essere vissuta più di una volta.

Il riferimento più significativo è quello del passaggio da ragazzo a uomo, tipico di molte popolazioni. Tale momento di passaggio può essere celebrato una sola volta.

## Come si compongono le squadre

### Coppie

Il Regolamento dice che *“Il Challenge... viene vissuto a Coppie”*. Si è pensato che la partecipazione a coppie sia la più indicata. Non è previsto che si partecipi singolarmente, così come è meno indicata la squadra composta da più di due persone.

La tradizione più diffusa, e più consona, vuole che le squadre siano composte da due elementi, dello stesso sesso, provenienti dal medesimo noviziato.

La collaborazione all'interno della squadra è di fondamentale importanza, per cui non si può gareggiare singolarmente. Il numero può essere superiore a due solo in casi particolari, sono possibili gruppi di tre persone solo quando non si ha modo di creare squadre di due persone.

Succede che si facciano convivere squadre di due e di tre componenti, ma non si gareggia in maniera omogenea.

La squadra di tre elementi in molti casi è avvantaggiata (per cucinare il pane, in tre si raccoglie legna più velocemente che in due), e in altri svantaggiata (nel passaggio alla marinara, tre persone impiegano più tempo di due).

Non è facile trovare il modo per ribilanciare vantaggi e svantaggi di questo tipo.

Si può applicare la regola di ammettere una sola squadra di tre componenti per ogni noviziato di provenienza.

La decisione sui criteri di composizione delle squadre (coppie o altro) spetta all'insieme dei MdN, non è di competenza dello staff organizzativo; mentre gli abbinamenti delle persone all'interno del noviziato sono di pertinenza della singola unità.

**Stesso gruppo, gruppi diversi**

La scelta di comporre le squadre con elementi provenienti da noviziati diversi è meno applicata e meno consigliabile.

Se i componenti sono dello stesso gruppo la preparazione è più semplice, il tutto ha inizio tempo prima, col proprio compagno di squadra e in rapporto con la propria unità. Cosa che non avviene quando le squadre si formano sul posto, pochi minuti prima del lancio.

Per le persone provenienti da gruppi diversi la preparazione tecnica è più difficile, la sfida e l'impegno sono maggiori.

In questo caso, in fase di progettazione, gli organizzatori dovrebbero tenere conto di un'eventuale minor preparazione e minore affiatamento, che rischiano di influire negativamente sull'andamento generale.

**Partecipazione di unità**

Quando la squadra è composta dall'intero noviziato l'esperienza assume una connotazione diversa da quella prevista dal metodo. Si allontana dallo spirito del Challenge, inteso come momento di "passaggio", rivolto al singolo e non al gruppo.

Una comitiva cospicua non favorisce la partecipazione da parte di tutti i componenti, che si sentono meno coinvolti e meno protagonisti.

L'esperienza assomiglia maggiormente a un grande gioco e per coinvolgere tutti si tende ad aumentare le prove fisico-sportive, perché sono più indicate per un gruppo numeroso rispetto alle prove di teoria o di abilità manuale.

**Numero dei partecipanti**

Il numero dei partecipanti non può essere eccessivo, diventa ingestibile per l'organizzazione e si perde la connotazione tipica della proposta scout.

Scompare il rapporto personale e ci si avvicina alle maratone delle grandi città.

Molti partecipanti, provenienti probabilmente da un'area geografica vasta, può voler dire lunghe distanze da percorrere per giungere sul posto e tornare a casa, quindi dedicare poco tempo alla gara vera e propria.

D'altra parte se il numero è ridotto cade lo stimolo della competizione e viene suscitato minor interesse nei partecipanti, anche perché uno degli aspetti più stimolanti è l'incontro fra coetanei.

Un numero adeguato può oscillare fra le cinquanta e le ottanta persone.

**Partecipanti extrassociativi**

L'argomento può essere interessante, ma delicato. Da un certo punto di vista l'attività può stimolare la curiosità e favorire l'apertura della proposta scout ad altri, ma d'altro canto entrano in gioco i problemi assicurativi e di accettazione dello stile scout.

Si può pensare di organizzare l'evento in collaborazione con altre associazioni scout.

**Organizzatori, MdN, collaboratori**

La qualità dell'organizzazione determina l'incisività della proposta, tutto funziona nella misura in cui ci crede chi organizza l'evento. A volte il Challenge non viene preparato in prima persona dall'insieme dei maestri dei novizi, ma da un gruppo di capi o da una pattuglia EPC.

L'evento, però, deve incontrare il consenso dei MdN. Sono loro che hanno la diretta responsabilità educativa e devono sentirsi sempre coinvolti in prima persona.

Diverse componenti, prevalentemente tecniche e organizzative, possono trovare la collaborazione di altre persone, appartenenti o vicine al mondo scout: capi R/S, capi in servizio o a disposizione, ex capi, MASCI, pattuglie di Zona, amici e parenti.

Pur avendo anch'essi un ruolo educativo, si occupano solitamente di un aspetto tecnico ben preciso e non necessariamente hanno un quadro d'insieme della situazione.

A loro non è richiesta la conoscenza del metodo R/S, è sufficiente che siano competenti nella loro tecnica. Ricordiamo che si tratta di una proposta educativa e non centrata solo sulla tecnica. Vi deve essere grande sinergia fra i vari personaggi.

### **Genitori**

È preferibile che i partecipanti siano il più possibile autosufficienti nell'andare e tornare, ma talvolta è necessario coinvolgere qualche genitore. Ogni MdN si preoccupa del viaggi delle proprie unità, solo in casi particolari ci pensa l'organizzazione. Occorre chiarire ai genitori le finalità della proposta. Soprattutto a coloro che temono sia troppo faticosa, o un po' pazza, si illustrano i contenuti e gli obiettivi.

### **Branca R/S**

#### **Proposta della branca R/S in stile R/S**

Parliamo di una proposta della branca R/S a tutti gli effetti, vissuta secondo questo stile. Contiene elementi tipici come la strada e il concetto di preparazione al servizio. Sottolineando che la competenza ha valore nel servizio, difficile da svolgere senza conoscerne gli elementi.

### **Comunità R/S**

Il noviziato è il primo momento del Clan/Fuoco, è integrato nella Comunità R/S, non è una branca a parte, anche nel Challenge i novizi sentono di farne parte. Coinvolgere i rover e le scolte nella fase di preparazione sottolinea l'appartenenza alla stessa comunità e la condivisione di una strada comune.

### **Mandato da parte del Clan/Fuoco**

In alcuni gruppi esiste la tradizione di conferire un mandato di partecipazione, anche mediante una cerimonia. Il Clan/Fuoco assume un ruolo significativo di testimonianza dell'esperienza e attraverso il mandato si sottolinea l'importanza dell'evento per l'intera comunità, anche seguendone le tradizioni.

Diventa implicito il fatto che l'intera comunità si aspetti una partecipazione seria e motivata.

### **Racconti e leggende**

Capita che le testimonianze provenienti da rover e scolte falsino la realtà, a volte racconti mitici creano ipotesi estreme. Il coinvolgimento dei più anziani, nei vari ambiti, aiuta anche a sfatare miti errati e a mantenere le cose nelle giuste dimensioni.

### **Preparazione e gestione**

L'evento non può essere preparato da rover e scolte autonomamente, ma può vedere il loro coinvolgimento in vari ambiti, nella preparazione e nella gestione sul campo.

Assumono un ruolo significativo se vengono coinvolti nella preparazione dei novizi, tenendo corsi tecnici, effettuando i sopralluoghi dei percorsi, preparando materiali ed equipaggiamento.

Possono collaborare nella gestione delle prove, così come nel servizio scopa.

La responsabilità delle prove deve comunque essere di un capo, è importante distinguere quali compiti possono essere affidati a rover e scolte e quali si assegnano solo a capi.

### **Percorso**

Il percorso costituisce il filo conduttore di tutta l'esperienza, lungo l'itinerario si incontrano le prove di vario genere, per cui la scelta delle vie da seguire è di importanza fondamentale. Deve essere possibilmente vario e seguire il meno possibile le strade asfaltate, evitando sentieri troppo impervi, magari non battuti da anni, in cui è facile perdersi.

Può essere piacevole inserirlo in una località di particolare interesse, anche se è distante da casa e richiede uno sforzo maggiore per i viaggi di andata e ritorno, ma è anche importante stimolare la conoscenza del proprio territorio.

Se l'itinerario possibile è uno solo bisogna sapersi adattare, ma quando vi sono le condizioni si possono cogliere le opportunità offerte dal territorio ipotizzando un percorso facile e uno difficile, separati fra loro oppure che si incrociano in uno o più punti, anche con prove in comune.

Può essere una modalità per andare incontro alla diversa preparazione dei singoli.

Più itinerari aiutano anche a ridurre gli affollamenti nei punti prova e a prevenire la formazione di grossi gruppi sul sentiero.

Occorre stabilire in quali tratti ci si può muovere liberamente e se vi sono percorsi obbligati.

Se ci sono diversi itinerari conviene far sì che i momenti importanti siano in comune: S. Messa, pernottamento, conclusione.

I percorsi possono essere:

- **ad anello chiuso**

Si parte e si ritorna nello stesso punto. Le squadre si possono distribuire in senso orario e antiorario. Con due anelli si può arrivare a quattro suddivisioni, due per ogni itinerario, pur restando in un'area geografica circoscritta. Si fissa un punto in comune per partenza, pernottamento e conclusione. Si invertono le squadre sui due tragitti fra il primo e il secondo giorno. Conviene incrociare in questo modo i percorsi quando vi sono due giorni pieni a disposizione, per consentire a tutti di avere la stessa quantità di tempo nei due anelli.

Un possibile problema del percorso ad anello è che potrebbe offrire delle scorciatoie.

- **in linea**

Si parte da un punto e si arriva a un altro. Crea maggiormente il senso del cammino verso una meta: partire da un punto per arrivare a un altro che non si conosce.

## **Equilibrio**

Le varie componenti vanno pensate in modo da consentire a tutti di esprimersi mettendo a frutto le proprie capacità.

È necessario un giusto equilibrio fra il percorso e le varie prove. Non ci possono essere solo prove fisiche, gradite dai più atletici, ma neppure solo teoriche che trasformerebbero il tutto in un esame a quiz. È importante sottolineare che si richiede un impegno fisico, ma non si tratta di una prova di forza.

## **Conoscenza dell'itinerario**

L'itinerario deve essere conosciuto dagli organizzatori e va verificato per tempo, è indispensabile che sia rilevabile dalla carta topografica o che vi siano indicazioni precise e scritte.

Bisogna accertarsi che i sentieri siano percorribili e consoni. Potrebbe essere necessario un sopralluogo anche nei giorni immediatamente precedenti, per verificare che frane, alluvioni o altro, non siano stati causa di modifiche sostanziali.

In particolar modo i percorsi all'azimut (\*) o fuori-pista vanno controllati di recente.

### **(\*) Azimut (azimuth)**

L'azimut è l'angolo determinato dall'incrocio fra la linea Nord-Sud e la retta che passa fra noi e il punto interessato. Camminare "all'azimut" significa muoversi sempre lungo la direzione indicata da un angolo ben definito.

## **Ambiente**

Il Challenge è uno strumento valido per approfondire la cultura del territorio, valorizzando il contesto attraversato dal percorso.

Correndo su di una pista poco importa cosa ci sta intorno, anzi, guardarsi attorno toglie la concentrazione. Al contrario, nel nostro ambito bisogna guardarsi in giro e stare bene attenti ai particolari, a tutte le cose che si possono presentare dinnanzi.

Attraversare un parco camminando sulla strada asfaltata avrebbe poco senso. Se lungo il percorso si trova un fiume si può organizzare un traghetto, per accorciare il cammino o renderlo più entusiasmante. Ci si muove nell'ambiente proponendo prove di natura. Non può essere considerata Challenge una caccia al tesoro in città.

### Check-point

Se l'itinerario è particolarmente impegnativo aumenta il rischio di smarrimenti. È possibile pensare alla creazione di check-point, ma bisogna far sì che non siano interpretati come un segno di sfiducia e non devono essere uno spreco di risorse umane.

È preferibile verificare il passaggio solo nei posti prova, magari collocandoli nei punti critici.

### Punti di ristoro

Sarebbero da evitare, sono in contrasto col concetto di autosufficienza. Non si tratta di una gara in cui non ci si può fermare a riposare, i ritmi non sono così stressanti da impedire il reintegro delle energie. Ogni squadra cammina al proprio passo.

### Bicicletta

Generalmente il Challenge si realizza a piedi, ma è possibile ipotizzarlo in bicicletta. In questo caso un percorso in pianura deve essere lungo circa 50-80 chilometri, mentre in collina o in montagna è da valutare caso per caso. Comporta maggiori problemi di sicurezza e aumenta il rischio che qualcuno si smarrisca, l'itinerario è più difficile da controllare.

Bisogna seguire strade poco trafficate, strade bianche, piste ciclabili.

### La data

Generalmente si parte il pomeriggio del sabato per concludere il pomeriggio della domenica: 24 ore in tutto.

L'ideale sarebbe poter usufruire di due giornate piene, partendo la mattina del primo giorno per concludere il pomeriggio del secondo, in tutto circa 32-34 ore. Quando è possibile si colgono le occasioni del 25 Aprile o del 1° Maggio.

Tre giorni potrebbero essere eccessivi, il necessario clima di tensione difficilmente dura a lungo. Autunno e inverno non sono favorevoli: le giornate sono brevi, con poche ore di luce, e le condizioni meteorologiche potrebbero essere ostili.

Consideriamo anche che in autunno il noviziato non ha ancora raggiunto una sua fisionomia. Il rischio è che invece di essere un'esperienza del noviziato diventi una gara fra i grandi del reparto, appena staccati da esso.

Può influire anche il fatto che alcuni noviziati vivono la loro esperienza in meno di un anno: il Challenge a volte diventa il momento di conclusione.

Il periodo più consigliato è la primavera.

Conviene fissare una data alternativa, nel caso in cui le condizioni meteorologiche o ambientali siano troppo avverse. La proposta deve essere impegnativa, ma a volte bisogna saper rimandare!

### Ambientazione

L'ambientazione non è considerata fondamentale, ma può essere un elemento stimolante.

Si può fare riferimento all'ambiente circostante, alle tradizioni locali, alla storia dei luoghi, a particolari avvenimenti accaduti nella zona.

Possono essere interessanti ambientazioni che richiamano le grandi esplorazioni della storia, i grandi viaggi. Preferiamo esploratori celebri e pacifici come Marco Polo piuttosto che agguerriti conquistatori. Meglio evitare ambientazioni belliche.

Se sono previste ricostruzioni storiche, con personaggi in uniforme militare o simili, bisogna avvisare le autorità di Pubblica Sicurezza.

Non simulare reati di nessun tipo: rapimenti, rapine o simili in pubblico. Non correre il rischio di essere scambiati per pazzi o fanatici.

In questi casi si informa la popolazione residente, magari affiggendo un bel cartello dove passa la gente con scritto: *“Stiamo facendo un gioco. Non siamo pazzi. Non chiamate la Polizia”*.

### Esperienze precedenti

La stessa formula si può ripresentare anno dopo anno?

Teoricamente è possibile farlo, perché cambia il pubblico, ma va tenuto presente che l'effetto sorpresa ha un certo peso: se il percorso è sempre lo stesso e le prove uguali, i ragazzi arrivano fin troppo preparati dai loro predecessori. Le innovazioni aiutano a impedire che diventi un evento di routine.

Probabilmente il miglior compromesso, fra tradizionalisti e innovatori, consiste nell'aver una buona base che si evolve negli anni: i percorsi, alcune prove.

### **L'effetto "transumanza"**

L'effetto transumanza è un fenomeno particolare, si verifica quando una squadra parte, a volte senza sapere dove andare, e le altre la seguono...

Dopo un po'... ci si rende conto che l'apripista ha sbagliato strada...

Non sempre ci mettono tutti il massimo impegno nel cercare il percorso, qualcuno si limita a seguire gli altri.

La competizione è basata sulla lealtà e non avrebbe senso mettere giudici di gara ovunque. Va raccomandato di affrontare l'esperienza gareggiando di squadra e l'insieme degli elementi si può pianificare in maniera tale da frammentare grossi gruppi.

Ciò non esclude la possibilità di inserire delle penalità da attribuire a chi non cammina per proprio conto, ma non è semplice individuare, fra i tanti, chi sta guidando e chi si lascia condurre.

### **Sicurezza**

*"Non approvo la moderna tendenza di porre la sicurezza innanzitutto. Al di sopra di qualunque cosa. Una certa misura di rischio è necessaria alla vita, uno scout deve essere preparato ad affrontare difficoltà e pericoli nella vita e per questo che noi non vogliamo presentargli attività troppo molli"*

R. Baden-Powell, *Il Libro dei Capi*

Il metodo prevede l'educazione alla sicurezza e la creazione di una mentalità volta in tal senso.

Il Challenge è una buona occasione per sottolineare questo aspetto, ma senza farlo diventare un limite vincolante, non si deve creare il continuo timore del pericolo. Si può definire una proposta a "rischio controllato", non possono essere esclusi gli imprevisti.

È giusto offrire un itinerario più vario possibile, consentendo a tutti di trovarsi la strada da soli, ma senza correre il rischio di perdersi troppo facilmente.

Sicurezza vuol dire sia incolumità fisica delle persone che attenzione nei confronti di terzi: prevenzione incendi, responsabilità civile.

Le indicazioni di sicurezza vanno chiarite in fase di preparazione e ribadite durante l'evento.

In ogni caso un'attività sicura non è sinonimo di impegno senza fatica fisica.

### **Pubblica Sicurezza**

Al fine di evitare che qualcuno si preoccupi, perché vede girare "gente strana" di notte, conviene informare dell'attività in corso la Stazione dei Carabinieri più vicina. Ce ne sono più di 5.000, gli indirizzi si trovano sul sito [www.carabinieri.it](http://www.carabinieri.it). L'arma dei Carabinieri è la forza di Pubblica Sicurezza con la presenza più capillare sul territorio nazionale.

### **La verifica**

Per concludere l'evento è indispensabile la verifica. Deve essere sia metodologica che tecnico-organizzativa e servire per misurare l'incisività della proposta, tenendo conto anche di una valutazione di impatto ambientale.

Ogni unità avrà poi un proprio momento di rivisitazione dell'esperienza.

Preparare un evento piacevole è una condizione indispensabile, occorre però aver ben chiaro che una proposta attraente è un mezzo, non il fine, le due cose non sono da confondere.

Proponiamo alcuni interrogativi relativi a vari aspetti:

**...metodologico**

- Stile della proposta: si è applicato il metodo di branca R/S oppure ci sono stati troppi riferimenti a temi come il gioco e l'avventura?
- Tema, ambientazione, lancio: erano consoni?
- I momenti comunitari erano ben collocati oppure i partecipanti erano ormai troppo stanchi?
- L'ambientazione ha funzionato? Le prove erano ambientate?
- Le prove erano adeguate? Banali? Impossibili? Troppo fisiche? Troppo teoriche?
- Ci sono state prove poco gradite?
- C'erano troppe cose da fare o troppo poche?
- Il momento di conclusione e premiazione era pronto e adeguato?
- Collaborazione da parte dei capi: i maestri dei novizi hanno partecipato e contribuito? Anche con la loro presenza?
- Tutti hanno potuto vivere pienamente l'evento oppure qualche condizione lo ha impedito?
- Nell'insieme la proposta è stata troppo elementare o troppo ardua?

**...partecipanti**

- Si sono messi in gioco di persona oppure si sono lasciati trascinare dal gruppo? Erano motivati?
- Erano preparati tecnicamente o sono arrivati impreparati?
- Hanno camminato di squadra oppure in massa?
- Sono arrivati da soli al ritrovo per la partenza oppure si sono fatti accompagnare?
- Hanno vissuto la cosa come un momento di crescita personale o solo come una gara?

**...organizzativo tecnico**

- Preiscrizione: ha funzionato?
- Foglio di lancio: Conteneva tutte le informazioni necessarie?
- Orari di inizio e di conclusione: troppo presto? Troppo tardi?
- Problemi coi viaggi di andata e ritorno?
- Ritardi organizzativi? Tempi morti?
- Sono state rispettate le condizioni di sicurezza? Ci sono stati incidenti prevedibili? Leggerezza?
- Ci sono stati problemi con gli abitanti della zona, gli automobilisti, gli agricoltori o i passanti?
- Le condizioni meteorologiche hanno colto l'organizzazione e/o i partecipanti impreparati?
- Servizio scopa, ha funzionato bene?
- Valutazione punteggi e classifica?
- Collaborazione con enti esterni?

**...percorso**

- Il percorso era troppo difficile? Troppo facile?
- L'itinerario era percorribile da parte di tutti o troppo impegnativo dal punto di vista fisico?
- I sentieri erano percorribili oppure impraticabili? Erano stati verificati di recente?
- Il luogo era raggiungibile dai ragazzi per proprio conto? Oppure troppo lontano per alcuni?
- Qualcuno in eccessivo ritardo? Qualcuno si è perso?
- La zona era adatta? I posti per le prove erano adeguati?

## Capitolo Tre

# Per i Maestri dei Novizi

*“Il Noviziato è il primo momento della branca R/S in cui i tre elementi del metodo (Strada, Comunità e Servizio) sono vissuti nella dimensione della scoperta e della preparazione; esso dura un anno. Eccezionalmente la Comunità capi può valutare l’opportunità di variarne la durata. Queste soluzioni richiedono un impegno particolare ed un’attenzione maggiore da parte dei capi ai singoli ragazzi e ragazze ed alle loro esigenze specifiche.*

*Strada e Comunità costituiscono momenti forti delle attività e tutto ciò che viene proposto si concretizza in avventure, in incontri con gli altri, in occasioni per conoscere meglio se stessi e scoprire i propri limiti e le proprie potenzialità.*

*La riflessione sulle esperienze fatte e la conoscenza dei reali bisogni degli altri devono inoltre portare il Novizio e la Novizia a rispondere con la disponibilità ed il Servizio. Nel Noviziato, le esperienze di servizio sono comunitarie o, se individuali, di breve durata, sotto la responsabilità dei capi.*

*Il Clan e il Noviziato prevedono specifiche attività in comune per garantire unità e continuità di proposta educativa e metodologica e per consentire al clan di proporsi al Noviziato come Comunità educante, i cui gesti sono più significativi e credibili di ogni proposta verbale.”*

Regolamento metodologico - branca R/S, Art. 16 “Noviziato”

### La proposta

Il metodo insegna che il ragazzo è il primo responsabile della propria crescita e il capo ha il compito di aiutarlo a esserne protagonista, spronandolo a dare il meglio di sé in ogni occasione. In questo contesto si concentrano una serie di fattori di non poco conto, l’esperienza deve essere coinvolgente, emozionante e gratificante.

Attraverso l’approfondimento delle tecniche porta a ottenere dei progressi.

È importante dar vita a una proposta motivata, non basta seguire la tradizione.

Si suscita l’orgoglio di partecipare a un evento importante, affrontando prove impegnative, imparando cose nuove, sentendosi partecipe del contributo fornito alla propria squadra. A ognuno si domanda un impegno significativo.

Si stimola la volontà di mettersi in gioco, faticando e affrontando le avversità con determinazione, un minimo di resistenza fisica e un briciolo di coraggio.

Si chiede di imparare a prendere delle decisioni.

Due aspetti importanti su cui puntare sono autonomia e autosufficienza.

Per autonomia intendiamo la capacità di affrontare le situazioni, per autosufficienza l’essere equipaggiati in maniera adeguata.

Tutti elementi che la proposta punta a sviluppare, attraverso responsabilità e competenza.

Si tratta di un momento, inserito nel progetto educativo, che può fare da traino dell’unità.

È un’occasione in cui si estendono gli orizzonti della comunità, relazionandosi con un livello associativo più ampio.

Se la proposta è curata con attenzione, tutti dovrebbero tornare a casa entusiasti.

### Gli elementi del metodo

Il Challenge è un momento di progressione personale e consente di raggiungere molte finalità educative della branca, impiegando vari strumenti del metodo: la strada, le tecniche, il gioco.

Lo stile è quello R/S; pur vivendone l’esperienza in clima di avventura, non si può lasciare che venga interpretato come un momento in cui si ridiventa Guide o Esploratori.

I MdN fanno riferimento ad alcuni elementi specifici di loro diretta competenza.

**Strada**

È il mezzo per incontrare e conoscere. È sinonimo di imparare facendo. È l'elemento portante, grazie al quale tutto l'evento viene reso possibile, la base sulla quale si posa tutta l'esperienza.

**Comunità**

Questo evento si distingue dalle altre attività, perché si gioca in due col compagno di strada, non con l'intero noviziato. I momenti comunitari sono la vita di squadra e le varie occasioni di ritrovo collettivo: partenza, incontri nei punti prova, bivacco e conclusione.

È un'occasione in cui si vedono solo coetanei, di diversi gruppi, senza la responsabilità nei confronti dei più giovani, tipica del capo squadriglia o dei più grandi del reparto.

**Servizio**

Parliamo di un'esperienza che aiuta a riflettere sulla preparazione al servizio, sul fatto che per servire occorre essere competenti.

Si possono ipotizzare prove attraverso le quali svolgere un servizio (per es. raccolta rifiuti).

**Presenza dei Maestri dei Novizi**

I MdN gestiscono il progetto nell'ambito del proprio noviziato e prestano particolare cura alle specifiche attenzioni educative nei confronti della loro unità, ma facendo parte dell'organizzazione tengono in debita considerazione anche l'insieme dei partecipanti.

Non è pensabile delegare ad altri la loro presenza durante il Challenge.

**Assicurazione**

Tutti devono essere censiti, ma sono previste modalità assicurative di breve durata per i non censiti. Sul sito Internet: [www.agesci.org](http://www.agesci.org) si trova la documentazione a riguardo.

Occorre rispettare i tempi e le modalità per segnalare l'incidente alla compagnia assicuratrice.

**Challenge: Impresa di Noviziato**

*“L'impresa è un'attività pratica limitata nel tempo ma intensa, che è insieme avventura, gioia di stare insieme e gusto della scoperta, nonché acquisizione di competenza.*

*Può essere impresa un servizio, una veglia, una attività natura. È importante che l'impresa valorizzi le competenze acquisite in reparto. È strumento metodologico privilegiato del Noviziato.”*

Regolamento metodologico - branca R/S, Art. 25 “Impresa”

Per accompagnare la propria unità nel vivere al meglio questa avventura si può impiegare lo schema classico dell'impresa, con un minimo adattamento. Si parte dal Lancio subito seguito da un momento di Scelta, il resto della sequenza può rimanere invariato.

**Sequenza tradizionale:**

- L'Ideazione
- Il Lancio
- La Progettazione
- L'Attuazione
- La Verifica
- La Fiesta

**Sequenza adattata al challenge**

- Il Lancio, a casa
- La Scelta di aderire
- La Progettazione
- L'Attuazione
- La Verifica
- La Fiesta

**Il Lancio (a casa)**

Partiamo con una fase di Lancio, poiché non esiste un momento di Ideazione in unità, non è una cosa da inventare, ma un'impresa alla quale si chiede di aderire.

Si incontrano due lanci: il primo lancio, a casa, è la presentazione al noviziato, il secondo è il lancio sul campo, il momento di inizio della competizione vera e propria.

La presentazione in noviziato viene fatta nel corso di una riunione o di un'uscita. Si può consegnare, o leggere, una lettera dell'organizzazione rivolta al novizio/a. Può anche avvenire con una cerimonia attraverso la quale il C/F da mandato di partecipazione ai novizi/e. L'evento, quasi sempre, fa parte della tradizione, per cui è difficile mettere in atto un lancio a sorpresa.

### **La Scelta**

Le fasi di Lancio e Scelta non si distinguono molto fra loro e si possono accorpate in un solo momento. Nel normale flusso dell'impresa la fase di Scelta appare per prima, ma in questo ambito conviene collocarla subito dopo il Lancio. Solitamente in questa fase si stabilisce che tipo di impresa affrontare, ma nel nostro caso si può solo scegliere se partecipare o meno.

La proposta si rivolge a tutti, senza distinzioni, diversamente da altre esperienze non è il capo che la può suggerire in funzione delle attitudini personali.

Compito dei MdN è di coinvolgere e trasmettere l'entusiasmo ai singoli e al gruppo, garantendo poi il riscontro delle aspettative.

Diversamente dall'impresa classica la scelta dipende dal singolo, non dalla comunità, ma l'intera comunità ne è pienamente partecipe.

Le motivazioni che spingono a partecipare sono diverse: vivere un'attività interessante e divertente, affrontare un'esperienza nuova, incontrare coetanei e facce nuove, seguire la tradizione, perdersi, stare senza i capi.

Il singolo decide di aderire in base al proprio entusiasmo, per emulazione di coloro che lo hanno preceduto o in funzione di quanto la presentazione sia stata motivata e convincente.

La decisione può sembrare scontata, tuttavia non è garantita un'adesione pronta e convinta. Anche se ogni anno incontra una grande partecipazione, ciò non basta per garantire l'adesione.

È nella misura in cui si è consapevoli della proposta che ci si prepara e ci si dedica.

Sicuramente se ne sente parlare con un certo anticipo, soprattutto da parte di chi lo ha già vissuto negli anni precedenti; bisogna tenerne conto.

Occorre trasmettere un messaggio corretto, sfatando miti di imprese ciclopiche e racconti di gente che ha vagato per giorni. Ridimensionando le leggende sul tema, che potrebbe essere immaginato come un'inutile sfacchinata.

Il Challenge è rivolto a entrambi i sessi, ma pur essendo per tutti un'interessante occasione di incontro la prospettiva di un impegno fisico fa sì che a volte i più motivati a partecipare siano i ragazzi, mentre le ragazze sono meno attratte dalla sfida che può essere vista come fine a se stessa.

Se viene interpretata come un'impresa eccessivamente ambiziosa può suscitare qualche apprensione, possiamo ipotizzare alcuni timori: buio, solitudine, altezza di una parete, maltempo, fatica, cedimento fisico, vesciche, arrivare tardi. Tutti aspetti da chiarire per tempo.

### **La Progettazione**

È il momento in cui ci si predispone all'evento organizzandosi, allenandosi e approfondendo le conoscenze tecniche.

Laddove previste, si possono seguire le indicazioni fornite dall'organizzazione.

Per vivere al meglio un'avventura bisogna immergersi in essa fin dal momento in cui si inizia a pianificarla. La preparazione psicologica, prima ancora che tecnica, va fatta per tempo e deve coinvolgere tutti, non si può arrivare impreparati.

Occorre stabilire i criteri di formazione delle squadre, si possono creare con l'estrazione a sorte, ma generalmente si lascia che nascano spontaneamente.

Può essere che i capi unità preferiscano coordinare gli abbinamenti, tenendo conto delle capacità personali, con l'intento di accrescere i talenti di ognuno o volendo spingere verso ciò per cui si è meno portati.

Per la preparazione pratica si possono coinvolgere altri, può essere interessante la cooperazione col Clan/Fuoco. Qualche spunto:

- Preparazione fisica, allenamento. Marcia con lo zaino o qualche chilometro in bicicletta.

- Conoscenza delle proprie misure antropometriche.
- Corsi relativi a tecniche scout e non.
- Mini-Challenge di prova.
- Realizzazione di alcuni strumenti: amaca, tavoletta di supporto per topografia, telaio per schizzo panoramico, alidada per la bussola, stadia per la valutazione distanze, tavoletta pretoriana, quadrante per astronomia, meridiane, bastoncini per camminare, alpenstock, borse per la bicicletta, sacchetti di tela per oggetti da portare nello zaino, bisaccia per tenere a portata di mano il necessario mentre si cammina.

### **L'Attuazione**

Nel momento vero e proprio di attuazione il noviziato “cessa di esistere”. I MdN abbandonano il proprio ruolo, per diventare conduttori di prove, giudici, organizzatori. Il noviziato, in quanto tale, perde temporaneamente la sua consistenza.

### **La Verifica**

Questo momento non può mancare. Deve essere personale e comunitario, anche in relazione col resto del Clan/Fuoco, qualora abbia espresso un mandato di partecipazione.

Si sottolinea l'importanza dell'evento rileggendo l'esperienza vissuta.

Compito dei capi è di aiutare ad analizzare correttamente l'esperienza, coi momenti positivi e gli ambiti da migliorare.

La verifica consente di recuperare gli aspetti validi, anche in caso di esperienza non propriamente positiva.

Spunti per la verifica personale e di noviziato:

- Accettazione dell'evento.
- Preparazione in vista dell'evento.
- Partecipazione con stile, lealtà e rispetto delle regole.
- Interpretazione della proposta, corretta o meno.
- Riscontro delle aspettative educative.

### **La Fiesta**

È possibile prevedere la Fiesta conclusiva.

Lo schema dell'impresa è stato adattato al contesto, per cui questo momento può essere considerato non indispensabile, lo si può inserire a piacere.

## Capitolo Quattro

# Per le Novizie e i Novizi

### L'avventura

L'avventura è un avvenimento straordinario o ricco di rischi imprevedibili. Pensando a coloro che nella storia hanno vissuto grandi avventure ci vengono in mente esploratori, scalatori e uomini di mare, che si sono misurati con imprese coraggiose correndo enormi rischi.

Oggi questo concetto si sta modificando, legandosi molto all'aspetto turistico, che offre momenti entusiasmanti, ma sempre più privi di rischi. L'avventura diviene un'esperienza forte ed emozionante, ma con la garanzia di tornare a casa senza problemi. Anch'essa è diventata un bene di consumo, che si può ottenere a pagamento.

Grazie alla tecnologia e alle nuove conoscenze, le moderne esplorazioni riescono a superare molti limiti, con minori difficoltà e maggiori garanzie.

Se prima l'avventura era un evento straordinario, oggi è sempre più spesso una performance sportiva.

Ci domandiamo cosa sia l'avventura e quale ne sia il senso.

Dipende da certi parametri o da come ognuno di noi la immagina e la vive?

Ognuno di noi vive a proprio modo una nuova esperienza, l'esito di un'impresa dipende molto dal nostro modo di porci. Il nostro vissuto ci porta a confrontarci l'avventura in maniera personale, ma nei confronti di essa tutti proviamo un senso di eccitazione. L'emozione di incontrare il nuovo, l'ignoto, ci attrae verso una proposta coinvolgente, ben sapendo che ogni avventura superata è un passo più in là, un gradino più in alto, che aiuta a spingersi più avanti e apre nuovi orizzonti. L'avventura aiuta a crescere.

Prima di partire per il Challenge ci si ferma a riflettere sull'esperienza che si sta per affrontare.

Se ne diventa protagonisti solo fronteggiandola con decisione e conquistandola, coscienti che, diversamente da un oggetto o un'invenzione, l'esperienza non ci potrà essere sottratta.

### La sfida

All'arrivo non c'è un pubblico pronto ad applaudire, non si guadagna nessuna gloria superando più o meno prove, resta solo il piacere di aver giocato con tenacia.

Si gareggia contro altre squadre, ma la cosa più importante non è vincere sugli altri o dimostrare di essere più bravi, bensì dare il meglio di sé, impegnarsi per superare gli ostacoli e raggiungere i vari obiettivi.

Si affrontano paure, incognite e novità, facendosi valutare, ma anche autovalutandosi.

Non ci sono confronti diretti contro altri: momenti in cui uno vince e l'altro perde. Non c'è agonismo sfrenato e non ci sono colpi bassi. Non vince chi arriva prima, ma chi più riesce a provare a superare i propri limiti, prendendone coscienza.

Senza ansia, senza paura di sbagliare o di far brutta figura. Ognuno è chiamato a superare difficoltà naturali e a confrontarsi con il proprio essere e le proprie capacità.

### La soddisfazione

Proviamo una grande gioia quando riusciamo ad andare oltre quello che sembrava il limite delle nostre possibilità. Godiamo di una grande soddisfazione nel conquistare un successo che si credeva irraggiungibile. L'impossibile molte volte è tale perché non vogliamo renderlo possibile. Tante cose sembrano irraggiungibili, ma talvolta non lo sono veramente, spesso non abbiamo la giusta determinazione per raggiungere un obiettivo. L'aver superato una prova impegnativa ci

infonde maggior fiducia in noi stessi, spronandoci a progredire nello sviluppo del carattere e nell'approfondire le conoscenze, sfruttando tutte le risorse per sviluppare la nostra personalità.

### **“Gioca, non stare a guardare”**

Ci sono da affrontare un certo sforzo fisico, eventuale maltempo e possibili sorprese. Occorre prepararsi. Prima di partire per un'impresa si collezionano più informazioni possibili per intraprendere l'avventura in maniera positiva.

La fortuna non aiuta molto, si raccolgono solo i frutti del proprio lavoro. Bisogna essere mentalmente aperti, per accettare e comprendere ogni novità. Non ci si afferma solo grazie a forza e velocità, ma giocando tutte le carte.

Chi preferisce la certezza di un fine settimana senza pioggia, senza faticare e sudare o rischiare le vesciche ai piedi, purtroppo ha come sola alternativa quella di non partecipare.

Si prova ad arrivare fino in fondo, dando il massimo. Già il fatto di arrivare fino alla fine potrebbe essere un successo.

Prima di arrendersi occorre sempre cercare tutte le alternative per risolvere la situazione.

Non si deve temere di non essere all'altezza. Rinunciare a lottare, lasciando spazio alla pigrizia o al timore, fa poi ritrovare amareggiati e pentiti, certi di avere perduto.

Il Challenge insegna che il miglior modo per risolvere un problema consiste nell'affrontarlo. Ciò che conta di più è riuscire a riportare l'esperienza nella vita di tutti i giorni, dove davvero ci misuriamo. Nel quotidiano, nell'ambiente in cui viviamo, studiamo, lavoriamo e ci relazioniamo con gli altri. Lì non ci sono guadi o prove di pionieristica, non usiamo carta e bussola. Sono diversi gli strumenti, ma non è minore l'impegno. La strada è più tortuosa, le scelte da prendere sono più determinanti e spesso non consentono di tornare indietro a rifare il punto per ripartire. Possiamo cogliere gli aspetti determinanti del Challenge e assorbirli, facendone tesoro come esperienza di vita.

### **“Guida la tua canoa”**

L'avventura si vive responsabilmente, facendo attenzione alla sicurezza, arrivando in tempo nei posti prova ed evitando di perdersi inutilmente.

Non è un caccia al tesoro, ma neppure una gara di sopravvivenza. Si partecipa lealmente, non si guadagna un bel voto facendosi suggerire le risposte. Copiare e seguire chi sta davanti, senza controllare il percorso sulla carta, non rientra nello spirito della proposta.

### **La squadra**

Si partecipa con un compagno di strada, incontrando altri scout e facendo nuove conoscenze.

Si fa tutto di squadra, con quella si gioca e si deve andare d'accordo. Non ci si può separare, così come non si può gareggiare di gruppo, altrimenti tutto scade di valore.

La marcia di gruppo è piacevole, ma in questo caso non è adatta e non consente di vivere al meglio l'esperienza.

### **Superalimenti**

Sembra ormai che per ogni minimo sforzo sia indispensabile ricorrere a integratori e alimenti sofisticati, in questo caso non è necessario.

L'impegno fisico non è sovrumano e non occorre nessuna forma di “doping”.

Non servono i cibi superenergetici o le tavolette miracolose.

È importante essere se stessi e sapersi accettare coi propri limiti.



### **Camminare di notte**

Camminare di notte è un'esperienza entusiasmante, che apre nuovi orizzonti.

La prima volta può far paura, occorre abituarsi ai rumori provocati dal vento, dagli animali e dai

corsi d'acqua. Ogni minimo suono viene accentuato, si sentono i rumori più lontani e le distanze appaiono diverse.

Si crea un misto di paura e di emozione attivando tutti i sensi. Con grande attenzione si cerca di capire come è fatto il mondo intorno solo grazie alla poca luce disponibile, cercando di interpretare le ombre. Il campo visivo è limitato e non si hanno i riferimenti all'orizzonte.

Solo la luce riflessa dalla luna aiuta a muoversi meglio.

Muoversi di notte, da soli, è più impegnativo che in gruppo: richiede più coraggio.

Per allenarsi si può iniziare camminando al tramonto, partendo con la luce del sole, abituandosi al buio poco per volta. Convieni guardare il calendario e scegliere una notte di luna piena, grazie alla quale avere più luce, e sperando di trovare un cielo limpido con una bella stellata.

## Perdersi

Apprezza il valore della strada chi sa che grazie ad essa può conoscere il mondo.

A volte si sceglie un proprio orizzonte, non ci si accontenta di camminare a testa bassa. Si vuole provare l'emozione della ricerca di un percorso diverso, di un sentiero tutto nuovo, camminando all'azimut o seguendo l'istinto. Per curiosità, per la voglia di avventurarsi o di lanciarsi in un'esperienza nuova. Magari solo per accorciare la strada, correndo il rischio di far più fatica, invece di risparmiarla. Talvolta si esce dalla strada proprio perché è battuta da tutti, per cercare qualcosa di diverso e con la speranza di fare incontri interessanti.

In questi casi si presta più attenzione ai punti di riferimento e si controlla che le indicazioni non portino fuori strada, a volte tornando sui propri passi.

In alcune occasioni si può vagare per un po' senza meta e senza seguire carta e bussola.

Si può girovagare istintivamente, cercando di entrare a far parte del bosco, lasciandosi guidare da un particolare interessante, da un torrente, dalla cima di una montagna, da un albero che spicca.

Può capitare di perdersi, anche dopo lunghe esperienze di marcia. Pioggia, fatica, freddo, ritardi, fame e sete, portano a volte a non ritrovare i riferimenti previsti oppure ad ascoltare suggerimenti affrettati. In questi è fondamentale non perdere pazienza e buonumore.

Ma la scelta di cercare una propria strada deve partire da un approccio cosciente, soprattutto quando l'esperienza di altri sconsiglia di percorrere un certo itinerario, perché obiettivamente pericoloso o perché si rischia di impiegare troppo tempo.

Un ritardo inutile non è rispettoso nei confronti di coloro che aspettano.

Molte volte, al Challenge, è consigliato cercare una propria strada, un percorso all'azimut, magari è richiesto dalle condizioni del percorso o da una prova: occorrono astuzia e decisione.

## Preparazione

Per vivere al meglio l'esperienza ci si predispone con impegno e intelligenza, una buona preparazione consente di affrontare le sorprese.

Possono aiutare un minimo di allenamento fisico per migliorare la resistenza: qualche chilometro di corsa e alcune marce con lo zaino.

In noviziato conviene fare attività di strada abbinata al ripasso delle tecniche scout.

La piena autosufficienza è determinante, occorre prestare molta cura all'equipaggiamento.

## Cosa portare...

*“Gli chiesi come accendeva il fuoco, e lui mi mostrò una scatoletta cilindrica di fiammiferi da strofinare. Aveva anche pietre focaie e battifuoco, e dei legnetti da usare come esca per il fuoco, che però erano ancora umidi; credo che fossero di betulla gialla. « Supponete che la barca si rovesci e che tutto questo armamentario, compresa la polvere, si bagni». « Allora ? » rispose « aspettiamo sino a quando troviamo un fuoco già acceso ». Estrassi dalla tasca un piccolo contenitore di vetro chiuso ermeticamente con dentro dei fiammiferi, e glielo mostrai dicendogli che se anche ci fossimo rovesciati avremmo comunque avuto di che accendere il fuoco; lui mi fissò con occhi sbarrati senza dire una parola.”*

Henry David Thoreau, *Le foreste del Maine*, SE, Milano, 1999, pp. 79-80

Per viaggiare più veloci spesso emerge la tentazione di lasciare a casa il più possibile, L'alleggerimento comporta dei vantaggi, ma l'esito del Challenge non è inversamente proporzionale al peso dello zaino. Ci sono elementi basilari senza i quali non si vive bene l'esperienza e si rischia di pesare sugli altri.

Ogni singolo elemento assume una grande importanza. Quando, a casa, non scrive la biro, se ne prende un'altra, ma se smette di scrivere in cima alla collina il rischio è di non superare la prova. Non si può partire dal presupposto che non dovrebbe piovere e quindi non serve nulla per proteggersi. Non è furbo pensare che al buio sia sufficiente vedere le auto e non sia importante essere ben visibili. Puntare sul fatto che la borraccia si può chiedere in prestito non è corretto. Per muoversi bastano carta e bussola, sarà un sistema vecchio, ma funziona sempre, non serve il GPS. D'altro canto bisogna evitare i timori eccessivi e pensare che per stare fuori casa una giornata e mezza siano necessarie un sacco di cose.

### Indicazioni pratiche

Questi spunti, idonei per una lunga marcia, si adattano bene anche al Challenge.

- Lo zaino deve sembrare un cilindro in linea con la schiena, non una palla deforme. Deve stare “in sagoma” col corpo, guardando la persona da davanti lo zaino non deve sporgere eccessivamente sui fianchi.
- Evitare oggetti appesi all'esterno dello zaino. Sono antiestetici, rischiano di agganciarsi ai rami e spostano il baricentro del corpo. Ciondolando provocano una serie di forze in ogni direzione, che il corpo deve riequilibrare.
- Per lo stesso motivo la borraccia va messa dentro lo zaino a portata di mano, non appesa fuori. L'acqua resta più fresca.
- Nello zaino molte cose si inseriscono in maniera tale da poter essere sfilate velocemente, da soli o dal compagno, senza fermarsi: borraccia, torcia elettrica, coltello, poncho impermeabile.
- Dentro lo zaino conviene distribuire le cose nei sacchetti di plastica, al fine di evitare che si bagnino in caso di pioggia o di fuoriuscita di liquidi: detersivo, alcool, shampoo, sughi, latte, olio e aceto. Un solo sacco grande, posto all'interno dello zaino, non previene la dispersione di liquidi dentro il sacco stesso. I sacchetti trasparenti consentono di vedere all'interno senza aprirli. Si evita l'impiego del coprizaino.
- Per i liquidi in minima quantità sono comodi i contenitori di shampoo da pochi c.c. degli alberghi.
- Un sacchetto di plastica grande, modello rifiuti condominiali, è molto utile per tenere protetti zaino e scarponi fuori dalla tenda o quando si dorme all'addiaccio (pioggia, rugiada, animali).
- I sacchetti di tela leggera, con lunghe maniglie per essere portati a tracolla, sono pratici, riutilizzabili ed ecologici. Molto adatti per gavetta, fornellino e oggetti vari che non temono o contengono liquidi.
- Tenere in considerazione la quantità di rifiuti che si producono, vanno portati con sé fino a un punto di raccolta. Preferire contenitori riciclabili o a bassa produzione di rifiuti.
- Oltre allo zaino grande, si può portare un marsupio o uno zainetto a tracolla per tenere le cose a portata di mano: bussola, carta topografica, carta e penna, road-book...
- Spesso basta mezza saponetta. Si conserva nel sacchetto di plastica, evitando il portasaponetta.
- Il sapone di Marsiglia va bene per il corpo, per l'abbigliamento e per ricoprire le pentole con una patina protettiva, che impedisce l'attecchirsi della fuliggine quando si cucina sul fuoco.
- La carta igienica si conserva in due sacchetti impermeabili, uno nell'altro.
- L'asciugapiatti può sostituire la salvietta, asciugata più velocemente.
- La gavetta in metallo, diversamente dalla ciotola di plastica, si può usare per cucinare.

- Le scatole del gelato, le bottiglie o i fustini di plastica sono soluzioni comode ed economiche per proteggere oggetti delicati. Preferire contenitori che una volta svuotati si possano inserire l'uno nell'altro.
- Evitare oggetti in vetro, preferire gli specchi in plastica o metallo.
- Occhiali e telefono cellulare sono più protetti in una custodia rigida.
- Spesso chi porta le lenti a contatto ne soffre sotto sforzo, non dimenticare gli occhiali.
- Non confondere l'alcool per il fornellino con detergenti di colore simile, ma non infiammabili.
- A molti oggetti conviene fissare un cordino per appenderli o legarli da qualche parte: biro, coltello, torcia elettrica, bussola, fischietto, portacartina, orologio, radio palmare, walkie-talkie, telefono cellulare, tesserino di riconoscimento, macchina fotografica, pen-drive USB.
- Un piccolo kit di emergenza, che non deve servire per attraversare il Borneo, può essere composto da: cordino Ø 7 mm lungo 7-8 m, fischietto con cordino, mozzicone di candela di 5 cm, carta per fuoco, qualche c.c. di liquido o una tavoletta infiammabile, accendino contenuto in sacchetto impermeabile o fiammiferi avvolti in carta di alluminio e contenuti nella scatola per pellicole fotografiche.
- Soprattutto in primavera emergono problemi per chi soffre di allergie ai pioppi, alle graminacee e altre piante. Premunirsi.

### Per far da sé

*“Chi avrebbe compiuto maggior progresso, alla fine del mese: il ragazzo che si è fatto il coltello a serramanico con il minerale che lui stesso ha scavato e fuso leggendo ciò che gli era necessario a tale scopo o quell'altro ragazzo che in quel tempo ha seguito le lezioni di metallurgia all'istituto e che ha ricevuto da sua padre un temperino modello Rogers?”*

Henry David Thoreau, *Walden o Vita nei boschi*, BI, Milano, 1995, pp. 59-60

Non sempre lo standard del prodotto commerciale si adatta alle nostre esigenze, stimolare la creatività aiuta a preparare elementi personalizzati, magari risparmiando.

- La bottiglia di plastica:
  - o Può sostituire la borraccia. Quella da mezzo litro, con imboccatura grande, si riempie da qualsiasi rubinetto, anche nei lavandini piccoli. È più comoda per travasare liquidi da altri contenitori: dal tetrapak, dalla pentola o l'alcool del fornellino.
  - o Si infila facilmente nello zaino, bilanciando meglio il peso.
  - o Si può usare per fare un bicchiere o un portacandele ed è un ottimo materiale da imballaggio.
  - o La plastica trasparente consente di verificare, grossolanamente, la pulizia dell'acqua.
  - o Per le bottiglie grandi si possono realizzare delle “imbracature” porta bottiglia, con una fettuccia di tela o di nylon.
- Gli elastici fatti con le camere d'aria, tagliate come gli anelli di totano, si usano come tiranti, per chiudere le scatole o per imballare. Unendoli si formano delle corde elastiche.
- Un foglio di plastica “mille-bolle” può fare da stuoino.
- Nei negozi di scampoli si trovano vari tessuti: cotone, nylon, pile e spugna coi quali si confezionano:
  - o Sacchetti, borse, asciugapiatti, poncho, telo spugna, coprizaino, sacco lenzuolo.
  - o Sacche per lo zaino da applicare alle cinghie portasci, portacasco o portaramponi.
  - o Con gli scampoli di cotone si possono preparare fazzoletti grandi o foulard.
  - o Un drappo di “pile” piegato a busta e chiuso con una cerniera diventa un sacco-letto estivo.
- Buona parte delle torce elettriche frontali più pesanti ha solo un elastico, che circumnaviga la testa. Camminando, coi movimenti della testa, l'elastico tende a scivolare sul naso e sulle orecchie. Per supportare meglio il peso si possono aggiungere un elastico che va dalla fronte alla nuca e uno che congiunge le orecchie. Si usa un elastico per abbigliamento, venduto a metri in merceria.

## Bastoni per camminare

B.-P. in “Scautismo per ragazzi” parla del bastone scout, uno strumento spesso ritenuto superato, ma di grande utilità. È comodo per guardare un torrente, muoversi fuori dal sentiero (magari in pendenza e in mezzo ai rovi), camminare di notte o aiutarsi a vicenda in passaggi critici.

Se un bastone aiuta due fanno molto di più. Camminare con due bastoni offre molti vantaggi: si contrasta il peso dello zaino alleviando il carico sulle caviglie e sulle ginocchia, si mantiene il busto più eretto tenendo in attività la parte alta del corpo, si migliora l’equilibrio, soprattutto su terreno sconnesso. Due bastoni aiutano chi ha subito traumi o ha le articolazioni deboli e usandoli con attenzione consentono di aumentare la velocità di marcia. Non ci si appoggia, si spinge! Immaginando di muoversi come con gli sci da fondo, l’impostazione della camminata deve avere un certa cadenza: la punta non va lanciata in avanti, il bastone deve essere appoggiato inclinato con la punta all’indietro. Ci si può aiutare immaginando che una cordicella unisca la caviglia al bastone, il bastone “tira” la caviglia e la caviglia “tira” il bastone.

Si risparmia fatica e si mantiene facilmente una velocità media decisamente più alta.

Questa impostazione della camminata, che prende spunto dal passo alternato dello sci da fondo, si è sviluppata in un vero e proprio sport: il “Nordic walking”.

È considerato molto valido dal punto di vista medico e sportivo.

### In legno o telescopico?

La tecnologia offre i bastoncini telescopici in alluminio o in carbonio, ma due bastoni di legno leggero sono una soluzione valida. Non sempre si possono avere in legno di corniolo o di castagno, in commercio sono reperibili i manici di scopa o meglio di rastrello.

Se usati solo per camminare è sufficiente che da terra arrivino qualche centimetro sotto il plesso solare, ma per guardare torrenti o farsi largo fra i rovi è meglio che arrivino fino alle spalle.

I bastoni in legno aiutano a condividere un peso fra due persone (per es. una tanica d’acqua). Quando si cammina nella neve, e si deve superare una piccola salita, si possono piantare poco più avanti facendo forza su di essi per tirarsi. Tenuti da due persone aiutano chi ha problemi ai piedi in discesa (per es. unghie troppo sollecitate) e per qualche tratto cammina all’indietro.

Confronto fra bastoni in legno e telescopici	
in legno	telescopici
Più o meno pesanti a seconda del legno	300 – 350 grammi circa cadauno
Lunghezza fissa	Lunghezza regolabile
Non si possono accorciare	Capita che si accorcino mentre si cammina
Meno comodi da trasportare	Più comodi da trasportare
Economici	Prezzi di mercato
A ogni variazione di pendenza si possono impugnare facilmente più in alto o più in basso.	Occorre regolare la lunghezza per avere l’impugnatura all’altezza giusta.
Impugnatura “calda” in legno	Impugnatura “fredda” in materiale sintetico.

Caratteristiche e personalizzazioni del bastone in legno.

- I bastoni devono essere diritti, anche se non perfettamente, non col manico curvo come il “bastone del nonno”.
- Il diametro deve essere più uniforme possibile e rientrare fra 20 e 30 mm circa.
- Devono essere della stessa essenza e dello stesso diametro, per avere lo stesso peso.
- Una vite avvitata sulla punta, in asse col bastone, riduce il consumo del legno.
- Si possono dipingere a strisce bianco/rosse per renderli più visibili come punto di riferimento per un rilievo topografico: azimut, percorso rettificato belga.
- Si possono contrassegnare i centimetri, per usarli come strumento di misura.

- Possono sostenere il telo del riparo anche grazie a un foro per far passare un tirante.
- Si possono fissare una maniglia e/o un cordino per portarli a tracolla.
- Possono essere usati per tenere allargati gli estremi dell'amaca.

### Cura delle “estremità”

Camminando molto possono emergere inconvenienti alle “estremità”, in particolar modo vesciche o problemi alle unghie, che, per un camminatore, devono essere più corte possibile.

La formazione delle vesciche è soggettiva e legata a diversi elementi: la delicatezza e l'umidità della pelle, le caratteristiche della strada, le scarpe, il peso che si porta, l'allenamento.

Non esistono consigli che si adattano sempre con certezza a tutti, ognuno deve studiarsi e conoscersi per capire come si comporta il proprio corpo.

A volte anche i consigli degli “esperti” sono in contrasto fra loro.

#### Formazione

- Le vesciche si formano solitamente per compressione sotto la pianta le piede, per abrasione attorno al tallone e a contatto di pieghe o sporgenze interne della scarpa.
- L'asfalto è uno dei peggiori nemici per un camminatore. Il piede appoggia sempre negli stessi punti sulla superficie della strada, sempre uguale e uniforme, spesso calda e per niente morbida. Possono bastare pochi chilometri per causare le vesciche ai piedi.

#### Prevenzione e cura

- Al fine di prevenirne l'abrasione si possono spalmare i punti più critici di Vaseline o creme lubrificanti apposite, ma si rischia di ammorbidire troppo la pelle.
- Il Boro Talco, soprattutto fra le dita, aiuta a tenere il piede più asciutto.
- In commercio si trovano cerotti da applicare per prevenire le vesciche e curarle una volta formate. Sono di varie dimensioni, anche a nastro o tubolari specifici per le dita. Spesso il classico cerotto robusto a nastro adesivo si adatta benissimo.
- In farmacia si trovano creme e spray che aiutano a cicatrizzare.
- Il “rimedio della nonna” consiglia di infilare ago e filo sotto la pelle morta, estraendolo dalla parte opposta e lasciando il filo dentro la vescica. Il filo consente al liquido di fuoriuscire evitando che la pelle si riattacchi. La pelle morta non si toglie, va lasciata per proteggere la pelle che si riforma.

### Calzature

Premesso che non è sempre possibile avere con sé la scarpa adatta, facciamo qualche valutazione:

#### Scarponi

- Gli scarponi con collo alto sono una scelta consona per le attività scout. Sono più adatti per camminare in montagna, sul sentiero, nel bosco o su percorso misto. Grazie alla suola robusta offrono alla pianta del piede una superficie di appoggio uniforme, facendo sentire meno le asperità del terreno.
- Per consentire la normale circolazione sanguigna non devono essere troppo stretti, ma neppure troppo larghi, per evitare che il tallone muovendosi in su e in giù si abra.
- Per allacciarli meglio si possono stringere appoggiando lo scarpone sul tallone, tenendolo rivolto verso l'alto, in avanti, a 45°. Si riduce la possibilità che il tallone vada su e giù abradendosi. Ma se il collo dello scarpone è troppo in avanti rispetto al tallone si rischia di sollecitare troppo il tendine.
- I due ganci superiori, quelli sul collo del piede, si possono portare slacciati in salita e in piano per favorire la mobilità del piede, ma in discesa vanno allacciati.
- Il collo alto è utile per i passaggi su fune, quando ci si appende o ci si sdraia sopra la corda.



#### Scarpe da corsa

- Le scarpe da corsa, ammortizzate, sono adatte per camminare su asfalto su un lungo percorso.

Quelle da allenamento hanno la suola più ammortizzata e quelle da sky-running più robusta, mentre le scarpe da competizione hanno la suola più leggera, si consumano prima e si “sente” maggiormente il terreno.

### **Sandali**

- I sandali sono adatti per riposare, ma poco indicati per le lunghe marce, soprattutto su terreno misto. Il piede trattiene la scarpa agendo su tutta la superficie interna, mentre il sandalo viene trattenuto solo grazie ai cinturini, che agiscono su di una superficie minore. Soprattutto su un terreno vario il sandalo non è sempre ben solidale col piede, muovendosi aumenta il rischio di formazione delle vesciche.
- La suola non è ammortizzata.
- Camminando coi sandali si infilano sassolini, legnetti, spine.

### **Calzettoni**

- Il piede deve essere bene “imbottito”, in maniera tale da non muoversi all’interno della scarpa, ma al tempo stesso da non sfregare contro di essa, soprattutto il tallone.
- Con gli scarponi di pelle più rigidi si indossano due paia di calze. L’idea non sarebbe da scartare neppure con gli scarponi più morbidi, purché non si stringa troppo.

### **Minitest di verifica**

Come posso verificare se sono preparato? Sono capace di...

- Leggere una carta topografica, interpretarne la scala, valutare le distanze, riconoscere gli edifici, le strade, le linee di confine, i corsi d’acqua e le curve di livello?
- Stabilire la mia posizione fornendo le coordinate? Determinare un punto tramite le coordinate?
- Scegliere la strada migliore, la più corta, la meno impervia? Capire la pendenza di un sentiero?
- Effettuare una triangolazione topografica? Determinare un angolo tramite la bussola? Camminare all’azimut aggirando gli ostacoli?
- Realizzare con facilità alcuni nodi: piano, a rete, margherita, gassa d’amante, mezzo barcaio?
- Ricevere un messaggio in codice Morse?
- Scegliere il posto migliore per piazzare la tenda?
- Costruire un riparo efficace per dormire dentro senza che si allaghi in caso di pioggia?
- Scegliere la legna più adatta per un determinato fuoco? Accendere un fuoco anche con la legna bagnata? E senza carta?
- Cucinare alla trapper? Preparare del pane azzimo?
- Correre per almeno un paio di chilometri? Correre con lo zaino per un centinaio di metri?
- Fare almeno venti flessioni sulle braccia, venti piegamenti addominali e trenta sulle gambe?
- Percorrere un passaggio alla marinara per almeno otto metri?
- Riconoscere la stella polare? E Orione?
- Disinfettare una ferita? Immobilizzare un arto? Mettere un ferito in posizione di sicurezza?
- Calcolare la larghezza di un fiume e l’altezza di una torre?
- Determinare la lunghezza di uno spago, il peso di una pietra, la capacità di un contenitore?

### **Topografia**

L’argomento è importante e merita di essere approfondito per prepararsi in maniera adeguata.

#### **Attrezzatura**

Carta topografica (in genere fornita dall’organizzazione), bussola, matita, temperamatite, gomma, biro, pennarelli, righello, goniometro, compasso, coordinatometro, quaderno, fogli di carta a quadretti, carta millimetrata, buste di plastica trasparenti per raccoglitori, appunti di topografia, tavoletta di supporto, spago, corda o bindella metrata, bastone o alpenstock, eventuale bandierina per punto di precisione.

#### **Tavoletta di supporto**

È un’assicella di compensato, plastica o faesite.

Si consiglia di formato A3 (420mm x 297mm), più un paio di centimetri per lato.

Per tenere ferma la carta topografica si possono usare delle mollette, oppure incidere due tacche su ogni lato, a dieci centimetri dal vertice, alle quali agganciare degli elastici. Fissando due cordini la si appende al collo e si aggancia in vita.

### Strumenti di misura topografici

Valutiamo alcuni strumenti di misura da impiegarsi nell'uso delle carte topografiche.

Sono immagini da riprodurre su foglio trasparente “acetato”, quello per lavagna luminosa.

Occorre usare il foglio specifico per il tipo di stampante: getto di inchiostro o laser.

La stampa su “acetato” è molto critica, se il foglio non è adatto si corrono alcuni rischi:

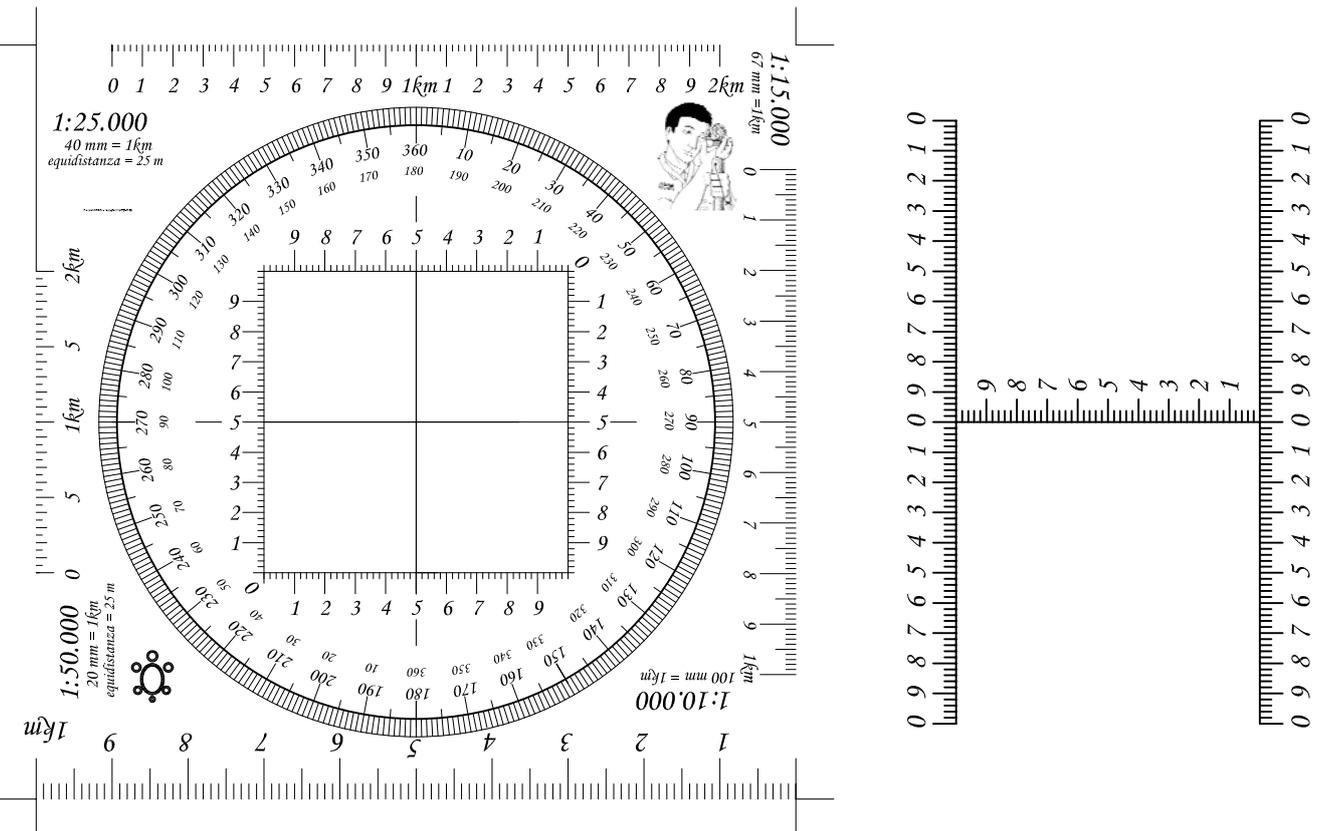
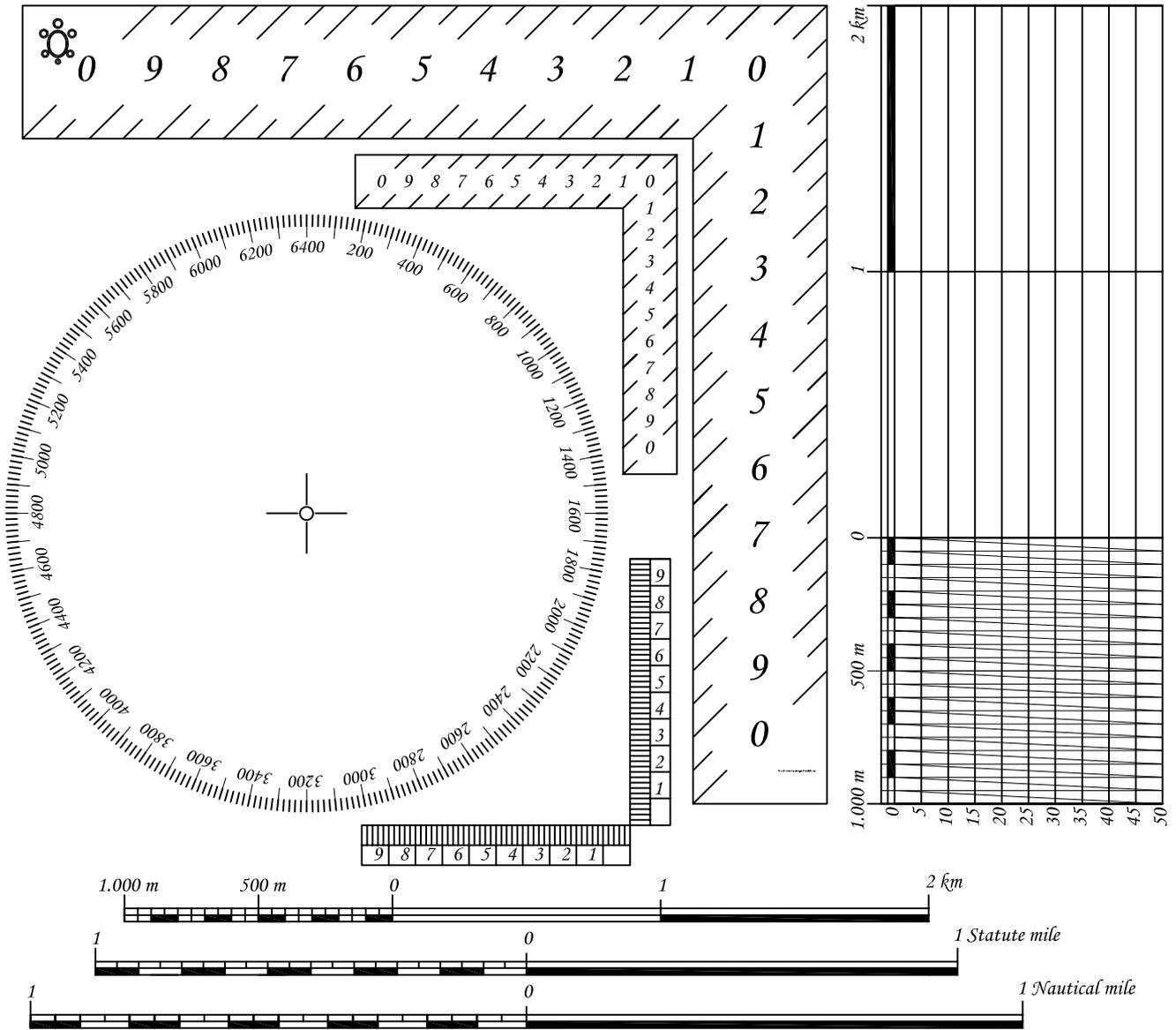
- Con le stampanti a getto di inchiostro, l’inchiostro non si fissa sul foglio e sporca i rulli di trascinarsi della carta che poi lo elargiscono ai fogli successivi...
- Con le stampanti laser e le fotocopiatrici, che fissano il toner scaldando il foglio, la plastica si scioglie sui rulli di fusione rischiando di danneggiare la macchina.

Una volta stampato conviene lasciare asciugare il foglio qualche secondo prima di toccarlo.

Questi strumenti di misura sono:

- Coordinatometro da 10 cm di lato per scale 1:5.000 – 1:10.000 – 1:50.000 – 1:100.000.
  - Coordinatometro da 4 cm di lato per scala 1:25.000.
- Ognuno dei due coordinatometri si può usare, a piacere, con l’angolo interno oppure con il vertice esterno, per effettuare la stessa misura.
- Goniometro millesimale 6400°° (gradi millesimali).
  - Coordinatometro tradizionale da 4 cm di lato per scala 1:25.000.
  - Scala grafica ticonica per scala 1:25.000.
  - Righelli per scala 1:25.000 con misurazione in
    - o Chilometri.
    - o Miglia terrestri.
    - o Miglia marine.
  - Coordinatometro scala 1:25.000 doppio.
  - Coordinatometro - Goniometro – Scalimetro.
    - o Goniometro.
      - Graduazione esterna a 360° in senso orario.
      - Graduazione interna a 360° in senso antiorario, per il rilievo dell’angolo reciproco.
    - o Interno, coordinatometro scala 1:25.000.
      - Usando i lati basso e sinistro si rileva il punto sulla carta.
      - Usando i lati alto e destro si scrive sulla carta.

Coordinatometro – Goniometro – Scalimetro					
Lato	Scala	Carta topografica		Scalimetri - Coordinatometro	
		Sulla carta	Nella realtà	Equidistanza	Nella realtà
Inferiore	1:10.000	1 cm	100 m	1 cm	100 m
		1 mm	10 m	1 mm	10 m
Destro	1:15.000	1 cm	150 m	≈ 6,7 mm	100 m
		1 mm	15 m	≈0,67 mm	10 m
Superiore	1:25.000	1 cm	250 m	4 mm	100 m
		1 mm	25 m	0,8 mm	20 m
Sinistro	1:50.000	1 cm	500 m	1 cm	500 m
		1 mm	50 m	1 mm	50 m
Inferiore	1:100.000	1 cm	1000 m	1 cm	1000 m
		1 mm	100 m	1 mm	100 m





SS.06

## Capitolo Cinque

# Organizzazione

La gestione dell'evento può essere complessa e vedere il coinvolgimento di molte persone. Occorre tenere in considerazione le molteplici esperienze dei singoli, che potrebbero esprimersi in maniera diversa.

Non bisogna dar vita a ipotesi troppo astratte, forse questo testo può far pensare al Challenge come a un'opera intricata, ma in realtà non è così.

È importante concentrarsi prima sugli aspetti basilari per passare poi ai particolari, facendo attenzione a non dedicare ai dettagli energie da riservare agli aspetti più determinanti.

Per impostare bene l'organizzazione occorre conciliare linee guida predefinite e creatività, saper prevedere i possibili inconvenienti, applicando, se necessario, qualche idea di riserva.

Due aspetti importanti:

**Documentazione:** La documentazione riveste un ruolo determinante. Comprende le indicazioni per tutti ed è il più possibile scritta e dettagliata, anche per restare come testimonianza, favorendo continuità ed evoluzione dell'esperienza nel corso degli anni (*verba volant scripta manent*). La distribuzione delle informazioni è di primaria importanza affinché tutti conoscano i compiti da svolgere, come equipaggiarsi e come organizzarsi.

Molte dati si possono pubblicare su di un sito web.

**Quartier Generale (HQ):** Può sembrare un nome altisonante, ma occorre avere un gruppo di riferimento con a capo un coordinatore.

Si può prevedere che possa prendere decisioni in caso di imprevisto, in relazione a situazioni la cui analisi non è delegabile a un comitato difficile da riunire nel giro di pochi minuti. Occorre, però, fare attenzione a non concentrare troppe informazioni o responsabilità in una sola persona.

Il Quartier Generale (HQ) può muoversi lungo il percorso oppure essere in una base fissa, utile per il calcolo dei punteggi, in caso d'emergenza o per gli eventuali smarriti.

### **Pernottamento: come e dove.**

*“Dopo aver aperto una piccola radura nel fitto bosco di conifere, ricoprimmo il terreno umido cospargendolo di ramoscelli di pino, e mentre Joe preparava il suo corno di betulla e spalmava di bitume la canoa - la qual cosa andava fatta ogniqualvolta ci fermavamo abbastanza a lungo da accendere un fuoco, e allora era l'incombenza principale che lui assumeva su di sé - raccogliemmo legna per la notte, grossi ceppi umidi e marcescenti, che si erano depositati sulla punta dell'isola, perché la nostra accetta era troppo piccola per poter tagliare dei tronchi.”*

Henry David Thoreau, *Le foreste del Maine*, SE, Milano, 1999, p. 30

Non è un'ultramaratona, o una competizione no-stop, in cui si corre continuamente, senza fermarsi, dove ci sono solo punti di controllo o di ristoro. Per la notte il cammino si interrompe.

È preferibile avere un luogo di pernottamento unico per tutti. Quando vi sono più percorsi si possono far incrociare nel punto previsto per la notte o se ne fissa uno per ogni itinerario. È meglio evitare che le squadre pernottino per proprio conto lungo la strada.

Un tempo era pensabile la richiesta di ospitalità, ma oggi è difficilmente proponibile; ricordiamo che la proposta è rivolta ai minorenni.

All'arrivo sul luogo del pernottamento si può preparare un momento di accoglienza, magari offrendo una tisana. Dopo cena è possibile prevedere un fuoco di campo oppure prove specifiche: astronomia, segnalazione notturna.

Il pernottamento può avvenire...

### ...addiaccio

Non è troppo ambizioso dormire senza tenda o riparo, è possibile passare la notte all'addiaccio.

### ...riparo - rifugio

Il riparo è forse la formula più in sintonia col clima avventuroso, ma sensato, costituisce uno degli elementi attraverso i quali si mette in evidenza l'ingegno. In caso di pioggia si vede chi lavora bene e dorme all'asciutto, non resta un esercizio fine a se stesso.

Può far parte degli elementi da considerare ai fini della valutazione.

### ...tenda

La tenda è una soluzione più comoda rispetto al rifugio e offre garanzie maggiori. Non sempre sussistono le condizioni per creare un rifugio e l'eventuale maltempo potrebbe compromettere il tutto. Una soluzione intermedia può essere l'impiego del solo copritenda.



### ...accantonamento

La proposta non dovrebbe prevedere il pernottamento in accantonamento, il ricovero fra quattro mura rappresenta una soluzione troppo confortevole. Si può optare per questa scelta solo se le condizioni meteo rischiano di compromettere l'evento.

## Orari

I primi da fissare sono quelli di inizio e fine. È buona cosa stabilire gli orari entro i quali tutte le squadre devono essere passate dalle prove.

Per motivi organizzativi e di sicurezza il rispetto dei tempi è fondamentale.



### ...ritrovo

In funzione del tipo di lancio si decide se avere o meno un orario di ritrovo per tutti.

### ...partenza del primo giorno

La partenza può avvenire scaglionando le squadre ogni cinque minuti, tenendo presente che questa soluzione fa sprecare molto tempo e si complica il calcolo dei tempi. Se il momento del via è uguale per tutti si inizia a conteggiare il tempo da un istante ben definito, diversamente occorre annotare tutti gli orari di partenza. La sequenza delle partenze dovrebbe far sì che non partano una dietro l'altra le squadre provenienti dallo stesso noviziato.

Per spingere le squadre a dilazionarsi si può iniziare il percorso con un ostacolo frenante: una salita impegnativa o una prova.

### ...partenza del secondo giorno

La partenza del mattino non dovrebbe avvenire prima di un orario prestabilito, per cui conviene consegnare le indicazioni per il secondo giorno la mattina stessa, non la sera precedente.

Si può suonare la sveglia dando il "Via", oppure fissare un orario minimo e massimo di partenza senza svegliare nessuno, semplicemente comunicando la sera prima che non è consentito partire prima dell'orario prefissato. È possibile seguire un ordine di partenza scaglionata anche il secondo giorno, magari invertendo la sequenza del giorno precedente.

### ...celebrazione della S. Messa

I momenti comunitari sono i primi da collocare temporalmente.

È indispensabile trovarsi tutti nello stesso punto allo stesso orario, in un contesto adeguato, in cui tutto si ferma e non avviene altro. Non ci sono squadre da aspettare, dispersi da cercare, cose da preparare o persone in movimento e la stanchezza non ha ancora preso il sopravvento.

Convieni collocarla alla mattina o alla sera. A metà giornata non è possibile poiché tutte le persone sono distribuite lungo il percorso e si rischiano lunghi tempi di attesa.

Occorre prevedere un luogo al coperto a cui fare riferimento in caso di maltempo.

Al celebrante si forniscono con largo anticipo le informazioni relative al tipo di attività, per aiutarlo a inserirsi con eventuali richiami sull'argomento.

Se la celebrazione non viene fatta in chiesa occorre preparare il tutto al fine di poter celebrare al meglio, per esempio è necessario predisporre un altare. Può essere d'aiuto un foglio coi canti o prevedere nel libretto (road-book) una sezione dedicata ai canti liturgici.

## **Cibo**

È possibile prevedere che le squadre partano senza vivande e che il cibo sia da conquistare con una prova. È preferibile evitare di preparare i pasti centralmente.



## **Cena**

La cena può essere al sacco, cucinata su fornello o su fuoco di squadra.

Se il pernottamento è previsto per tutti nello stesso punto, oppure in un punto per ogni percorso, si può ipotizzare la cena su fuoco, con prove di cucina.

È il momento più indicato.

## **Prima colazione**

Convieni prevedere la colazione al sacco per tutti, evitando di impiegare fuochi o fornelli.

La partenza alla mattina dovrebbe essere abbastanza presto e piuttosto veloce.

## **Pranzo**

In un ambito di autonomia e autosufficienza conviene lasciare alle squadre la libertà di decidere dove e quando pranzare. Riunirsi tutti per il pranzo è praticamente impossibile, attendere tutti causerebbe perdite di tempo e allenterebbe il clima di tensione.

Si può pensare di far combaciare il pranzo con una prova di cucina poco impegnativa, da portare a termine velocemente.

## **Acqua potabile**

A volte non è possibile reperire acqua potabile lungo il percorso. Si può chiedere ai partecipanti di portarne una maggiore quantità rispetto a quella consueta per una normale uscita. Per esempio: tre litri a persona non sono un peso eccessivo. Al momento dell'iscrizione, prima del lancio, si può verificare che ognuno abbia con sé la quantità d'acqua prevista. In aggiunta ogni capo potrebbe portarne in auto una scorta, una decina di bottiglie da 1,5 litri oppure una tanica. In caso di bisogno si può offrire il rifornimento in un punto prova.

È importante imparare a usare correttamente questo bene indispensabile.

## **Lancio sul campo**

Si può effettuare un lancio legato all'ambientazione, ma, quando si preferisce non proporlo è possibile indirizzare tutti verso un determinato punto (stazione ferroviaria), dove trovano un cartello con le indicazioni, oppure un incaricato col solo compito di distribuire le informazioni. Qualche spunto:

- Lettera ai novizi/e, tradizionale o via e.mail, che dice loro dove cominciare il percorso.
- Personaggio misterioso che si aggira per la città.
- Radunare tutti in una sala ed effettuare una presentazione, tramite proiettore o lavagna luminosa, per creare l'ambientazione. Si può mostrare una carta topografica del luogo.
- Cerchio al quale intervengono personaggi dell'ambientazione.
- Banditore che legge il rotolo di pergamena.
- Ricostruzione storica con scenografia.
- Lettura di un racconto, vero o inventato (vita di esploratori o personaggi).

- Descrizione delle località attraversate.

## **Autorizzazioni**

Chiedere il permesso per campeggiare in proprietà private o in aree ambientali protette. Accendere fuochi e tagliare legna solo dove è consentito. Non attraversare terreni coltivati e raccomandare sempre il massimo rispetto. Enti da avvisare possono essere i Carabinieri, i Vigili del Fuoco, il Corpo Forestale, i Guardia Parco.

## **Cartografia**

Una cartografia molto usata è quella I.G.M. Istituto Geografico Militare ([www.igmi.org](http://www.igmi.org)) generalmente quella in scala 1:25.000. Anche le regioni hanno realizzato una cartografia, (Carta Tecnica Regionale) reperibile su CD Rom, molto dettagliata, anche in scale 1:5.000 - 1:10.000.

Si possono reperire informazioni nei siti Internet delle amministrazioni regionali oppure su [www.atlanteitaliano.it](http://www.atlanteitaliano.it). Il sito <http://earth.google.com> offre la possibilità di scaricare un software grazie al quale vedere le foto dal cielo di tutto il globo terracqueo.

È possibile usare un software GIS (Geographic Information System) grazie al quale si possono gestire contemporaneamente cartografia e dati. Può aiutare a documentare le informazioni relative al percorso, le posizioni delle prove, le distanze, le quote e i dislivelli.

## **Trasporti**

Per i viaggi di andata e ritorno si tengono in considerazione gli orari dei mezzi pubblici, ricordando che cambiano nei giorni festivi e in determinate ricorrenze.

Quando a muoversi è una grande città e la località da raggiungere è a parecchi chilometri, dovendo probabilmente cambiare diversi mezzi di trasporto, si può pensare di organizzare un bel torpedone per viaggiare tutti assieme appassionatamente.

## **Automobili**

È meglio impiegarle il meno possibile, evitando soprattutto di parcheggiarle nei punti prova. Conviene arrivare con le auto in località vicine, proseguendo a piedi o in bicicletta. Le auto devono preferire percorsi diversi da quelli previsti per i partecipanti.

Per il trasporto delle attrezzature si può organizzare un servizio di logistica.

Occorre individuare punti raggiungibili in auto lungo il percorso, utili in caso di infortunio.

Quando si trasporta materiale già di proprietà conviene accompagnarlo con una lettera su carta intestata di Gruppo/Zona, elencando il tutto e descrivendo lo scopo del trasporto. Per generi appena acquistati è meglio tenere a bordo gli scontrini fiscali.

## **Diversa abilità**

Bisogna tenere conto dell'eventuale presenza di partecipanti diversamente abili. Nelle normali attività non sono previste "figure di sostegno", il soggetto è parte integrante della comunità, che condivide l'impegno e se ne fa carico. La partecipazione al Challenge è determinata dalla tipologia di handicap. Si può prevedere che la persona sia accompagnata da un rover o una scolta, un capo o un familiare; oppure può divenire il terzo componente di una squadra. Magari è possibile prevedere la partecipazione in bicicletta o in tandem, anche se il percorso è a piedi.

## **Sicurezza**

Alcune indicazioni pratiche. (Vedi anche capitolo otto: Squadre)

- Nei punti critici, in cui è facile sbagliare strada, si può mettere un check-point oppure un cartello: *Per di qua* ←, *Per di là* →.
- Posizionare un check-point almeno ogni quattro chilometri. Se ci sono dei tratti più lunghi, senza un controllo in mezzo, aumenta il rischio di smarrimenti.

- Ogni conduttore prove si assicura che le squadre comprendano indicazioni di percorso per raggiungere il posto prova successivo.
- La busta di emergenza deve contenere informazioni precise e complete.
- Indossare e far indossare imbracci di sicurezza durante la scalata di pareti, l'attraversamento con ponti di corda e discese con teleferiche.
- La torcia elettrica fa parte dell'equipaggiamento di base, anche se non si prevede di camminare al buio. Si usa la torcia elettrica, non quella antivento, a gas o a petrolio.
- Prestare attenzione a dirupi, frane e guadi impegnativi.

## Tempi morti

I tempi morti sono decisamente negativi, rischiano di far calare la tensione.

Conviene ideare prove aggiuntive, da impiegare se qualche squadra conclude diverse ore prima delle altre o gli arrivi sono diluiti in un lungo lasso di tempo.

Non è sempre facile prevedere quanto tempo può passare fra i più veloci e i più lenti, per cui torna utile avere diverse attività da proporre, da considerare o meno nella classifica.

## Pioggia, maltempo, previsioni del tempo

Seguire le previsioni meteo, nei giorni precedenti l'evento, aiuta ad applicare le alternative in caso di maltempo. Può capitare che piova molto nel fine settimana previsto e alcune prove non siano proponibili, obbligando a escogitare qualcosa di diverso. Per esempio: un'area golenale, adiacente al letto di un fiume, può essere inondata nell'arco della sola notte precedente.

## Simbolo e ricordino

Si può disegnare un simbolo per accompagnare l'evento fin dai mesi precedenti. Lo si affigge in sede, si inserisce nel foglio di lancio, nella documentazione e nell'eventuale sito Internet.

Oltre a essere testimonianza per i posteri aiuta a sottolineare il valore dell'impresa.

Se ne potrebbe fare un distintivo, ma sulla camicia ci sono tutti quelli necessari. Si possono realizzare una spilla o un ferma-fazzolettone. La maglietta col simpatico disegno va sempre di moda e non stona, può essere di colore diverso per distinguere i partecipanti dagli organizzatori. Qualcuno realizza un autoadesivo. Evitiamo di fare troppi gadgets.

Si può pensare un attestato di partecipazione, semplice ed economico, da rilasciare a tutti.

Con alcuni software di grafica si producono graziosi diplomini.

## Segreteria

La segreteria svolge il suo lavoro in diverse occasioni: prima, durante e dopo l'evento.

- Prima del Challenge, a casa:
  - o Effettua un preventivo dei costi e stabilisce la quota di partecipazione.
  - o Se necessario, predispone e raccoglie i moduli di adesione.
  - o Raccoglie le preiscrizioni ed eventuali quote di adesione.
  - o Può avere il compito di formare le squadre, qualora necessiti abbinare eventuali singoli o se si è pensato di comporre le squadre con elementi provenienti da gruppi diversi.
- Sul posto, prima della partenza:
  - o Compila il modulo di censimento coi nomi dei partecipanti, attribuendo la numerazione.
  - o Raccoglie le quote: gestisce la cassa e rimborsa le spese.
  - o Indica sulla busta d'emergenza, sigillata, il numero assegnato alla squadra che la ritira.
  - o Consegna alle squadre la documentazione per la partenza:
    - Cartografia.
    - Busta d'emergenza.
    - Road-book, indicazioni per le squadre, scheda punteggi.
    - Eventuali indicazioni di percorso per raggiungere il primo posto prova.

Modulo censimento e suddivisione squadre nei percorsi					
Squadra n°	Nome e Cognome	Gruppo	Percorso (A, B, C)	Quota	
				Preiscrizione	Iscrizione
1					
2					

**Iscrizione**

È importante che i MdN comunichino quanto prima il numero di partecipanti alla segreteria. Può essere necessario conoscere in anticipo la composizione delle squadre, cosa possibile quando le squadre sono composte a casa e non poco prima del lancio, anche se non provengono dallo stesso noviziato.

**Quota**

La quota personale, per la condivisione delle spese, si stabilisce tempo prima.

È possibile prevedere una quota di preiscrizione, che i MdN raccolgono e versano all'organizzazione in anticipo. Il saldo si raccoglie alla partenza, prima dell'eventuale Lancio.

**Modulo di adesione**

Se l'evento è rivolto a un ristretto numero di gruppi basta un'adesione verbale, ma quando il pubblico è vasto conviene prevedere le iscrizioni per iscritto.

Si possono adottare un modulo elettronico o uno cartaceo.

Il modulo elettronico può essere on-line, ovvero un'interfaccia grafica posizionata su un sito web, attraverso la quale i dati si raccolgono in un database.

In questo modo, gestendo in maniera centralizzata le informazioni, si semplifica la raccolta dei dati evitando il possibile smarrimento di moduli cartacei.

Un modulo elettronico riduce i rischi legati alla grafia, soprattutto per gli indirizzi di posta elettronica che a volte non sono di facile interpretazione.

L'inserimento dati viene effettuato dai MdN, si comunica a loro la password di accesso.

**Modalità di iscrizione (esempio di modulo cartaceo)**

- I moduli di adesione vanno compilati di squadra, ma si fanno pervenire tutti assieme, preferibilmente via e.mail, alla Segreteria Regionale AGESCI, via, città, CAP, e.mail, fax, tel. entro e non oltre il XX-XX-200X. Non si accettano iscrizioni telefoniche.
- Ai moduli di adesione allegata copia del versamento su Conto Corrente Postale n° XXXXXXXX o Bonifico Bancario (n° conto, CAB, ABI, CIN) intestato a: AGESCI Regione xxxxxx, di Euro X,00 (xxxxx Euro) a persona, quale quota di iscrizione (conviene fare un solo versamento per tutti gli iscritti dello stesso noviziato).
- È fondamentale inserire nel modulo di adesione il codice personale AGESCI e l'indirizzo e.mail. Il foglio di lancio con gli avvisi verrà inviato via e.mail (via fax, posta tradizionale o tramite i MdN solo a chi non possiede un indirizzo e.mail).
- Il codice personale AGESCI si rileva dal censimento, oppure dal tagliando con l'indirizzo che accompagna le riviste associative. Codice di 6-7 cifre.
- I dati personali devono essere trattati secondo il Codice della Privacy - "Codice in materia di protezione dei dati personali" Decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196. ([www.garanteprivacy.it](http://www.garanteprivacy.it)).

	<i>Challenge Regione / Zona</i> <i>Anno 200X</i>		
	<i>Modulo di adesione</i> Da inviare alla segreteria entro e non oltre il giorno: (Indirizzo - Tel. - Fax - e.mail)		
Squadra n°		Spazio riservato alla segreteria	
1° Partecipante	Nome		Cognome
	Nato a		Nato il
	Indirizzo (Via, Piazza, Corso)		Località - Città
	N° Tessera Sanitaria	N° Tel.	e.mail ( <u>importante</u> )
	C.A.P.	Zona	Gruppo
	Codice Personale AGESCI	Firma	
2° Partecipante	Nome		Cognome
	Nato a		Nato il
	Indirizzo (Via, Piazza, Corso)		Località - Città
	N° Tessera Sanitaria	N° Tel.	e.mail ( <u>importante</u> )
	C.A.P.	Zona	Gruppo
	Codice Personale AGESCI	Firma	
<b><i>Ci impegniamo ad avvisare al più presto in caso di assenza</i></b>			
Capi	Nome e Cognome MdN		N° Telefono ed e.mail MdN
	Nome e Cognome MdN		N° Telefono ed e.mail MdN

## Indicazioni di percorso (IdP)

Per indicare alle squadre dove si trovano i posti prova si forniscono diverse informazioni, che non necessariamente portano a un punto prova, potrebbero portare in un luogo in cui si trovano altre indicazioni o sorprese.

È poco consigliato consegnare alla partenza tutte le indicazioni di percorso, il rischio è che i partecipanti si muovano in maniera disordinata.

Solitamente si ritiene più indicato fornire i dati un po' per volta. Alcune idee:

- Carta topografica con indicato il punto da raggiungere.
- Carta topografica muta.
- Coordinate sulla carta topografica: fornire i quadranti orizzontale e verticale. Sulla carta in scala 1:25.000 con tre cifre la tolleranza è di 100 m, con quattro cifre la tolleranza è di 10 m.
- Triangolazione topografica: determinazione del punto sulla carta topografica.
  - o Vengono fornite le coordinate di due punti e i relativi angoli delle rette da tracciare. Per es.:
    - Punto 1: 3750\_4150 - 315°
    - Punto 2: 3700\_4500 - 235°
  - o Per ogni punto si traccia la relativa retta con l'angolazione indicata.
  - o All'intersezione delle rette si trova il punto interessato. (3550\_4350)
- Serie di azimut da tracciare sulla carta per arrivare al punto finale.
- Si possono creare carte topografiche con pochi elementi essenziali, da arricchire poco per volta, sovrapponendo fogli trasparenti con particolari più dettagliati.
- Proiettare la carta topografica e chiedere di copiarla.
- Linee di confine. (Indicate sulla carta topografica).
- Indovinelli la cui soluzione numerica porta alle coordinate.
- Esporre nel posto prova un cartello con le coordinate del punto successivo da raggiungere.
- Strade, incroci, pietre miliari, cavalcavia, sottopassaggi.
- Lampioni, edicole votive, monumenti, statue, fontane.
- Tralicci, linee elettriche dell'alta tensione, linee telefoniche su palo.
- Torri, chiese, campanili, edifici particolari.
- Alberi, linee tagliafuoco nel bosco, cime di montagne.
- Sorgenti, fiumi, foci di fiumi, doline, corsi d'acqua di ogni genere.
- Personaggi o uomini-sandwich con le coordinate addosso.

## Percorsi (lunghezza percorsi)

Se si parte il pomeriggio del primo giorno prima di sera si può ipotizzare di percorrere, in pianura, circa otto chilometri: un paio d'ore di cammino. Mentre il secondo giorno si può stare attorno ai quindici chilometri: quattro ore.

Tenendo in considerazione il tempo e lo spazio occorre domandarsi:

- Quante ore di cammino ci devono essere in totale?
- Quante ore di cammino nelle singole giornate?
- Quanti chilometri si vogliono far percorrere?

Le variabili, soprattutto legate alla morfologia del terreno, sono molte.

Si può fare una stima studiando la carta e tracciando un profilo altimetrico più dettagliato possibile, ma ciò non esclude un sopralluogo.

Si può ipotizzare, in maniera approssimativa, di percorrere in un'ora, con zaino in spalla o con le borse su portapacchi, circa:

- A piedi su strada piana: 4/5 chilometri.
- In bicicletta su asfalto piano: 18 - 20 chilometri.
- In bicicletta su sterrato piano: 12 - 15 chilometri.

Il calcolo a tavolino di un tempo di percorrenza in montagna è molto vago, perché ogni sentiero è fatto a proprio modo, non è facile ottenere una stima precisa.

Partendo dall'idea che si percorrono circa 4 /5 all'ora su strada piana occorre aggiungere un'ora ogni 400-600 metri di salita. Quindi per un sentiero lungo 4 chilometri con una salita dai 400 ai 600 metri occorrono almeno un paio d'ore.

Non si aggiunge del tempo per la discesa, purché non sia troppo ripida e pericolosa costringendo a forti rallentamenti.

Quali elementi rallentano:

- Peso dello zaino.
- Vesciche, crampi, dolori muscolari o alle articolazioni.
- Sentieri su grosse pietre: ogni passo è diverso dall'altro.
- Cammino su sabbia o campi arati.
- Falso piano: continuo sali-scendi.
- Strade fangose, durante o dopo la pioggia, ci si infanga e si devono aggirare le pozzanghere.
- Sentieri non battuti, in cui la vegetazione ha preso il sopravvento.
- Le salite ripide: richiedono più fatica.
- Le discese ripide, soprattutto con gradoni o con foglie bagnate: richiedono più attenzione.
- I sentieri esposti: richiedono più attenzione.
- Sentieri stretti e trafficati, perché molto frequentati da escursionisti.
- Frequenti crocevia: sono necessarie continue verifiche del percorso con carta e bussola.
- Presenza di molti sentieri: si crea confusione.
- La necessità di uscire dal percorso per fare rifornimento d'acqua.
- Attraversamento di centri abitati.
- Riferimenti poco chiari sulla carta e sul terreno.

## Codice della Strada

Riportiamo un riassunto di alcuni articoli del Nuovo Codice della Strada (Decreto Legislativo 30 Aprile 1992 n° 285, aggiornato con d.l.vo 10 Settembre 1993 n° 360 , D.P.R. 19 Aprile 1994 n° 575, d.l.vo 4 Giugno 1997 n° 143, legge 19 Ottobre 1998 n° 366, d.m. 22 Dicembre 1998 e successive modificazioni). Aggiornato con la Legge n° 214 del 1 Agosto 2003. La legge si può trovare sul sito [www.polstrada.it](http://www.polstrada.it)

### Art. 190 Comportamento dei pedoni

I pedoni devono circolare sui marciapiedi e sugli altri spazi per essi predisposti; dove non ci sono devono circolare sul margine della carreggiata opposto al senso di marcia dei veicoli in modo da causare il minimo intralcio possibile alla circolazione.

Fuori dei centri abitati:

Sulle carreggiate a due sensi di marcia devono camminare in senso opposto a quello di marcia dei veicoli ovvero tenendo la propria sinistra.

Sulle carreggiate a senso unico devono camminare sul margine destro rispetto alla direzione di marcia dei veicoli ovvero tenendo la propria destra.

Da mezz'ora dopo il tramonto del sole a mezz'ora prima del suo sorgere, i pedoni che circolano sulla carreggiata di strade esterne ai centri abitati, prive di illuminazione pubblica, devono marciare su unica fila.

I pedoni, per attraversare la carreggiata, devono servirsi degli attraversamenti pedonali. Quando questi non esistono, o distano più di cento metri dal punto di attraversamento, i pedoni possono attraversare la carreggiata solo in senso perpendicolare, con l'attenzione necessaria a evitare situazioni di pericolo per sé o per altri. I pedoni che si accingono ad attraversare la carreggiata in zona sprovvista di attraversamenti pedonali devono dare la precedenza ai conducenti.

### Art. 50 Velocipedi

### Art. 68. Caratteristiche costruttive e funzionali e dispositivi di equipaggiamento dei veicoli

### Art. 52 Segnalazione visiva e illuminazione dei veicoli

I velocipedi devono essere muniti di un freno per ogni asse delle ruote e di un campanello. Per le segnalazioni visive: anteriormente di luci bianche o gialle, posteriormente di luci rosse e di catadiottri rossi; sui pedali devono essere applicati catadiottri gialli e analoghi dispositivi devono essere applicati sui lati.

L'uso dei dispositivi di segnalazione visiva e di illuminazione dei veicoli è obbligatoria da mezz'ora dopo il tramonto del sole a mezz'ora prima del suo sorgere e anche di giorno nelle gallerie, in caso di nebbia, di caduta di neve, di forte pioggia e in ogni altro caso di scarsa visibilità.

### **Art. 182. Circolazione dei velocipedi**

I ciclisti devono procedere su unica fila in tutti i casi in cui le condizioni della circolazione lo richiedano e, comunque, mai affiancati in numero superiore a due. Quando circolano fuori dai centri abitati devono sempre procedere su unica fila.

I ciclisti devono avere libero l'uso delle braccia e delle mani e reggere il manubrio almeno con una mano; essi devono essere in grado in ogni momento di vedere liberamente davanti a sé, ai due lati e compiere con la massima libertà, prontezza e facilità le manovre necessarie.

I ciclisti devono condurre il veicolo a mano quando, per le condizioni della circolazione, siano di intralcio o di pericolo per i pedoni. In tal caso sono assimilati ai pedoni e devono usare la comune diligenza e la comune prudenza.

### **Servizio scopa**

Se i percorsi non sono impossibili e tutti i partecipanti sono preparati in maniera adeguata, nessuno si dovrebbe perdere facilmente. Conviene comunque prendere delle precauzioni.

### **Dovrebbe...**

#### **...essere composto da**

- Capi o da rover e scolte. Preferibilmente non da esterni.
- Se il percorso è impegnativo le persone dovrebbero essere perlomeno quattro, qualora si debbano separare si muovono a coppie. Nel caso in cui si debba assistere un infortunato e un elemento del servizio scopa debba recarsi di persona a chiamare i soccorsi, l'altro resta ad assistere l'infortunato.

#### **...muoversi**

- Se il percorso lo consente, in bicicletta.
- Evitare, se non strettamente indispensabili: moto da cross, da trial, jeep, fuoristrada, mezzi anfibi, mezzi da sbarco...

#### **...avere con sé**

- Uno o due telefoni cellulari, i cui numeri vanno inseriti nell'elenco distribuito ai conduttori e all'organizzazione (HQ).  
È importante sapere se ci sono aree non raggiunte dal segnale telefonico.
- Una o due radio ricetrasmittenti. (Walkie-Talkie)
- Torce elettriche e fischietti. Uno per persona.
- Un kit di primo soccorso.

#### **...sapere**

- Conoscere i percorsi e i punti panoramici dai quali è possibile osservare la zona dall'alto, per cercare eventuali dispersi. Conviene indicarli nelle carte topografiche in loro dotazione.
- Sapere quali prove è previsto che si possano saltare e quali no.
- Sapere in quali punti è possibile comunicare via radio o via telefono.

**...fare**

- Monitorare le squadre lungo il percorso.
- È preferibile che non segua il percorso delle squadre, qualora non sia possibile evita di incrociarsi con esse.
- Fermarsi in ogni posto prova e aspettare che tutte le squadre concludano la prova.
- Una volta passate tutte le squadre lasciare il posto prova e proseguire verso il punto successivo.
- Raggiungere il posto prova successivo verificando che tutte le squadre siano arrivate.
- Comunicare al conduttore della prova successiva che il posto prova precedente è stato abbandonato e che tutte le squadre sono passate. Il conduttore prova abbandona il posto prova solo dopo che sono passate tutte le squadre ed è partito il servizio scopa.

**Come operare se una squadra si è persa...**

- Si comunica l'informazione all'organizzazione (HQ).
- Il servizio scopa si divide:
  - o Metà dei componenti prosegue lungo l'itinerario previsto.
  - o L'altra metà si mette alla ricerca:
    - Si ripercorre a ritroso l'itinerario, tornando al punto prova precedente, nell'eventualità in cui i dispersi siano ritornati in quel punto.
    - Si vagliano i punti in cui può essere stata presa una direzione errata.
    - Si valuta se assicurare una presenza costante nel punto prova in cui si è verificato l'ammacco.

**... ritrovati i dispersi**

- Se non è troppo tardi si indica ai dispersi la strada per proseguire.
- Se sono ormai fuori tempo si dice loro come raggiungere il punto di fine giornata, se necessario accompagnandoli.
- Se i dispersi non si possono muovere (infortunio) si comunica la cosa all'organizzazione. Qualora sia necessario comunicare di persona, perché non si riesce via radio o telefono cellulare, una persona resta con la squadra infortunata mentre una seconda va ad avvisare.

**Collaborazioni****...associative**

Laddove sono presenti si possono coinvolgere il settore Emergenze e Protezione Civile e le Radio Scout.

**...extrassociative**

È possibile richiedere la collaborazione di alcuni enti: Croce Rossa Italiana, Pubblica Assistenza, nuclei di Protezione Civile, organismi di tutela ambientale.

In questo modo si valorizzano il confronto con altri e i rapporti col territorio.

Generalmente si prendono prima contatti ufficiosi, formalizzando poi per iscritto le richieste di collaborazione, soprattutto per correttezza nei confronti altrui. Spesso è indispensabile per ragioni organizzative interne degli enti che vogliamo coinvolgere.

In alcuni casi avvengono tramite conoscenze personali, magari con ex scout che prestano servizio in questo altro ambito.

La richiesta di collaborazione deve essere motivata, non si possono coinvolgere enti o associazioni per compiti banali.

È importante la chiarezza, onde evitare che vengano richieste un paio di persone, per tenere una prova, ma si presenti tutto il gruppo, cogliendo l'occasione per effettuare l'esercitazione annuale.

Bisogna accordarsi in merito alle spese che l'ente deve sostenere.

Nella richiesta si può allegare un opuscolo che illustra la nostra associazione.

Indicare i riferimenti del mittente: Indirizzo, N° di telefono, indirizzo della sede, e.mail, sito web.

## Esempio di richiesta collaborazione



[www.agesci.org](http://www.agesci.org)  
[www.sitodizona.org](http://www.sitodizona.org)

*Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani*  
*Comitato di Zona \_\_\_\_\_*

*Spettabile Associazione \_\_\_\_\_*  
*Cortese attenzione*  
*Presidente / Dr.*

*Luogo e Data*

*Oggetto: Richiesta collaborazione Volontari*

*Invio la presente quale richiesta di cortese collaborazione nell'evento "Challenge", rivolto a nostri associati, che avrà luogo nei giorni 24-25 Aprile p.v. in località \_\_\_\_\_*

*L'attività, a carattere educativo, propone l'incontro e il confronto fra coetanei attraverso una serie di tecniche tipiche dello scautismo quali il primo soccorso, la vita all'aria aperta, il sapersela cavare in varie situazioni.*

*La vostra competenza nell'ambito del primo soccorso ci può essere di grande aiuto e potrebbe concretizzarsi nell'ambito di una attività specifica, aiutando i partecipanti a verificare le proprie conoscenze nel corso di prove teoriche e pratiche.*

*Ringraziando per la disponibilità porgo i più cordiali saluti.*

*Per l'organizzazione*  
*Nome e Cognome*

*Firma*

*Trasmetto in allegato un opuscolo che illustra la nostra associazione e il programma dell'evento.*

*I miei riferimenti sono:*

*Nome e Cognome*

*Indirizzo*

*Tel. - e.mail*

**Esempio di lettera di ringraziamento**

*www.agesci.org*  
*www.sitodizona.org*

*Associazione Guide e Scouts Cattolici Italiani*  
*Comitato di Zona \_\_\_\_\_*

*Spettabile Associazione \_\_\_\_\_*  
*Cortese attenzione*  
*Presidente / Dr.*

*Luogo e Data*

*Oggetto: Collaborazione Volontari*

*Invio la presente quale ringraziamento a nome di tutti gli organizzatori e i partecipanti all'evento "Challenge" svoltosi nei giorni 24 e 25 Aprile u.s.*

*A questa nostra attività hanno cortesemente collaborato i signori \_\_\_\_\_*

*Siamo certi che il buon risultato ottenuto in questa nostra proposta educativa sia stato raggiunto grazie anche alla preziosa competenza e alla disponibilità dimostrate dai volontari. Invio i più sentiti ringraziamenti con preghiera di rivolgerli anche ai volontari che hanno gentilmente cooperato con la nostra iniziativa.*

*Rinnovo con l'occasione i più cordiali saluti.*

*Per l'organizzazione*  
*Nome e Cognome*

*Firma*

**Articolo o comunicato per la stampa locale**

Questo evento, essendo rivolto a un certo numero di persone, provenienti da diverse località, può essere l'argomento di un articolo sulla stampa locale.

Si può scrivere un testo pronto per essere pubblicato oppure si prepara un comunicato stampa. Comunicando informazioni coerenti si agevola chi andrà a scrivere l'articolo.

Negli articoli bisogna ripresentarsi da zero, anche elencando informazioni che, a nostro giudizio, vedendo noi le cose dall'interno, possono sembrare scontate e superflue: dire che si tratta di un'associazione retta da volontari, con obiettivi educativi, che lo scopo del Challenge è di mettersi in gioco.

Non lasciar credere che si tratti di un'esercitazione, di una gara di sopravvivenza, ecc...

Usare un linguaggio comprensibile a tutti, "traducendo" i vari termini e i modi di dire poco facili da comprendere all'esterno del mondo scout.

Se l'articolo è preparato da un giornalista chiedere di vederne il testo prima della pubblicazione. Allegare qualche foto specifica, a volte le redazioni dei giornali hanno in archivio immagini poco recenti o le scaricano da qualche sito web, pubblicando immagini poco inerenti, magari un cerchio di Lupetti. Può essere utile comunicare quanti sono gli associati in zona e come contattare i gruppi, anche fornendo l'indirizzo di qualche sito Internet.

Vale sempre la regola: Chi, Cosa/Come, Dove, Quando, Perché.

### ...chi

Ragazze e ragazzi scout di 17 anni, provenienti dai diversi gruppi della provincia o regione (i giornalisti non conoscono il nostro concetto di Zona associativa, bisogna fare riferimento a un'area geografica amministrativa).

### ...cosa/come

Lungo un percorso, a piedi o in bicicletta, si affrontano diverse prove in vari ambiti: tecniche scout, vita all'aperto, sapersi arrangiare, autonomia, autosufficienza.

Si dorme in tenda o con riparo, imparando ad adattarsi all'ambiente.

Elencare alcune prove sottolineandone la valenza educativa.

Una competizione in cui non conta chi vince, ma l'importante è mettersi in gioco. Un'occasione di incontro e confronto fra coetanei rivolta a entrambe i sessi, non agonistica. L'obiettivo non è conquistare delle medaglie.

### ...dove

Lungo un itinerario che offre ostacoli naturali e occasioni di conoscenza dell'ambiente, della storia o delle tradizioni locali. A contatto con la natura.

### ...quando

Nel corso di un determinato fine settimana.

### ...perché

La vita all'aperto è una componente fondamentale dello scautismo. Educazione all'ambiente.

Lo scautismo insegna l'autosufficienza, l'autonomia, il gioco di squadra, a prepararsi per essere utili agli altri.

## Comunicazioni interne all'organizzazione

### Telefoni cellulari

Conviene avere una lista di telefoni cellulari dei capi presenti. Talvolta, però, non c'è il segnale, in molti casi sono più adatte le radio ricetrasmittenti, soprattutto per comunicare con più persone contemporaneamente e risparmiare.

Elenco cellulari/radio capi presenti al Challenge			
Nome	Gruppo	Prova	Telefono - Canale radio - Codice chiamata selettiva radio
Servizio scopa			

### **Comunicazioni radio, ricetrasmittenti**

È importante sapere in tempo reale come stanno andando le cose, soprattutto per prevenire contrattempi, ritardi e smarrimenti. In particolar modo potrebbero avere una radio il servizio scopa e chi riceve i dati per il calcolo dei punteggi.

In fase di sopralluogo dell'itinerario occorre verificare se i vari punti sono raggiungibili via radio o telefono cellulare. Potrebbe essere necessario individuare dei luoghi che facciano da ponte radio, magari collocati a una quota piuttosto alta o a metà di una vallata.

Bisogna fare attenzione, via radio vi sono modi di fare che possono sembrare solamente gesti poco educati, ma in realtà sono vere e proprie infrazioni a leggi dello stato e quindi perseguibili. Chiunque può essere in ascolto.

### **Impiego delle radio ricetrasmittenti:**

- Rispettare le leggi e la privacy.
- È vietato l'impiego di apparecchiature per le quali non si è in possesso della relativa autorizzazione ministeriale o non si è presentata la documentazione agli enti competenti e/o versati i contributi previsti.
- Prima di parlare controllare che la frequenza sia libera restando in ascolto per qualche minuto.
- Dire il proprio nome e quello della postazione, specificando chiaramente chi si sta chiamando.
- Non comunicare dati altrui: nomi, cognomi, numeri telefonici...
- Non presentarsi sotto falso nome o spacciarsi per qualcun altro.
- Evitare di suscitare falsi allarmi, anche involontariamente.
- Quando si tratta di un grande gioco o di una esercitazione, comunicarlo frequentemente per evitare che qualcuno in ascolto si allarmi e chiami la Polizia.
- Non simulare sequestri o reati, chi ascolta non sempre comprende che si tratta di un gioco.
- Non disturbare comunicazioni in atto oppure chiedere gentilmente di liberare il canale o di restare solo in ascolto.
- Non interferire con collegamenti altrui, non divulgare eventuali informazioni ricevute involontariamente e che non sono dirette a voi.
- Parlare lentamente, in maniera chiara e comprensibile, con messaggi brevi.
- Parlare uno per volta, non sovrapporsi ad altri che stanno parlando.
- Comunicare il fine trasmissione: "Cambio – Passo"
- Limitarsi a parlare dell'argomento in questione, quando si chiede la frequenza libera bisogna avere un valido motivo.
- Non fare i "coccodrilli", ovvero coloro che hanno "bocca grande e orecchie piccole".
- Evitare il linguaggio volgare.
- Sillabare le parole dubbie, anche usando un codice fonetico (Alfa, Bravo, Charlie...)
- Impiegare frequenze diverse (canali) per comunicazioni su argomenti diversi. Per esempio canale 1 per l'HQ, canale 2 per la logistica.

### **Le leggi**

Si possono impiegare diversi tipi di radio, restando nel rispetto delle normative italiane ed europee che sono in continua evoluzione. In questo testo non è possibile entrare nei dettagli tecnico-legali, conviene sempre cercare informazioni certe e aggiornate in Internet e sulla Gazzetta Ufficiale. La legge più recente sull'argomento è:

Codice delle comunicazioni elettroniche: Decreto Legislativo n° 259 del 1 agosto 2003. Pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale N. 214 del 15 Settembre 2003.

Quali informazioni verificare prima di usare una ricetrasmittente?

- Occorre una Patente o una Licenza rilasciata dal Ministero delle Comunicazioni?
- Bisogna presentare una Denuncia di Inizio Attività (D.I.A.) al Ministero delle Comunicazioni?
- Si deve presentare una denuncia di possesso degli apparati radio alle autorità di Pubblica Sicurezza?

- È necessario il versamento di un canone annuale?
- È possibile l'impiego da parte dei minorenni? Se sì, in che termini?

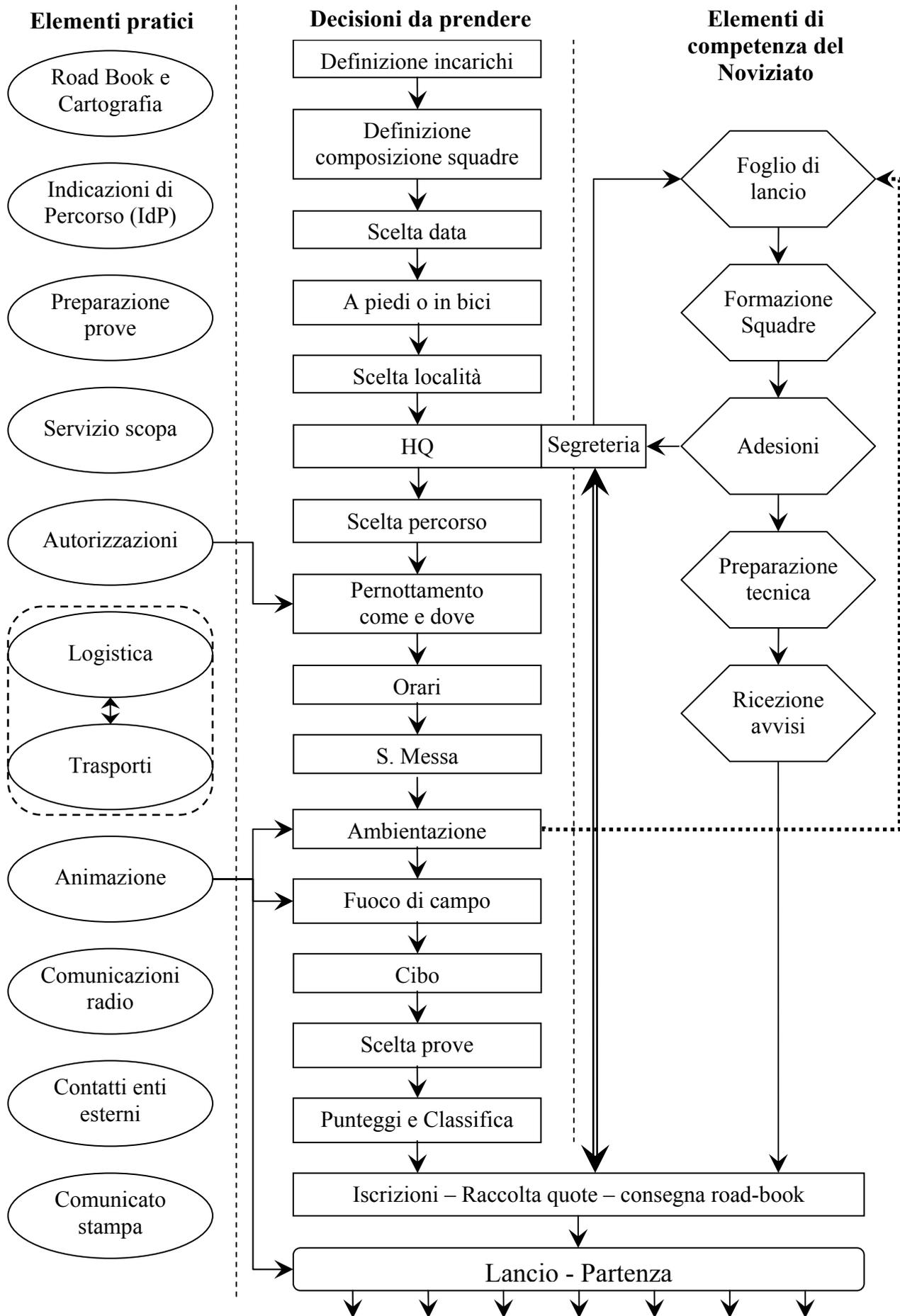
**Informazioni si possono trovare nei siti:**

Ministero delle Comunicazioni	<a href="http://www.comunicazioni.it">www.comunicazioni.it</a>
Ministero delle Comunicazioni Ufficio Relazioni con il Pubblico	<a href="http://www.urpcomunicazioni.it">www.urpcomunicazioni.it</a>
ARI Associazione Radioamatori Italiani	<a href="http://www.ari.it">www.ari.it</a>
Federazione Italiana Ricetrasmismissioni Citizen's Band Servizio Emergenza Radio	<a href="http://www.fircb.it">www.fircb.it</a>

	Banda di frequenza	N° canali	Potenza emessa	Patente rilasciata dal Ministero delle Comunicazioni
Citizen Band (CB) 27 Mhz	26.960 – 27.410	40	5 W	NO
43 Mhz (In ausilio ad attività sportive e agonistiche)	43.5000 - 43.5375	24	4 W	NO
LPD 433 Mhz Low Power Device	433.075 – 434.775	69	10 mW	NO
PMR 446 Mhz Professional Mobile Radio	446.0 - 446.1	8	500 mW	NO

<i>Codice fonetico</i>					
<b>A</b>	Alfa ( <i>alfa</i> )	<b>M</b>	Mike ( <i>maik</i> )	<b>Y</b>	Yankee ( <i>ienchi</i> )
<b>B</b>	Bravo ( <i>bravo</i> )	<b>N</b>	November ( <i>november</i> )	<b>Z</b>	Zulu ( <i>zulu</i> )
<b>C</b>	Charlie ( <i>ciarli</i> )	<b>O</b>	Oscar ( <i>oscar</i> )	<b>1</b>	Unaone ( <i>unauan</i> )
<b>D</b>	Delta ( <i>delta</i> )	<b>P</b>	Papa ( <i>papa</i> )	<b>2</b>	Bissotwo ( <i>bissotu</i> )
<b>E</b>	Echo ( <i>eco</i> )	<b>Q</b>	Quebec ( <i>chebek</i> )	<b>3</b>	Terrathree ( <i>terratri</i> )
<b>F</b>	Foxtrot ( <i>focstro</i> )	<b>R</b>	Romeo ( <i>romeo</i> )	<b>4</b>	Kartefour ( <i>carteifor</i> )
<b>G</b>	Golf ( <i>golf</i> )	<b>S</b>	Sierra ( <i>sierra</i> )	<b>5</b>	Pantafive ( <i>pantafaiv</i> )
<b>H</b>	Hotel ( <i>otel</i> )	<b>T</b>	Tango ( <i>tango</i> )	<b>6</b>	Soxisix ( <i>socsisics</i> )
<b>I</b>	India ( <i>india</i> )	<b>U</b>	Uniform ( <i>iuniform</i> )	<b>7</b>	Setteseven ( <i>setteseven</i> )
<b>J</b>	Juliet ( <i>giuliet</i> )	<b>V</b>	Victor ( <i>victor</i> )	<b>8</b>	Otkoeight ( <i>octoeit</i> )
<b>K</b>	Kilo ( <i>chilo</i> )	<b>W</b>	Whisky ( <i>uischi</i> )	<b>9</b>	Novenine ( <i>novenain</i> )
<b>L</b>	Lima ( <i>lima</i> )	<b>X</b>	X-Ray ( <i>ecsrei</i> )	<b>0</b>	Nadazero ( <i>nadaseiro</i> )

# Flusso Preparazione



**Chi fa che cosa**

Per la divisione dei compiti si può usare lo schema della squadriglia in reparto:

- Incarichi: per i ruoli di preparazione a casa.
- Posti d'azione: per i ruoli operativi sul campo.

Scheda esempio di programma.

<i>Primo giorno</i>			
Cosa - Quando	Come - Dove	Chi: sul campo Posti d'azione	Chi: a casa Incarichi
Ore: Ritrovo			
Ore: Lancio			
Ore: Partenza			
Ore:			

<i>Secondo Giorno</i>			
Cosa - Quando	Come - Dove	Chi: sul campo Posti d'azione	Chi: a casa Incarichi
Ore:			
Ore:			
Ore: Conclusione, premiazione, saluti			
Ore: Ritorno a casa			

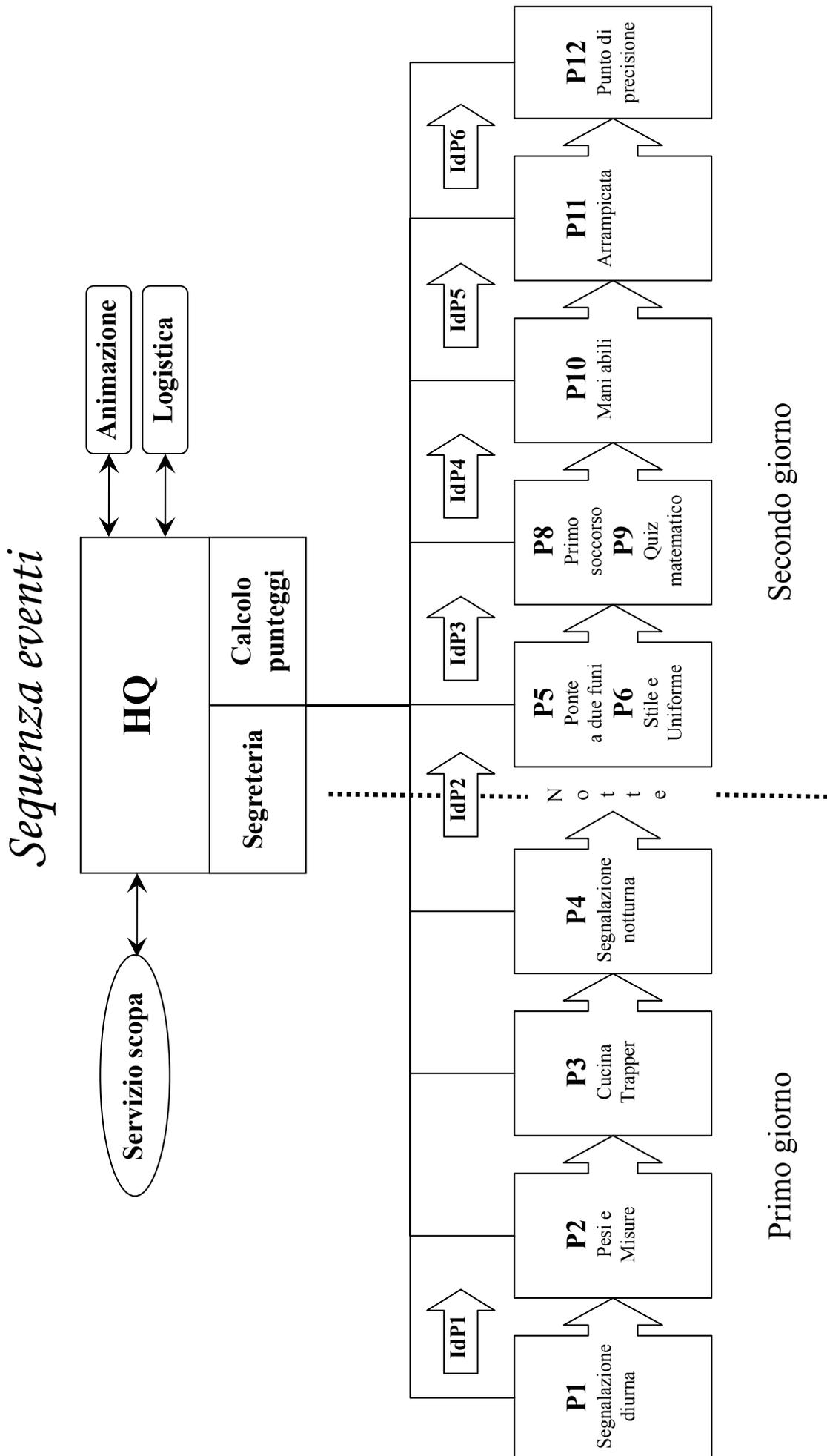
<b>Sabato: Primo Giorno</b>			
Cosa - Quando	Come - Dove	Chi - Sul campo	Chi - A casa
Ore 15.00	Ritrovo per organizzatori (HQ), capi, MdN in località: Sistemazione ultimi dettagli: Lancio, segreteria, documentazione.	Organizzatori, capi, MdN.	Comunicare luogo e ora di ritrovo a organizzatori, capi e MdN:
Ore 16.00	Ritrovo per le squadre ore 16.00 in località: Indicazioni per raggiungere la località: strade, treni, autobus.	Tutti dovrebbero arrivare autonomamente, seguendo le indicazioni del foglio di lancio.	Il foglio di lancio viene preparato e diffuso ai MdN via e.mail. Viene consegnato dai MdN ai partecipanti. Deve arrivare ai MdN entro il: Preparato e diffuso da:
Ore 16.00 Iscrizione	La Segreteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccoglie le quote.</li> <li>• Le iscrizioni dovrebbero essere arrivate in precedenza, in questo momento si verifica l'elenco partecipanti attribuendo la numerazione alle squadre.</li> </ul> Durante l'iscrizione si consegnano alle squadre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il libretto (Road-Book) con tutte le informazioni necessarie.</li> <li>• La scheda punteggio di squadra.</li> <li>• Busta di emergenza: sigillata e contrassegnata col numero di squadra.</li> <li>• Carte topografiche.</li> <li>• Modulo ricezione segnalazione.</li> </ul> Il momento dell'iscrizione deve essere molto veloce. I partecipanti si preparano per il lancio e la ricezione della segnalazione.	Segreteria composta da:	I MdN inviano le prescrizioni alla segreteria entro il giorno: Documentazione preparata da: Modulo iscrizione squadre: Scheda punteggio di squadra: Buste di emergenza sigillate: Libretto (road-book): Carte topografiche: Modulo ricezione segnalazione:
Lancio	Appena concluse le iscrizioni	Gestito da:	Preparato da:

<p>Partenza Ore 16.30 P1 Segnalazione diurna IdP1</p>	<p>Durante il lancio si effettua la segnalazione Morse con bandiere. Un capo trasmette, mentre un'altro segue le squadre durante la ricezione. La stazione ricevente consegna le IdP1 dopo aver ricevuto i testi tradotti. Le squadre ricevono la segnalazione, compilano il modulo ricezione segnalazione sia in Morse che col testo tradotto e ritirano le IdP1, dopodiché partono per la prova successiva. Per essere sicuri che le IdP1 siano ben compresse vengono consegnate alle squadre con un foglio a parte e non trasmesse tramite segnalazione Morse. La segnalazione aiuta a dilazionare nel tempo la partenza delle squadre.</p>	<p>Segnalazione diurna tenuta da:  Trasmittente:  Ricevente:</p>	<p>Bandiere portate da:  IdP1 preparate da:</p>
<p>Percorso</p>	<p>Le squadre percorreranno probabilmente la strada:</p>	<p>Servizio scopa:</p>	<p>Sopralluogo effettuato da:</p>
<p>P2 Pesi misure e quantità</p>	<p>Il conduttore della prova P2 Pesi misure e quantità annota sulla propria scheda gli orari di arrivo delle squadre Non ha indicazioni di percorso (IdP) da consegnare alle squadre. Dopo la prova le squadre si fermano sul posto.</p>	<p>Luogo:  Conduttori:</p>	<p>Preparazione materiale: Schede prova squadre per pesi misure e quantità:</p>
<p>Ore 19.00 S. Messa</p>	<p>Viene celebrata all'aperto sul luogo del pernottamento, in località: In caso di maltempo viene celebrata al coperto:</p>	<p>Animazione:</p>	<p>Libretti: Contattare sacerdote: Richiedere locali al coperto:</p>
<p>Ore 20.00 P3 Cucina Trapper</p>	<p>La prova Cucina Trapper si svolge nel luogo del pernottamento. L'intera prova viene valutata dai conduttori, dalla raccolta della legna, al fuoco e alla preparazione dei cibi. Naturalmente non sono consentiti il pasto al sacco o cucinare diversamente, ci si nutre con quanto viene cucinato alla Trapper. In questo momento si montano le tende.</p>	<p>Luogo raggiungibile in auto, dal quale proseguire a piedi:  Conduttori:</p>	<p>Permessi per luogo pernottamento:</p>
<p>Ore 22.30 P4 Segnalazione notturna</p>	<p>La prova di segnalazione notturna viene effettuata sul luogo del pernottamento, con faro da segnalazione.</p>	<p>Trasmittente:  Ricevente:</p>	<p>Testo messaggio Morse: Faro da segnalazione: Moduli ricezione segnalazione:</p>
<p>Conclusione giornata</p>	<p>Il momento di riflessione serale è comunitario.</p>	<p>Gestito da:</p>	<p>Preparato da:</p>
<p>Notte</p>	<p>Il pernottamento avviene in tenda di squadra.</p>	<p>Calcolo punteggi del primo giorno, durante la notte:</p>	<p>Computer per calcolo punteggi: Luogo per calcolo punteggi:</p>

<i>Domenica: Secondo giorno</i>			
Cosa - Quando	Come - Dove	Chi - Sul campo	Chi - A casa
Ore 06.00 Sveglia Partenza IdP2	Fin dal primo momento le squadre devono essere autonome. Viene data la sveglia alle 06.00 consegnando le IdP2 per raggiungere la prima prova della mattina P5 Ponte a due funi. Non sono previsti momenti comunitari. Alle 06.00 parte la misurazione del tempo.	Sveglia alle 06.00: Prima colazione al sacco di squadra.	IdP2 verso P2 Ponte a due funi:
P5 Ponte a due funi P6 Stile e Uniforme IdP3	Contemporaneamente all'attraversamento sul ponte a due funi si effettua a sorpresa, la P6 Stile e uniforme. Superata la prova si consegnano le IdP3. Le IdP3 dicono come raggiungere il punto successivo e chiedono di tracciare il percorso rettificato Belga P7 fra i punti: xxxx e yyyy.	Conduttori P5 Ponte a due Funi: Conduttori P6 Stile e Uniforme:	P5 Ponte a due funi: P6 Stile ed uniforme: IdP3 verso P8 Primo soccorso:
P8 Primo soccorso P9 Quiz matematico IdP4	Ritirare il tracciato del percorso rettificato P7. La P8 Primo soccorso può richiedere molto tempo e provocare accodamenti. Viene proposta in contemporanea la P9 Quiz matematico. Superata la prova si consegnano le IdP4.	Conduttori P8 Primo soccorso: Conduttori P9 Quiz matematico: IdP4:	P8 Primo soccorso: P9 Quiz matematico: IdP4 verso P10 Mani abili:
Pranzo	Il pranzo è al sacco di squadra, lungo il percorso. Non ci si ferma per il pranzo.	Pranzo al sacco di squadra.	
P10 Mani abili IdP5	Nella P10 Mani abili si realizza un oggetto. Superata la prova si consegnano le IdP5.	Conduttori P10 Mani abili:	P10 Mani abili: IdP5 verso P11:
P11 Arrampicata IdP6	A questo punto l'arrivo delle squadre dovrebbe essere diluito, ma non si sa mai... Superata la prova si consegnano le IdP6.	Conduttori P11 Arrampicata:	Equipaggiamento P11 Arrampicata: IdP6 verso P12 Punto di precisione:
P12 Punto di precisione	La prova si effettua in prossimità del punto di conclusione del Challenge:	Conduttori P12 Punto di precisione:	P12 Punto di precisione:
P13 Tempo percorrenza	Il tempo di percorrenza è considerato prova a punti. Viene classificato come P13.	Calcolo dei tempi:	Computer: Gruppo elettrogeno:
Ore 15.00 ≈ Conclusione	Il luogo della conclusione è: Preparare delle proposte nel caso in cui i primi arrivino con largo anticipo e passi molto tempo fra i primi e gli ultimi.	Conclusione:	Conclusione: Premi:

		<b>Cosa</b>	<b>Chi</b>	
<b>Incarichi e Posti d'azione</b>	Organizzazione - Headquarters (HQ)			
	Invio foglio di lancio ai novizi/e			
	Pubblicazione eventuale documentazione su sito web			
	Raccolta preiscrizioni e relative quote			
	Verifica orari mezzi di trasporto pubblici			
	Prenotare/avvisare per luogo di ritrovo e lancio			
	Prenotare/avvisare per luogo di conclusione			
	Prenotare/avvisare per luogo pernottamento			
	Verifica percorsi			
	Accoglienza – iscrizione - raccolta quote - segreteria			
	Animazione Lancio			
	Animazione conclusione			
	Avvisare Stazioni dei Carabinieri lungo il percorso			
	Articolo o comunicato per stampa locale			
	Contatti con altri enti o associazioni			
	Preparazione accoglienza luogo pernottamento			
	Servizio scopa			
	Logistica generale			
	Preparazione documentazione	Foglio di lancio per i novizi/e		
		Modulo adesione squadre		
		Libretti (road-book)		
		Scheda punteggio squadra		
		Busta di Emergenza		
		Carte topografiche		
		Elenco telefoni cellulari capi		
	S. Messa	Accordi con sacerdote		
		Luogo per S. Messa		
		Realizzazione altare		
		Eventuale luogo al coperto		
		Animazione		
		Libretti canti liturgici		
	<b>Equipaggiamento - Materiale – Spese</b>			
	Kit primo soccorso			
Premi primi classificati				
Ricordino per tutti				
Computer per calcolo punteggi				
Gruppo elettrogeno per alimentazione computer				
Radio ricetrasmettenti				
Graffettatrice, biro e buste da firmare per sigillare i telefoni cellulari				
Megafono o impianto di amplificazione sonora				
Tenda o riparo per HQ				
Acqua potabile di scorta				

		<b>Cosa</b>	<b>Chi</b>	
<b>Indicazioni di percorso (IdP)</b>	IdP1	Verso P2 Pesi misure e quantità.		
	IdP2	Verso P5 Ponte a due funi e P6 Stile e Uniforme.		
	IdP3	Verso P7 Percorso rettificato belga, P8 Primo soccorso, P9 Quiz matematico.		
	IdP4	Verso P10 Mani abili.		
	IdP5	Verso P11 Arrampicata.		
	Idp6	Verso P12 Punto di precisione.		
	<b>Prove (P): preparazione e gestione</b>			
	P 1	Segnalazione diurna con bandiere	Trasmittente	
			Ricevente	
			Testo messaggio Morse	
			Bandiere	
			Moduli ricezione Segnalazione	
	P 2	Pesi misure e quantità	Gestione prova	
			Preparazione materiale	
			Schede prova per le squadre	
	P 3	Cucina Trapper	Gestione prova	
	P 4	Segnalazione notturna con faro da segnalazione	Trasmittente	
			Ricevente	
			Faro per Segnalazione	
			Moduli ricezione Segnalazione	
P 5	Ponte a due funi	Gestione prova		
		Preparazione materiale a casa		
		Installazione ponte		
P 6	Stile e Uniforme	Gestione prova		
		Stesura scheda valutazione		
P 7	Rettificato Belga	Inizio prova		
		Ritiro tracciati su carta		
P 8	Primo soccorso	Gestione prova		
		Preparazione materiale		
P 9	Quiz matematico	Gestione prova		
		Preparazione schede Quiz		
P 10	Mani abili	Gestione prova		
		Preparazione materiale		
P 11	Arrampicata	Gestione prova		
		Preparazione materiale a casa		
P 12	Punto di precisione	Gestione prova		
		Rilievo punto		
<b>Abbinamento capi – prove - bicicletta</b>				
Occorre bicicletta		Prove:		
Non occorre bicicletta		Prove:		





## Capitolo Sei

# Valutazione prove e classifica

### Criteri di valutazione

La valutazione delle prove e la classifica sono determinanti, si dibattono molto in fase di preparazione e in sede di verifica. Entrano in gioco molte teorie, perché le prove sono disparate e possono essere giudicate diversamente, anche in maniera soggettiva.

Non è sempre facile trovare un comune denominatore che metta tutti d'accordo.

La valutazione è relativa alle prove e non deve essere percepita come giudizio alla persona.

Osserviamo gli elementi da considerare per decidere se, e come, stilare una classifica.

### Impegno o risultato?

In questa occasione si dovrebbe tendere a premiare il risultato più che l'impegno: "Ti sei impegnato molto, ma se il ponte non lo hai superato... non lo hai superato".

Senza entrare in contrasto con l'aspetto educativo e non agonistico dell'evento.

In diverse situazioni è importante premiare l'impegno, ma vi sono momenti in cui l'obiettivo va raggiunto e il risultato deve essere quantificabile. Non sempre bastano dedizione, sforzo e buone intenzioni. Sottolineare questa realtà ha una valenza educativa, sarebbe scorretto lasciar credere che il solo impegno possa sempre bastare.

### Griglia di valutazione

In buona parte dei casi non vi può essere una regola fissa per indicare quali elementi tenere in considerazione, ma si può giudicare solo "a occhio".

Ci sono cose quantificabili numericamente ed elementi poco misurabili, non è semplice stendere un elenco di punti da comparare per le prove di abilità manuale o di cucina trapper.

Si possono creare delle liste di riferimento di massima, ma non troppo vincolanti.

Quali elementi tenere in considerazione per la valutazione? Autonomia, autosufficienza, capacità di adattarsi, conoscenze tecniche, creatività, cultura, equipaggiamento, fantasia, buon gusto, forza di volontà, impegno fisico, lealtà, manualità, precisione, preparazione da casa, qualità del prodotto finito, responsabilità, stile, tempo impiegato e altre ancora.

### La Classifica: Si/No

Non è indispensabile stabilire una graduatoria, ci si può limitare a pubblicare i risultati conseguiti da ogni singola squadra nelle varie prove, senza evidenziare vincitori e vinti.

La classifica generalmente non viene distinta per sesso, perché a tutti viene dato modo di esprimersi, equilibrando i vari elementi.

Non è educativo sottolineare l'ultimo arrivato ed evidenziare eccessivamente il primo.

Non devono esistere gli ultimi arrivati, dopo un determinato posizionamento, si può scegliere di considerare tutti a pari merito.

### Valutazione delle prove

#### ... punti

Consideriamo la valutazione numerica dell'esecuzione di una prova.

Le teorie sono diverse, si può preferire da zero a tre, da zero a cinque o da zero a dieci.

Se si vuole seguire il principio per cui la squadra merita un punteggio minimo per essere arrivata sul posto si può partire dal presupposto che non possa esistere lo zero, per cui il punteggio

dovrebbe comunque partire da uno, anche quando l'esecuzione è molto scarsa. Ma è vero che nessuno dovrebbe arrivare alla fine avendo conseguito un punteggio pari a zero, questa ipotesi viene scongiurata dal fatto che entrano in gioco materie diverse (teoriche, tecniche, pratiche) e tutti dovrebbero ritrovarsi in almeno un ambito.

Inoltre sappiamo che quando non c'è impegno è difficile attribuire un punteggio, seppur minimo. Alla squadra si può consentire di saltare la prova. Può darsi che nella strategia di gioco decida di non affrontarla per guadagnare tempo, oppure è arrivata con eccessivo ritardo.

Alcune idee:

- Da zero a tre, da zero a cinque, da zero a dieci.
- Da uno a tre, a uno a cinque, da uno a dieci.
- Percentuali di raggiungimento del risultato. Per esempio: se in un questionario rispondo a quattro domande su otto ottengo il 50% dei punti.
- A scalare, in negativo: partendo da una determinata cifra si tolgono punti. È simile al sistema delle vite impiegato nei grandi giochi.
- Penalità sul tempo. Si attribuisce a ogni prova un certo numero di minuti di penalità in funzione del livello di superamento della prova.
  - Superata col massimo del punteggio non ha penalità.
  - Non superata, ha penalità in funzione del risultato conseguito.

### ... giudizio

Con questa scelta, senza valori numerici, non è possibile stilare una graduatoria.

Si dovrebbero convertire i giudizi in cifre, tanto vale attribuire delle cifre fin dall'inizio.

Questo sistema è applicabile qualora si decida di non stilare una classifica, ma di pubblicare solo i risultati. Due ipotesi:

- A, B, C, D.
- Scarso, Insufficiente, Sufficiente, Discreto, Buono, Ottimo.

### ...squadra meglio posizionata nelle prove

Si può preferire di premiare solo i meglio classificati (o le due o tre squadre meglio posizionate) in ogni singola prova.

Con questo criterio è possibile determinare il vincitore assoluto in funzione delle posizioni raggiunte in ogni prova, sommandole chi ottiene il valore più basso è piazzato meglio, mentre chi ha il valore più alto, è messo meno bene.

### ...autovalutazione

Si possono proporre delle autovalutazioni, magari con una griglia di verifica da fornire in un secondo momento, dopo la prestazione.

### ...eliminazione

Dovrebbe essere una decisione estrema.

Può essere considerata una misura disciplinare sportiva, per chi non segue le regole del gioco.

## Classifica dei noviziati

È possibile stilare una classifica per unità, alla quale dare meno importanza rispetto alla graduatoria per squadra.

Si può escludere un'unità se i partecipanti sono un numero decisamente basso rispetto ai censiti, per esempio: meno della metà. Può essere un modo per stimolare la partecipazione di tutti.

Si sommano tutti i punteggi ottenuti dalle singole squadre appartenenti al noviziato per ottenerne la media. In alternativa si può effettuare il calcolo medio delle posizioni raggiunte: primo, secondo... decimo...

## Peso delle prove

Le prove richiedono impegno differente fra loro, per esempio: la cottura del pane reclama più dedizione della traduzione messaggio segreto. In funzione dello sforzo richiesto ad alcune si può dare un *peso* diverso moltiplicando il punteggio per un valore. Se il messaggio segreto ha *peso* uno, la valutazione può andare da zero a cinque. Mentre la cottura pane si può moltiplicare per un *peso* tre; un punteggio pari a due moltiplicato per tre diventerà sei.

Si può attribuire un *peso* diverso per stimolare i partecipanti ad affrontare una determinata prova, che potrebbero non gradire o preferire saltare per guadagnare tempo. Il percorso rettificato può richiedere un impegno di tempo notevole, che andrebbe a svantaggio del tempo percorrenza. Assegnando a una prova un *peso* superiore a quello di un'altra si stimola a eseguirla.

## Tempo totale impiegato nella percorrenza

Il tempo totale si calcola dal momento della partenza fino al punto di arrivo, sottraendo i minuti in cui è stato fermato.

In alcuni casi nei posti prova si formano delle code, facendo perdere tempo alle squadre. Il conduttore annota, sulla scheda punteggi in suo possesso, l'ora di arrivo delle squadre sul posto prova e l'ora di inizio della prova medesima. Il tempo di esecuzione della prova viene conteggiato come tempo percorrenza. Coloro che impiegano molto tempo nell'esecuzione sono svantaggiati. Si induce così a concludere velocemente la prova.

Quando vi sono più percorsi si possono stilare classifiche separate.

A volte si fanno convivere una prova impegnativa, che causa accodamenti, con una più semplice, come un quiz. In questo caso la prima squadra arrivata si dedica subito alla prova impegnativa, mentre quelle che arrivano dopo hanno il tempo per compilare il quiz, si rischia di penalizzarla.

Si può ovviare a questo inconveniente accordandole un bonus, magari conteggiando il tempo a partire da qualche minuto dopo.

## Bilanciamento tra valutazione prove e tempo percorrenza

Il tempo di percorrenza viene considerato prova a punti, occorre stabilire quale peso gli si vuole attribuire nei confronti delle singole e dell'insieme delle prove, perché è più determinante rispetto a una singola prova.

È importante equilibrare le valutazioni e i pesi da assegnare alle prove e al tempo percorrenza, per non avvantaggiare chi corre senza dare importanza alle prove e non agevolare chi se la prende con calma, perché riesce meglio nelle prove.

È possibile attribuire al tempo di percorrenza un peso in funzione della media ponderata, solo dopo aver visto il risultato, questo può essere utile se, per esempio, ci si trova con un primo arrivato ore prima di altri, oppure se, a metà, qualcuno si perde.

Bisogna tenere conto anche del caso in cui qualcuno salti una prova, volendo o meno, magari prendendo una scorciatoia. Viene avvantaggiato perché con la scorciatoia guadagna tempo, ma va penalizzato, perché ha saltato la prova. Non necessariamente si debbono togliere dei punti, occorre deciderlo, l'assegnazione di un punteggio pari a zero per la prova potrebbe essere considerato sufficiente.

## Bonus/Malus

Può accadere che un compito venga svolto in maniera eccellente, oppure vi siano scorrettezze o disturbi mentre altri sono intenti a eseguire il proprio lavoro.

Si possono attribuire penalità per i seguenti motivi:

- Autostop.
- Seguire un percorso non consentito.
- Camminare in gruppo.
- Seguire chi precede senza aver cercato da sé l'itinerario.
- Saltare una prova.
- Aprire la busta d'emergenza senza valido motivo.

Le squadre i cui componenti si separano potrebbero essere squalificate.

## **Scommessa**

Il concetto di scommessa, basata sulla fortuna, entra in contrasto col principio di ottenere le cose col proprio impegno, però può portare la squadra a decidere in base alle proprie capacità.

Si può introdurre la scommessa sulla prova concedendo la possibilità, una sola volta, di giocarsi il raddoppio del punteggio, comunicando prima il peso della prova.

Una squadra può sentirsi più o meno ferrata in un determinato argomento.

## **Pubblicazione della classifica e/o dei risultati**

Per quanto possibile i punteggi dovrebbero essere comunicati immediatamente, sul posto, appena conclusa la prova, ma non sempre si può fare.

Alcune valutazioni possono avere un peso che si determina solo alla fine del percorso, applicando una media ponderata, per altre si può dare una valutazione solo in funzione dei risultati di tutti.

È importante comunicare i risultati complessivi il più presto possibile, bisognerebbe perlomeno esporli su un cartellone nel momento di conclusione del Challenge.

Possono essere pubblicati sul giornalino o sul sito Internet di Zona, evitando di pubblicare nomi e cognomi in rispetto del Codice della Privacy, ci si può limitare a inserire il numero di squadra e le iniziali. Le prove ad autovalutazione non si considerano ai fini della classifica e non si pubblica il punteggio autoassegnato.

## **Premiazione**

Se si è stilata una graduatoria di conseguenza si effettua la premiazione. Dovrebbe essere fatta subito, come momento conclusivo, è poco probabile che a breve distanza di tempo tutti i partecipanti riescano a ritrovarsi.

## **I premi**

Quando si decide di attribuire dei riconoscimenti conviene premiare solo le prime tre squadre classificate, considerando le altre a pari merito.

Premi simbolici o di valore? Anche questo è un argomento controverso.

In un Challenge ci si confronta con se stessi e ci si mette in competizione, ma non si gareggia con lo scopo di ottenere un premio, per cui i premi non dovrebbero avere un valore economico.

Qualcuno mette in palio premi attinenti all'attività scout: gavetta, fornellino, bussola... altri sono dell'idea che il premio debba essere puramente simbolico, senza valore. Alcuni esempi:

- Attestato di partecipazione a tutti i partecipanti.
- Attestato di partecipazione a tutti i noviziati.
- Ricordino semplice per tutti, per esempio un ferma-fazzolettone.
- Diplomi, pergamene, ai migliori nella classifica generale o in ogni singola prova.
- Diploma, pergamena al noviziato meglio posizionato.
- Trofeo al noviziato meglio posizionato. Lo si rimette in palio nell'edizione successiva, magari indicando il nome del noviziato vincente anno dopo anno.

In alcune Zone si porta avanti la tradizione del Libro d'Oro del Challenge, si riportano i nomi dei partecipanti, la classifica, aneddoti vari e tutto quanto si ritiene interessante.

Può essere conservato dal noviziato rappresentato dai vincitori.

## **Computer**

Quando si vuole comunicare la classifica nel momento di conclusione è basilare effettuare i conteggi velocemente. Sarebbe una buona cosa poter disporre di un personal computer portatile, che attraverso un foglio elettronico preimpostato, consenta di semplificare i calcoli.

## Qualche esempio di calcolo

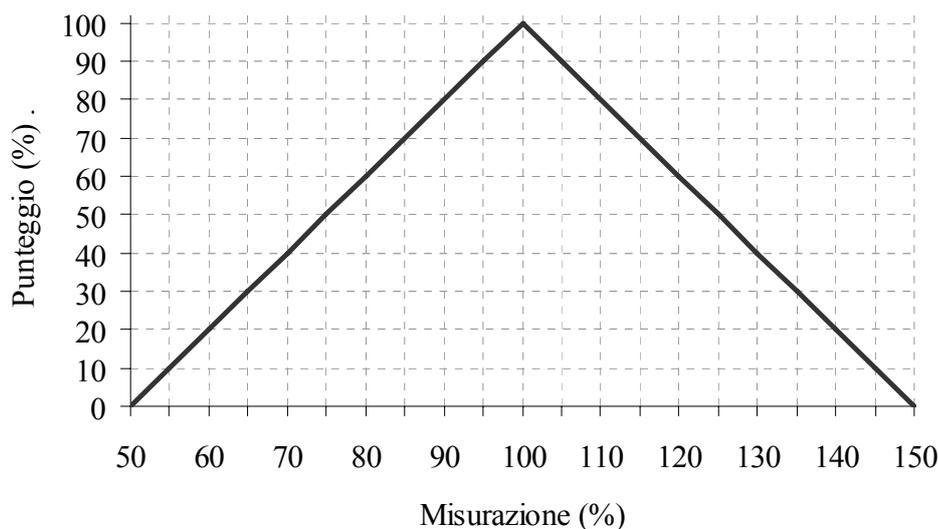
Gli elementi in gioco sono molti: numero delle prove, peso delle prove, lunghezza del percorso, numero dei partecipanti. La casistica è ampia per cui è difficile riportare delle formule di calcolo definite.

## Conversione in punteggio di una percentuale raggiunta

La tabella e il grafico seguenti si possono usare quando serve determinare un punteggio in funzione di una percentuale raggiunta (per es. prova di regolarità, pesi misure e quantità, stima distanze). Aiutano ad attribuire un punteggio alle prove in cui ci si può discostare da un valore, in più o in meno. Ipotizziamo una variazione del punteggio del 10% in funzione di un'oscillazione del 5% della stima.

In questo caso, la variazione del punteggio è doppia rispetto alla variazione della stima effettuata. Essendo valutazioni semplici è difficile che ci si sbaglia di molto, per cui si penalizza molto il minimo errore. Analizziamo il caso in cui sia necessario stimare la lunghezza di uno spago.

<i>Tabella di conversione in punteggio di una percentuale raggiunta</i>											
Lunghezza effettiva spago: 100 Centimetri											
Valutazione effettuata in centimetri	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	75
Percentuale raggiunta	75%	80%	85%	90%	95%	100%	105%	110%	115%	120%	75%
Differenza	-25%	-20%	-15%	-10%	-5%	100%	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%
Percentuale punteggio	50%	60%	70%	80%	90%	100%	90%	80%	70%	60%	50%



*Tabella conversione elementi/percentuali*

Partendo dal numero di elementi che compongono la prova e determinato il numero di elementi raggiunti si ottiene la percentuale di punteggio da assegnare.

		Elementi raggiunti (per es. risposte esatte) in percentuale (%)																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
19	5,26	10,52	15,78	21,05	26,31	31,57	36,84	42,10	47,36	52,63	57,89	63,15	64,82	73,68	78,94	84,21	89,47	94,73	100		
18	5,55	11,11	16,66	22,22	27,77	33,33	38,88	44,44	50	55,55	61,11	66,66	72,22	77,77	83,33	88,88	94,44	100			
17	5,88	11,76	17,64	23,52	29,41	34,29	41,17	47,05	52,94	58,82	64,7	70,58	76,47	82,35	88,23	94,11	100				
16	6,25	12,5	18,75	25	31,25	37,5	43,75	50	56,25	62,5	68,75	75	81,25	87,5	93,75	100					
15	6,66	13,33	20	26,66	33,33	40	46,66	53,33	60	66,66	73,33	80	86,66	93,33	100						
14	7,14	14,28	21,42	28,57	35,71	42,85	50	57,14	64,28	71,42	78,57	85,71	92,85	100							
13	7,69	15,38	23,07	30,76	38,46	46,15	53,84	61,53	69,23	76,92	84,61	92,3	100								
12	8,33	16,66	25	33,33	41,66	50	58,33	75	83,33	91,66	100										
11	9,09	18,18	27,27	36,36	45,45	54,54	63,63	72,72	81,81	90,9	100										
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100											
9	11,11	22,22	33,33	44,44	55,55	66,66	77,77	88,88	100												
8	12,5	25	37,5	50	62,5	75	87,5	100													
7	14,28	28,57	42,85	57,14	71,42	85,71	100														
6	16,66	33,33	50	66,66	83,33	100															
5	20	40	60	80	100																
4	25	50	75	100																	
3	33,33	66,66	100																		
2	50	100																			
1	100																				

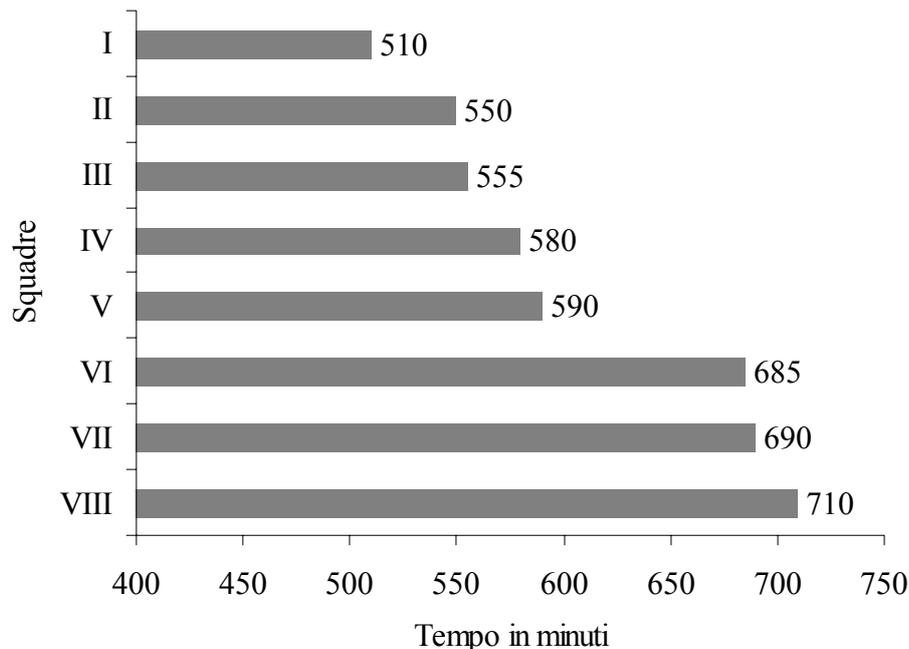
Numero elementi totali della prova (per es. domande di un quiz)

Tabella di calcolo dei tempi di ogni singola squadra

Prova			Squadra n°							
n°	Nome prova	Start/Stop	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>1°giorno</b>	<b>Partenza 1° giorno</b>		<b>Start</b>							
	<b>1</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>2</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>3</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>Arrivo luogo notte</b>	<b>Stop</b>								
<b>2°giorno</b>	<b>Partenza 2° giorno</b>		<b>Start</b>							
	<b>4</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>5</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>6</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>7</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>8</b>		<b>Stop</b>							
			<b>Start</b>							
	<b>XX</b>	<b>Stop</b>								
		<b>Start</b>								
	<b>Arrivo - Conclusion</b>	<b>Stop</b>								
	<b>Totale tempo squadra</b>									
	<b>Punteggio</b>									
	<b>Classifica</b>									

Esempio di Tabella di calcolo dei tempi di ogni singola squadra

Prova			Squadra n°								
n°	Nome prova		1	2	3	4	5	6	7	8	
1° giorno	Partenza 1° giorno		Start	16.30	16.30	16.30	16.30	16.30	16.30	16.30	16.30
	P1	Segnalazione diurna		Non ferma il tempo. Tutta la prova rientra nel tempo percorrenza. Tutte le squadre sono già sul posto.							
	P2	Pesi misure e quantità	Delta	55	65	70	60	80	60	50	70
			Stop	17.25	17.35	17.40	17.30	17.50	17.30	17.20	17.40
			Parz.	55	65	70	60	80	60	50	70
	Celebrazione S. Messa ore 18.00		Start	19.00	19.00	19.00	19.00	19.00	19.00	19.00	19.00
	P3	Cucina Trapper Arrivo luogo notte	Delta	65	70	90	60	100	70	55	75
			Stop	20.05	20.10	20.30	20.00	20.40	20.10	19.55	20.15
P4	Segnalazione Notturna		Non si ferma il tempo. Tutta la prova rientra nel tempo percorrenza. Tutte le squadre sono già sul posto.								
Tempo primo giorno in minuti			120	135	160	120	180	130	105	145	
2° giorno	Partenza 2° giorno		Start	06.00	06.00	06.00	06.00	06.00	06.00	06.00	06.00
	P5 - P6	Ponte a due funi Stile e Uniforme	Delta	75	75	80	70	65	70	60	85
			Stop	07.15	07.15	07.20	07.10	07.05	07.10	07.00	07.25
			Parz.	195	210	240	190	245	200	165	230
			Fermo	20	10	35	15	5	10	0	35
			Start	07.35	07.25	07.55	07.25	07.10	07.20	07.00	08.00
	P7	Percorso Rettificato Belga		Non si ferma il tempo, Tutta la prova rientra nel tempo percorrenza. Si realizza lungo il percorso.							
	P8 - P9	Primo soccorso Quiz matematico	Delta	65	70	100	80	95	80	70	110
			Stop	8.40	08.35	09.35	08.45	08.45	08.40	08.10	09.50
			Parz.	260	280	340	270	340	280	235	340
			Fermo	20	10	30	10	20	20	0	20
			Start	09.00	08.45	10.05	08.55	09.05	09.00	08.10	10.10
P10	Mani Abili		Non si ferma il tempo, tutta la prova rientra nel tempo percorrenza. Non ci sono tempi di attesa.								
P11	Arrampicata	Delta	140	130	165	150	160	150	145	170	
		Stop	11.20	10.55	12.50	11.25	11.45	11.30	10.35	13.00	
		Parz.	400	410	505	420	500	430	380	510	
		Fermo	20	10	30	20	30	30	0	10	
		Start	11.40	11.05	13.20	11.45	12.15	12.00	10.35	13.10	
P12	Punto di precisione		Non si ferma il tempo. Tutta la prova rientra nel tempo percorrenza. Non ci sono tempi di attesa.								
Arrivo - Conclusione		Delta	150	145	180	160	190	160	130	200	
		Stop	14.10	13.30	16.20	14.45	15.25	14.40	12.45	16.20	
Totale tempo squadra			550	555	685	580	690	590	510	710	
Classifica			II	III	VI	IV	VII	V	I	VII	
Punteggio											



### Conversione del tempo percorrenza in punti

#### Modalità 1: partendo dal miglior tempo o da un tempo prefissato (a punti)

- 1) Partire dal miglior tempo (per es. 8,5 ore = 510 minuti). Oppure da un tempo prefissato.
- 2) Assegnare il punteggio più alto a chi ha ottenuto il miglior tempo o è arrivato in coincidenza col tempo prefissato (per es. 510 minuti = 8 punti).
- 3) Assegnare un punto in meno al crescere di ogni intervallo di tempo prefissato (per es. un punto ogni 15 minuti).
- 4) Superato il tempo massimo previsto si toglie un punto ogni intervallo di tempo prefissato.

Tempo	510	Da 510 a 525	Da 525 a 540		Da 585 a 600	Da 600 a 615	Da 615 a 630	Da 630 in poi...
Punti	8	7	6		2	1	0	Penalità

#### Modalità 2: partendo dal miglior tempo (a penalità)

- 1) Partire dal miglior tempo (per es. 8,5 ore = 510 minuti). Oppure da un tempo prestabilito.
- 2) Assegnare punteggio pari a zero a chi ha ottenuto il miglior tempo. (per es. 510 minuti = 0 punti).
- 3) Al crescere del tempo, ogni intervallo di tempo predefinito, togliere un punto da quelli ottenuti dalla squadra. (per es. 1 punto ogni 15 minuti).

Tempo	510	Da 510 a 525	Da 525 a 540		Da 585 a 600	Da 600 a 615	Da 615 a 630	Da 630 in poi...
Punti	0	-1	-2		-6	-7	-8	- xx

**Modalità 3: partendo dall'ultimo arrivato**

- 1) Si parte dal tempo peggiore.
- 2) Si assegna punteggio zero alla squadra più lenta.
- 3) Si assegna un punto in più ogni intervallo di tempo predefinito (es. un punto ogni 15 minuti).

Tempo		Da 630 a 645	Da 615 a 630	Da 600 a 615		Da 540 a 555	Da 525 a 540	Da 510 a 525	Da 510 in poi...
Punti		0	1	2		6	7	8	+ XX

**Modalità 4: partendo dal tempo medio**

- 1) Una volta arrivate tutte le squadre si calcolano i tempi di ognuna.
- 2) Si ottiene il tempo medio sommando tutti i tempi e dividendo la somma per il numero delle squadre.
- 3) Un punto in meno ogni 15 minuti sopra il tempo medio.
- 4) Un punto in più ogni 15 minuti sotto il tempo medio.

	← Prima				Tempo medio	Dopo →			
Tempo	Da 540 a 555	Da 555 a 570	Da 570 a 595	Da 595 a 610	610	Da 610 a 625	Da 625 a 640	Da 640 a 655	Da 655 a 670
Punti	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2	- 3	- 4

**Modalità a percentuale**

Nelle modalità seguenti il calcolo si effettua partendo dal tempo della squadra più veloce.

Prendiamo come riferimento la tabella di calcolo dei tempi con otto possibili squadre.

Le squadre sono indicate in ordine di arrivo in numeri romani per non confondere questa cifra col numero assegnato alla squadra.

Si sommano tutti i vari tempi parziali di ogni singola squadra per ottenere i tempi complessivi.

**Modalità 5: nessuna squadra ottiene punteggio pari a zero.**

Si parte dal tempo impiegato dalla squadra più veloce:

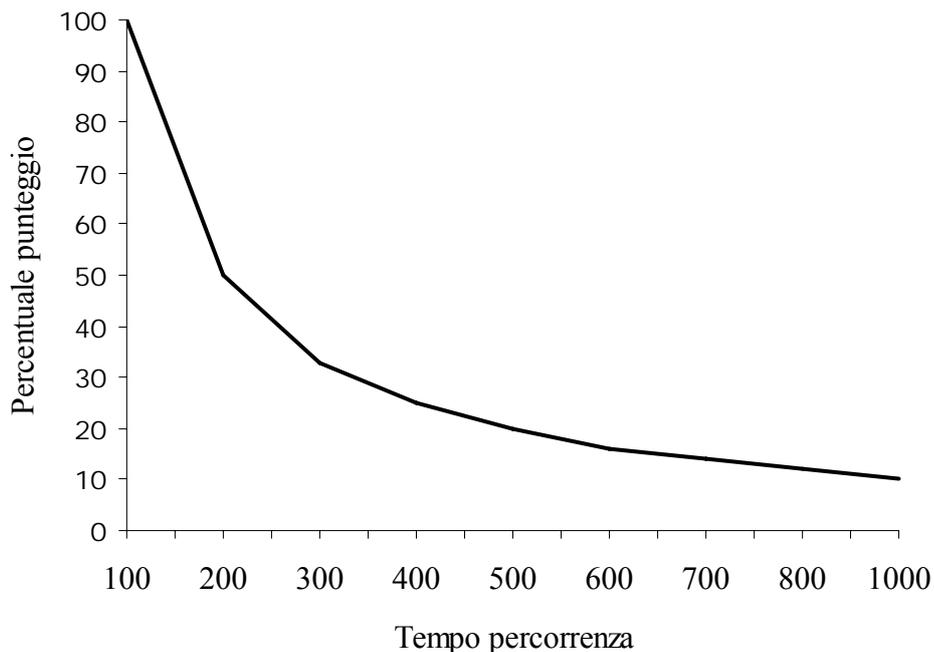
Con questo sistema di calcolo:

- La squadra più veloce ottiene una percentuale di punteggio pari al 100 %.
- Nessuna squadra ottiene punteggio pari a zero.

Percentuale punteggio:  $\frac{\text{tempo squadra più veloce}}{\text{tempo squadra}} \times 100$

<b>Modalità 5</b>	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
Tempo squadra	510	550	555	580	590	685	690	710
Percentuale punteggio	100	92,73	91,89	87,93	86,44	74,45	73,91	71,83

Il grafico evidenzia che aumentando il tempo nessuno può ottenere punteggio zero.



#### Modalità 6: la squadra più lenta ottiene punteggio pari a zero.

Il tempo dal quale partire per calcolare le percentuali di punteggio può essere quello della squadra più veloce oppure un tempo predefinito.

- 1) Si individua la squadra più veloce, che ha impiegato il minor tempo complessivo.
- 2) Si individua la squadra più lenta, che ha impiegato il maggior tempo complessivo.
- 3) Si sottrae il tempo del più veloce dal tempo del più lento ottenendo il tempo per il calcolo.
- 4) Si effettua l'equazione.
- 5) La squadra più veloce ottiene il 100 % dei punti.
- 6) La squadra più lenta ottiene zero punti.
- 7) Il punteggio attribuito è direttamente proporzionale alla differenza di tempo fra la squadra stessa e la squadra ultima arrivata.

Equazione:  $X : Y = K : 100$

X = percentuale di punteggio da assegnare alla squadra.

Y = differenza, espressa in minuti, fra la squadra in oggetto e la squadra arrivata per ultima.

K = differenza in minuti fra primo e ultimo arrivato, è una costante.

Modalità 6	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
Tempo squadra	510	550	555	580	590	685	690	710
Differenza minuti	0	20	25	120	130	155	160	200
Percentuale punteggio	100	80	77,5	65	60	12,5	10	0

**Modalità 7: la squadra più lenta può arrivare a un punteggio sotto zero.**

$$\text{Percentuale punteggio} = 100 - \frac{\text{tempo squadra} - \text{tempo squadra più veloce}}{0,01 \times \text{tempo squadra più veloce}}$$

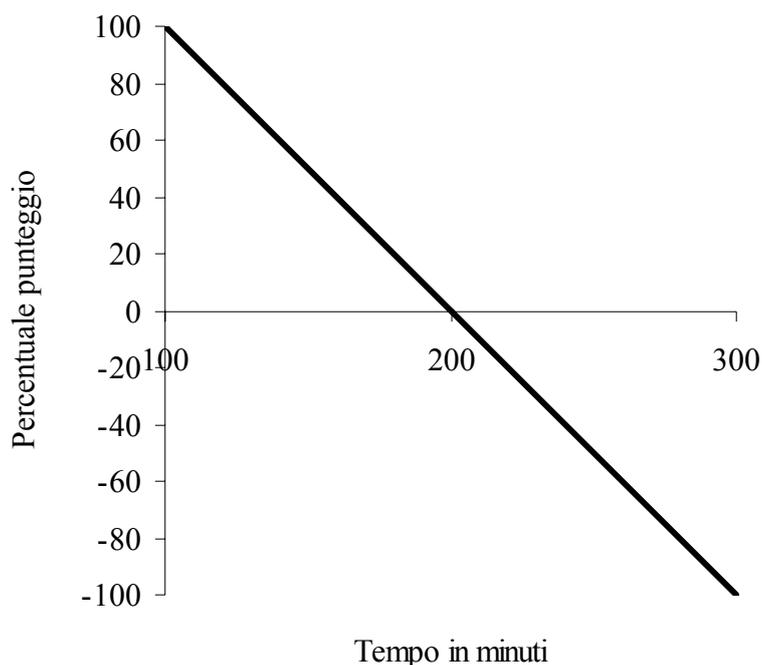
che, possiamo anche adottare nella forma:

$$\text{Percentuale punteggio} = 100 \times \left( 2 - \frac{\text{tempo squadra}}{\text{tempo squadra più veloce}} \right)$$

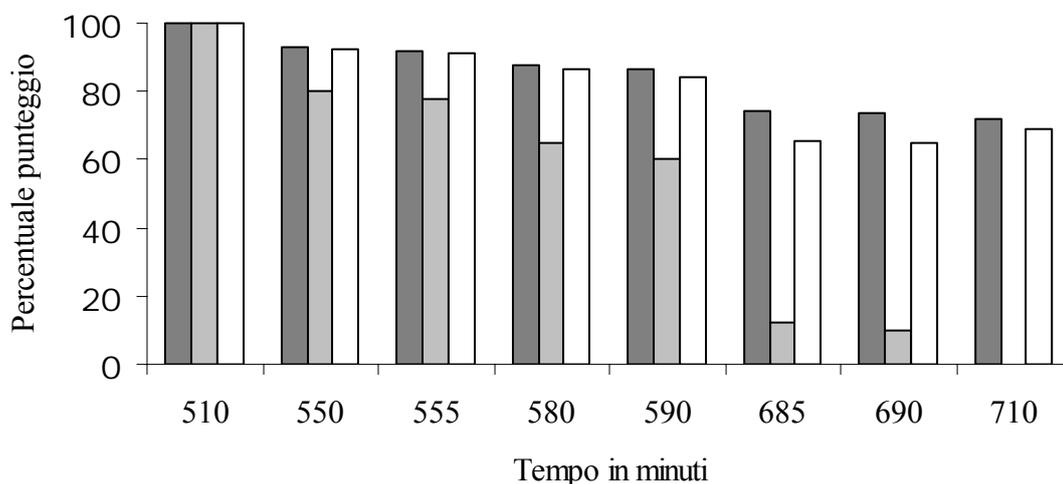
<b>Modalità 7</b>	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
Tempo squadra	510	550	555	580	590	685	690	710
Percentuale punteggio	100	92,16	91,18	86,27	84,31	65,69	64,71	68,78

- La squadra più veloce ottiene il 100% del punteggio.
- Per un tempo compreso fra 1 e 2 volte il tempo più veloce, il punteggio diminuisce da 100 a 0.
- Con un tempo doppio rispetto al più veloce il punteggio è 0.
- Con un tempo superiore al doppio del più veloce il valore diventa negativo. Si possono considerare punteggio 0 oppure attribuire penalità.

Per vedere l'andamento all'aumentare del tempo ipotizziamo che la squadra più veloce impieghi 100 minuti e le squadre più lente arrivino al triplo del tempo (situazione molto poco probabile).



Comparazione fra le modalità a percentuale					
Squadra	Tempo in minuti	Differenza in minuti nei confronti dell'ultimo	Modalità espresse in percentuale (%)		
			Modalità 5 (Minimo + di 0)	Modalità 6 (Minimo = 0)	Modalità 7 (Minimo può arrivare a punteggio negativo: meno di zero)
I	510	200	100	100	100
II	550	160	92,73	80	92,16
III	555	155	91,89	77,5	91,18
IV	580	130	87,93	65	86,27
V	590	120	86,44	60	84,31
VI	685	25	74,45	12,5	65,69
VII	690	20	73,91	10	64,71
VIII	710	0	71,83	0	68,78



### Tabella di sommatoria dei punteggi e classifica

Si inseriscono in questa tabella i punteggi ottenuti dalle squadre nelle singole prove. Per le prove con un peso superiore a uno, i prodotti delle moltiplicazioni vanno calcolati prima di essere inseriti.

Sommatoria punteggi e classifica									
Prove		Punteggio squadra n°							
n°	Nome	1	2	3	4	5	6	7	8
1									
2									
xx									
Totale punti ( $\Sigma$ )									
Classifica									



## Capitolo Sette

# Conduttori Prove

Ogni Challenge ha le proprie peculiarità per cui le indicazioni che seguono vanno adattate alle diverse situazioni. Il singolo conduttore deve comprendere bene il proprio compito, avere tutte le informazioni e l'equipaggiamento adatto.

I conduttori sono generalmente i maestri dei novizi, ma è possibile aggiungere altri collaboratori. Il conduttore è un elemento attivo che deve saper valutare la situazione e prendere decisioni. Se si accorge che la prova è troppo ambiziosa la deve poter ridimensionare. Deve saper cogliere chi potrebbe non farcela a proseguire, ma anche stimolare i meno motivati.

Per la maggior parte delle prove non occorre essere specialisti. Prendiamo per esempio la topografia: è una materia che di per sé raggiunge livelli di notevole complessità, ma per proporre un test relativamente agli argomenti di base è sufficiente conoscere pochi elementi.

Per comunicare con le squadre si possono usare diversi mezzi. Il sistema più scontato consiste nel parlare, ma in certi casi si può inventare qualcosa di diverso: la scheda prova, un bigliettino, un cartello appeso, un racconto da interpretare, una poesia, un mimo, un rebus, un indovinello.

### Valutazione

Nell'ambito della singola prova ci deve essere continuità nei criteri di giudizio. Al fine di garantire uniformità nella valutazione lo stesso conduttore valuta tutte le squadre, dalla prima all'ultima, per cui è buona cosa evitare che esso cambi. Se le persone che vagliano sono più di una, purché siano sempre le stesse, si offre un'analisi più "democratica".

Per alcune valutazioni conviene raccogliere tutti i prodotti finiti (per es. mani abili) delle varie squadre e poi esaminarli assieme. In questo modo non è possibile comunicare subito il punteggio ottenuto, ma avendo un quadro d'insieme completo si soppesa il tutto in maniera più equa.

La valutazione deve essere chiarita e motivata, laddove le modalità di valutazione dell'esecuzione e del prodotto non sono comprese occorre spiegare come andava svolto il tutto.

Se non sono stati definiti in fase organizzativa ogni conduttore stabilisce i criteri in base ai quali valutare il proprio contesto.

La valutazione dovrebbe essere definitiva e inappellabile.

### Ogni conduttore prova dovrebbe...

#### ...avere con sé

- Indicazioni per i conduttori delle prove (per es. questa pagina).
- Le indicazioni da fornire alle squadre per la prova stessa.
- Eventuale scheda con le indicazioni per la prova.
- La scheda rilevazione punteggi (esempio riportato più avanti).
- Equipaggiamento e materiale per la prova (corde, imbracci, stoffa, cartelloni, colla, pennarelli, nastro adesivo, utensili, ecc).
- Orologio.
- Biro, fogli di carta o quaderno per appunti.
- Indicazioni di percorso da fornire alle squadre per raggiungere la prova successiva.
- Elenco telefonico cellulari dei capi presenti e del servizio scopa.
- Telefono cellulare e/o radio ricetrasmittente. Numero di telefono ed eventuale codice di chiamata selettiva della radio vanno inseriti nell'elenco telefonico dei capi presenti.
- Cartografia del percorso.

- Programma del Challenge.
- Busta d'emergenza (consegnata alle squadre).
- Road-book (consegnato alla squadre).
- Scheda punteggi squadra (consegnata alle squadre).

### ...sapere

- Come gestire la propria prova.
- Gli orari di inizio e di conclusione della prova. Dopo l'orario previsto le squadre proseguono senza sostenere la prova. Può aiutare una tabella con gli orari approssimativi di tutte le prove.

Prove: Orari ipotizzati di inizio e conclusione				
Prova			Ora apertura	Ora chiusura
N°	Nome	Conduuttore		
1				
2				

- Programma: organizzazione, incarichi e posti d'azione.
- Le direzioni di provenienza e di ripartenza delle squadre.
- Quali e quante squadre passano dal suo punto. In caso di più percorsi deve saperlo con precisione per non aspettare inutilmente e far cercare persone che non si sono perse.
- Se il punto è raggiungibile via radio o telefono cellulare oppure sapere chi può fare da ponte per i collegamenti.
- Chi effettua il servizio scopa.

### ...fare

- Essere autonomo negli spostamenti.
- Muoversi, il più possibile, a piedi o in bicicletta.
- Assicurarsi che il punto sia raggiungibile dalle squadre, anche laddove non debba o non possa essere facilmente visibile.
- Equipaggiarsi e attrezzare il punto prova per il maltempo.
- Arrivare sul posto con un certo anticipo rispetto all'orario previsto delle squadre: mezz'ora circa. Può capitare che qualcuno sia particolarmente veloce.
- Organizzarsi per gestire più squadre contemporaneamente.
- Annotare il punteggio sulla propria scheda e sulla scheda punteggi della squadra, firmandola per comprovare l'avvenuto passaggio.
- Controllare la direzione di arrivo e di ripartenza di tutti.
- Laddove previsto appurare che la squadra abbia con sé il necessario.
- Fare da check-point, verificando il passaggio delle squadre.
- Accertarsi che siano comprese le indicazioni di percorso (IdP) per il punto successivo.
- Verso il tramonto, quando calano le tenebre, verificare che chi cammina al buio abbia la torcia elettrica funzionante.

### Scheda rilevazione punteggi e tempi conduttori prove

Ogni conduttore ha con sé la scheda nella quale indicare gli orari di arrivo sul punto, gli orari di inizio, i punteggi ed eventuali considerazioni.

Scheda rilevazione punteggi e tempi conduttori prove				
Nome Prova:				
Squadra n°	Ora arrivo sul posto	Ora inizio prova	Punteggio	Note, Bonus/Malus
1				
2				

### Passate tutte le squadre e conclusa la prova...

- Non lascia il luogo fino a quando non sono passati tutti.
- Quando la zona è impervia, e si teme che qualcuno si possa perdere, abbandona il punto solo quando tutti hanno raggiunto il punto successivo. Può essere che qualcuno torni indietro.
- Fa partire il servizio scopa verso la prova successiva.
- Fa pervenire, più velocemente possibile, la scheda rilevazione punteggi compilata a chi si occupa del calcolo.
- Comunica direttamente (via radio, telefono cellulare, tramite le persone del servizio scopa) al conduttore della prova successiva e all'organizzazione, che tutti sono passati e che abbandona il punto.
- Se è scaduto il tempo e non sono passati tutti, fa partire il servizio scopa per organizzare la ricerca.

### Giudici di gara

Di fatto tutti i conduttori sono giudici di gara, ma ne possiamo proporre figure diverse, per esempio negli eventuali check-point. Si possono pensare personaggi itineranti lungo il percorso.

Il giudice di gara potrebbe:

- Verificare:
  - o Che nessuno segua percorsi da non seguire.
  - o Che non si passi dentro aree da non attraversare.
  - o Lo stile, eventuali scorrettezze.
- Se il servizio scopa è composto solo da R/S può accompagnarlo.
- Creare dei check-point improvvisati se ci si accorge che:
  - o In corso d'opera alcune strade sono mutate, franate, alluvionate e non più percorribili.
  - o Molta gente sbaglia strada in un determinato punto.
  - o L'eccessivo ritardo comporta la necessità di far prendere delle scorciatoie.
- Che si segua la direzione trovata per proprio conto anziché seguire chi sta precedendo. Potrebbe avere la facoltà di fermare tutti o a campione e farsi dimostrare per quale motivo si prosegue lungo una determinata strada o in una certa direzione.

## Capitolo Otto

# Squadre

### Zaino

Ci sono competizioni, alcune ultramaratone, in cui è previsto che lo zaino abbia un peso minimo. Nel nostro contesto ha senso fissare un peso minimo e massimo? Probabilmente no.

Fermo restando l'equipaggiamento di base, ognuno deve avere la facoltà di decidere cosa portare. Alla partenza si può verificare che vi sia il minimo necessario: torcia elettrica funzionante, giacca e poncho impermeabile, sacco letto, occorrente per il riparo notturno o tenda, quantità d'acqua prevista, necessario per accendere il fuoco, fischietto di emergenza...

Si può comunque proibire di portare qualcosa: computer portatile, GPS (Global Positioning System), strumenti che potrebbero agevolare in qualche modo.

Non si tratta di un limite alla libertà di scelta, si chiede solo di stare alle regole del gioco.

In ogni caso sono da evitare la "perquisizione" dello zaino e il "sequestro temporaneo" di quanto considerato in eccesso. È possibile attribuire delle penalità.

### Pettorale di squadra

Il pettorale può servire per identificare da lontano chi cammina fuori dal percorso prestabilito.

Però, tra zaino dietro e fazzolettone davanti, può essere difficile da leggere.

Se davvero serve, si può fare piuttosto grande da fissare dietro lo zaino.

### Ombrello

Può sembrare un argomento banale, ma capita che sia fonte di dibattito. Molti ritengono che per un'uscita scout non sia da usare, qualcuno ne considera l'impiego una carenza di stile.

Un buon ombrello può essere scomodo per camminare nei boschi fitti o fra i rovi, meno fastidioso quando si cammina su strade sterrate oppure nei pioppeti coltivati.

### Soldi

Talvolta ci si domanda se sia il caso di limitare i soldi a disposizione dei partecipanti, ma è difficile che possano tornare utili per avvantaggiarsi comprando qualcosa.

### Tecnologia

Tutto è basato sulla lealtà, ma in alcuni casi bisogna prevenire le possibili scorrettezze favorite dalla tecnologia. Nelle prove di regolarità occorre impedire l'utilizzo di strumenti che consentono la misura del tempo: orologi, telefoni, palmari, data-bank, computer di ogni genere. Nelle prove di osservazione o gioco di Kim proibire l'impiego di fotocamere digitali o telecamere. Durante il percorso, e in alcune prove di orienteering o topografia, non consentire l'uso di GPS, altimetri, telemetri laser e contapassi. In quelle di mimetismo prevenire l'utilizzo di cannocchiali, binocoli e visori notturni.

### Telefoni cellulari

Ovviamente non si possono usare per chiedere informazioni o per comunicare fra squadre.

Si può chiedere di non portarli o di tenerli spenti e impiegarli solo in caso di emergenza.

Ai familiari si dice che i cellulari rimarranno spenti, in caso di necessità il MdN può dare un suo riferimento o quello di un capo presente.

## Da sigillare???

Soldi, orologi, strumenti e telefoni cellulari si possono sigillare in una busta di carta, da lasciare alla squadra, si potranno usare solo in caso di motivata necessità.

La busta deve essere firmata da un capo, indicando numero di squadra e ora di chiusura. Alla fine si verifica che non sia stata aperta, l'apertura senza giustificazione può comportare penalità. Non è possibile raccogliere il tutto centralmente per restituirlo in un secondo momento.

## Ritiri e presenze: qualche riflessione

I componenti delle squadre non si possono separare o scambiare con altre squadre.

È opportuno valutare cosa fare in caso di ritiro di un partecipante e prevedere quei casi in cui all'interno della squadra un elemento è presente solo il primo giorno, un altro solo il secondo, mentre solo un terzo si vede dall'inizio alla fine. Qualche osservazione:

- Quando si verifica un ritiro, chi resta cosa può fare? Aggregarsi a un'altra squadra? Continuare da solo? Ritirarsi?
- In caso di aggregazione ci si deve agganciare a una squadra dello stesso noviziato, oppure una qualunque? Può essere quella subito dietro oppure, in mancanza, quella che precede? La decisione va presa in accordo col conduttore della prova più vicina?
- Una volta effettuata una scelta, si può cambiare idea? Chi si è ritirato può rientrare in gioco?
- Il ritiro dalla gara, e l'eventuale aggancio ad altra squadra, può avvenire solo in un punto prova.
- In caso di aggregazione di un elemento la squadra di origine si considera ritirata.
- In ogni caso, non è possibile aggregarsi a una squadra di tre persone.
- Quando la squadra è composta da tre elementi il problema potrebbe non porsi, ai due rimasti si può consentire di continuare regolarmente.

## Regolamento

Come in ogni gioco occorrono regole per giocare. Il regolamento dovrebbe essere innanzitutto la Legge Scout, ma si possono stilare norme specifiche, anche se le regole potrebbero sembrare superflue possono costituire un buon promemoria.

Nel regolamento si possono comunicare i criteri di valutazione, il peso assegnato alle prove, i bonus-malus, le penalità per chi arriva in ritardo eccessivo o salta una prova.

Può aiutare a ricordare alcune conclusioni alle quali si è giunti negli anni precedenti.

Può essere allegato al foglio di lancio, inserito nel road-book o pubblicato su di un sito Internet.

- Non camminare in gruppo. La squadra deve scegliere la strada per proprio conto.
- Non copiare i risultati delle prove.
- Non camminare in campi coltivati, non scavalcare le recinzioni.
- Evitare l'impiego di telefoni cellulari, radio ricetrasmittenti, telemetri laser, ecc.
- Inserire i criteri relativi ai punteggi, quali sono le penalità per chi salta le prove, il peso dei punteggi, ecc.

## Documentazione

Quale documentazione viene consegnata?

Foglio di lancio	a casa
Road-book	alla partenza
Scheda punteggio di squadra	alla partenza
Busta di emergenza	alla partenza
Cartografia	alla partenza e/o durante il percorso
Documentazione prove	nei punti prova
Indicazioni di percorso (IdP)	nei punti prova

## Lettera di invito - Foglio di lancio

La lettera di invito, o foglio di lancio, è il primo momento di contatto: l'inizio dell'avventura. Esprime un invito stimolante e una serie di informazioni.

Non dovrebbe essere un messaggio generico, ma pensato come rivolto al singolo. È ambizioso ipotizzare lettere personalizzate, ci si rivolge comunque ad ognuno, non all'intera comunità.

Quando si decide di avere un luogo di incontro comune le indicazioni possono essere fornite nel foglio di lancio, da far pervenire tramite i MdN. Se invece si preferisce che le squadre partano direttamente, per un loro percorso, si possono recapitare le indicazioni direttamente ai partecipanti. Si può anche dir loro che le informazioni si avranno chiamando un numero di telefono ad un'ora prefissata oppure consultando un sito web. In questo caso tutti devono avere la possibilità di telefonare o accedere a Internet quel giorno, per maggiore sicurezza conviene che i telefoni e i siti da raggiungere siano più di uno.

È compito dei maestri dei novizi chiarire alle proprie unità eventuali dubbi relativi a equipaggiamento, materiale, orari, luogo di ritrovo, luogo di partenza per il ritorno a casa...

Cosa può contenere:

- Un testo significativo, un racconto, un articolo di giornale, la storia di un grande esploratore, uno scritto che introduca l'ambientazione.
- Un testo che esprima lo spirito della proposta, lo stile da adottare.
- Data, luogo di ritrovo, orari di inizio e conclusione, mezzi di trasporto pubblici consigliati.
- Quota di partecipazione.
- Cibo e quantitativo di acqua previsto.
- Equipaggiamento consigliato e/o indispensabile: necessario per la notte, per la pioggia, per accendere un fuoco, per i casi di emergenza.
- Qualche eventuale cenno relativo alle prove, ai criteri di valutazione e ad alcune tecniche.

## Alcuni spunti

### *Alla ricerca di Mr. Livingstone*

*Anno 1869. Molte sono le grandi esplorazioni geografiche che partono alla scoperta del continente africano, immenso e sconosciuto. Uomini pronti a tutto si lanciano in avventure temerarie, in gara per svelare i misteri che ancora cela questa terra sconfinata. Uomini che si trovano ad affrontare tribù in lotta, mercanti d'avorio, predoni e ostacoli naturali. Famoso fra tutti è il missionario ed esploratore scozzese David Livingstone, partito alla ricerca delle sorgenti del Nilo Bianco. Da anni non si hanno più notizie della sua missione. Potrebbe essere stato inghiottito dalla foresta oppure divenuto vittima di una terribile malattia. James Gordon Bennett, proprietario del New York Herald, affida a Mr. Henry Molton Stanley l'arduo compito di partire per ritrovare Mr. Livingstone.*

*Si sta organizzando una spedizione che vada alla sua ricerca. La missione è piena di pericoli, il continente nero inesplorato e tanto temuto oppone avversità di ogni genere.*

*Non sarà facile affrontare ogni insidia per riportare a casa Mr. Livingstone.*

### *Iditarod, la corsa più impegnativa del mondo.*

*Per presentarsi alla linea di partenza dell'Iditarod Trail occorre avere superato dure selezioni, giungono domande da ogni parte del mondo, ma solo in cinquanta possono partecipare.*

*Si parte a piedi, in mountain bike o con gli sci.*

*Si tratta di percorrere diverse centinaia di miglia, in condizioni decisamente ostili.*

*Sono indispensabili un'ottima preparazione fisica e psicologica. Occorre grande determinazione, bisogna adattarsi all'ambiente, sopravvivere da soli e sapersi orientare fra le montagne a parecchi gradi sotto lo zero. Ci si ferma solo lo stretto indispensabile per riposarsi.*

*Ogni concorrente si muove secondo i propri limiti, ben sapendo che ogni minuto è prezioso e si deve giocare al massimo delle proprie forze.*

*Le regole sono poche, ma ben precise: non è permesso nessun aiuto, nessuna squadra di assistenza, si può scegliere qualsiasi percorso, ma si deve passare dai check-point.*

### **Ultramaratona nel deserto**

*Il deserto ti prende con la sua vastità, ti trasmette un grande senso di solitudine e di debolezza.*

*Ti avvolge col suo spazio infinito, ti immergi nel suo grande silenzio.*

*Ti accompagnano l'orizzonte infinito e le dune rosse, il sole e il caldo di giorno, la luna e il freddo la notte. Correre nel deserto chiede grande tenacia e determinazione.*

*Coraggio e forza di volontà sono doti indispensabili per coloro che vogliono affrontare la grande sfida.*

*Caldo, sole e orizzonte senza confini; non è facile tracciare un percorso fra le dune.*

*Prima di partire ti sottoponi a un duro allenamento, la sabbia e le pietre del deserto non faranno sconti.*

*Dovrai temere il famigerato Ghibli, il vento del deserto, che quando soffia alza un vero e proprio muro di sabbia e ti impedisce di proseguire.*

*Porti con te solo il necessario per sopravvivere, cibo, acqua, sacco a pelo e kit antiveleto, senza la certezza di avere sempre una direzione precisa.*

## **Road-Book**

Le squadre si mettono in marcia con una documentazione di base, utile per tutto il tempo, e una prima serie d'informazioni.

Fra queste vi possono essere le indicazioni di percorso per raggiungere la prima prova, che altrimenti si possono esprimere tramite un messaggio segreto o una trasmissione Morse.

Occorre stabilire in quali momenti fornire le varie informazioni, alcune cose si comunicano fin dall'inizio, mentre altre è meglio riferirle di volta in volta.

Raccogliendo le notizie utili in un solo libretto (road-book) è più semplice avere una base da evolvere anno dopo anno. Se viene smarrito si può attribuire una penalità e potrebbe essere compromessa la possibilità di proseguire.

Nota: le righe in *corsivo* sono scritte come se fossero pronte per essere consegnate alle squadre. Si rivolgono direttamente a loro.

### **Dove siamo...**

Può essere necessario fornire alcune indicazioni sulla zona. È interessante inserire riferimenti storici, geografici, relativi a edifici particolari, siti di valore naturalistico, avvenimenti e tradizioni.

### **Percorsi, strade, proprietà private**

Inserire eventuali indicazioni relative a strade consigliate o da non seguire:

*Bisogna seguire i percorsi indicati o cercare la strada secondo le indicazioni, evitando di attraversare campi coltivati e luoghi recintati.*

*Non correre rischi inutili, scorciatoie pericolose, fiumi in piena, ecc...*

### **Cartografia**

La cartografia può essere consegnata per intero alla partenza oppure in punti diversi. Va tenuta con cura, la perdita può comportare penalità motivate dal fatto che senza non si può proseguire. Si inseriscono eventuali chiarimenti importanti.

### **Acqua**

*Tutti dovrebbero aver con sé la quantità d'acqua prevista.*

## Autostop

*L'autostop non è assolutamente consentito, per una questione di lealtà e di sicurezza.*

*Comporta penalità o squalifica.*

## Orari

*Il rispetto degli orari è fondamentale, i ritardi senza motivo possono comportare penalità o squalifica.*

## Pernottamento

*Il pernottamento avrà luogo nel punto: \_\_\_\_\_*

*Oppure*

*Il luogo del pernottamento verrà comunicato.*

## Prove

Prima di decidere cosa scrivere in merito alle prove ci sono alcune decisioni da prendere (vedi capitolo prove). Le opzioni sono diverse:

- *Non è possibile saltare nessun punto prova.*
- *Si possono saltare solo i posti prova XXX e YYY, ma lo si deve comunicare al posto prova precedente.*
- *Si possono saltare le prove a scelta, ma si deve avvisare il punto prova precedente che si intende saltare il posto prova successivo.*
- *Si deve raggiungere il punto XXX, dove si trova la prova YYY. Se non si vuole effettuare questa prova si può passare direttamente alla prova successiva, che si trova nel punto ZZZ. Si deve però avvisare il conduttore della prova dalla quale si sta partendo. Chi non avvisa verrà penalizzato.*

## Scheda punteggi squadra

*La valutazione ottenuta nelle prove aiuta a capire dove migliorare. Ognuno deve saper valutare impegno e raggiungimento dei risultati.*

*In questa tabella si possono annotare i punteggi ottenuti, il numero di risposte date correttamente, i tempi di percorrenza.*

*Bisogna sempre far firmare la scheda dal conduttore della prova, anche se non può essere comunicato il punteggio ottenuto.*

*Molte prove NON sono valutabili sul momento. La correzione di alcune risposte oppure il calcolo dei tempi richiedono un certo tempo. Non sempre è possibile comunicare il punteggio alla fine della prova.*

Scheda punteggi squadra						
Prova		Ora arrivo	Ora ripartenza	Valutazione	Note	Firma Conduttore
N°	Nome					
1						
2						

## Telefono cellulare

*Il telefono cellulare deve essere tenuto spento, può essere acceso solo in caso di emergenza.*

*Non può essere impiegato per chiedere informazioni o comunicare fra squadre.*

*Amici e parenti dovrebbero essere stati avvisati che i telefoni resteranno spenti.*

## Se vi siete persi...

- *Se vi siete infortunati aprite immediatamente la busta di emergenza!*

- *Se pensate di essere vicini al percorso o non siete molto lontani dal punto prova precedente, tornate sui vostri passi, raggiungete il punto precedente prova e da lì ripartite.*
- *Se siete certi di essere fuori strada e si sta facendo tardi, aprite la busta di emergenza.*
- *Se è notte. Forse è meglio fermarsi in un posto sicuro, dove è possibile essere rintracciati, piuttosto che vagare senza un'idea precisa. A maggior ragione se la zona è impervia.*

## **Sicurezza**

- *Nei vari punti ci sarà sempre qualcuno ad aspettarvi. Non fate attendere inutilmente, se non passate per i vari punti entro gli orari previsti costringete l'organizzazione a cercarvi.*
- *Seguite le indicazioni di percorso, recatevi nei vari punti senza abbandonare inutilmente il percorso.*
- *Se vi sono più percorsi seguite quello che vi è stato indicato.*
- *Non scambiate il percorso con un'altra squadra.*
- *Non scambiate il numero di squadra.*
- *Lungo le strade senza marciapiede si cammina sulla banchina di sinistra, contromano, in modo tale da vedere le auto che vi vengono incontro, in fila indiana: uno per uno. Facendo attenzione anche alle auto che sorpassano partendo dalla corsia opposta e arrivano da dietro.*
- *Dal tramonto all'alba si cammina con la torcia elettrica accesa, puntata verso il basso, per essere visibili senza abbagliare chi vi viene incontro.  
Eventualmente indossare qualcosa ad alta visibilità. (Giubbotto retroriflettente).*
- *Si cammina solo con la torcia elettrica. Non con torce a vento, lampade a gas o lampade a petrolio.*
- *Assolutamente vietato camminare lungo la massicciata della ferrovia, anche nei rami morti.*
- *Evitare di muoversi per strada con grossi coltelli alla cintura e accette fissate fuori dallo zaino.*
- *Portare sempre al collo un fischiello per segnalare la propria posizione in caso di infortunio.*
- *In canoa e in kayak si indossano casco e giubbotto di salvataggio.*
- *Nessuno torna a casa senza avvisare, tutti devono arrivare alla conclusione per evitare ricerche inutili.*

## **La busta di emergenza**

- *Contiene tutte le informazioni necessarie in caso di emergenza, smarrimento, necessità. Compreso il luogo del pernottamento.*
- *Viene consegnata alla partenza.*
- *È sigillata, sulla busta è annotato il numero di squadra.*
- *Può essere aperta solo in caso di necessità.*
- *L'apertura senza valido motivo comporta penalità.*
- *Deve essere riconsegnata all'organizzazione sigillata una volta arrivati al traguardo.*
- *Si verifica che le buste vengano riconsegnate tutte sigillate.*
- *Si possono ipotizzare due buste di emergenza, una per il primo giorno e una per il secondo. In questo modo chi apre la busta il primo giorno e riesce a raggiungere il luogo del pernottamento non viene a conoscenza delle indicazioni per raggiungere il posto delle conclusioni del secondo giorno o altre eventuali informazioni. Non è avvantaggiato, ma non è neppure penalizzato per aver saputo prima cose importanti.*

Nella tabella seguente vi sono alcuni spunti relativi a cosa inserire nella busta di emergenza. Nei siti Internet segnalati si possono trovare informazioni più dettagliate che possono essere integrate con altre più significative nella realtà locale.

<b>Busta di emergenza</b>		
Numeri di telefono cellulare di alcuni Capi presenti al Challenge	Mario Bianchi	3xx-yyy-yyyy
	Franco Verdi	3xx-yyy-yyyy
	Giuseppe Rossi	3xx-yyy-yyyy
Strade, centri abitati, riferimenti principali		
Luogo di pernottamento. Luogo di conclusione. Come raggiungerli, che strade percorrere		
Emergenza Sanitaria - Ambulanza	www.118italia.it	118
Corpo Nazionale Soccorso Alpino e Speleologico	www.cnsas.it	118
Croce Rossa Italiana	www.cri.it	
Associazione Nazionale Pubbliche Assistenze A.N.P.A.S.	www.anpas.it	
Confederazione Nazionale delle Misericordie d'Italia	www.misericordie.it	
Posto di Pronto Soccorso/Ospedale. Località e numero di telefono		
Stazione dei Carabinieri più vicina	www.carabinieri.it	112
Polizia di Stato	www.poliziadistato.it	113
Polizia Locale (Vigili Urbani, Polizia Municipale)		
Polizia Stradale	www.polstrada.it	
Vigili del Fuoco	www.vigilidelfuoco.it	115
Corpo Forestale dello Stato	www.corpoforestale.it	1515
Capitaneria di Porto – Guardia Costiera	www.guardiacostiera.it	
Guardia di Finanza - SAGF Soccorso Alpino Guardia di Finanza	www.gdf.it	117

### **Richiesta di soccorso**

La richiesta di soccorso deve essere effettuata solo in caso di effettiva necessità, chiamando i capi indicati nella busta. Solo se i capi sono irraggiungibili o in caso di urgenza assoluta la squadra può chiamare direttamente i soccorsi.

Quando si chiama un numero telefonico di emergenza l'operatore chiede diverse informazioni:

- 1) Luogo esatto dell'incidente: indirizzo, edificio, strade e incroci, riferimenti, paesi vicini.
- 2) Se in montagna, caratteristiche della località: valle, sentiero, versante, cime o rifugi in zona.
- 3) Cosa è successo: incidente d'auto, caduta in montagna, crollo edificio, incendio, malore.
- 4) Numero dei feriti e condizione sanitaria degli stessi.
- 5) Condizioni meteorologiche sul luogo dell'incidente.
- 6) Possibilità di essere raggiunti: ambulanza, fuoristrada, elicottero.
- 7) Cognome, nome e recapito telefonico di chi chiama.

N.B. Non chiudere la chiamata prima che lo faccia l'operatore del servizio di soccorso. Assicurarsi che non necessiti di altri dati prima di terminare la telefonata. Conclusa la conversazione lasciare assolutamente libero il telefono per essere eventualmente richiamati.



55.04

## Capitolo Nove

# Le prove

Le prove stimolano la creatività e consentono a tutti di mettersi in gioco in prima persona, apportando il proprio contributo al lavoro di squadra.

Occorre destare l'interesse attraverso elementi allettanti che offrano la possibilità di vivere esperienze nuove, provando e imparando qualcosa di gratificante.

Non va sottolineato solo l'aspetto fisico, ma anche intelligenza, curiosità, senso di responsabilità, senso critico, interesse, gioco di squadra.

Nella scelta dei materiali sono da preferire elementi poveri, riciclati, riciclabili.

### Ambiente

Ci si integri il più possibile con l'ambiente, cogliendone gli stimoli più interessanti e offrendo prove emozionanti: lungo un fiume si pensano attività acquatiche, in montagna si attrezza la discesa lungo una parete di roccia.

### Tempo

La maggior parte delle prove va portata a termine nell'arco di poco tempo: venti o trenta minuti al massimo. Fatta eccezione per le prove più laboriose (per es. cucina trapper), che sono proponibili la sera del primo giorno.

Conviene fissare un orario limite oltre il quale la prova non può più essere effettuata, chi arriva dopo prosegue senza fermarsi. Non serve fissare un tempo minimo di esecuzione.

### Sorpresa

Qualche argomento può avere questa caratteristica.

Per garantire l'effetto sorpresa i conduttori si piazzano in punti nascosti, affinché non si capisca da lontano cosa viene chiesto di fare.

Questa tipologia è applicabile solo laddove il passaggio è "obbligato".

Con questa modalità si possono effettuare la prova di stile e uniforme o la buona azione.

Qualche domanda può essere estratta a sorte.

Alcune prove, come il profilo altimetrico, si diversificano da una squadra all'altra.

Ci sono prove che si possono anticipare molto tempo prima, anche pubblicando su di un sito Internet indicazioni a riguardo. Si può chiedere di preparare a casa alcune cose per poi farle assemblare sul posto, mostrando il prodotto finito (mocassini), oppure usarle in determinate occasioni (strumenti di misura).

### La notte

La notte favorisce alcune proposte specifiche caratterizzate dal buio: segnalazione, punto di precisione. Proporre una scheda con dei quiz di giorno o di notte cambia poco. Una lunga marcia notturna va gestita con cura.

### Per l'intera squadra

Le prove si rivolgono all'intera squadra, non ai singoli. Solo in alcuni casi vanno affrontate da una sola persona per volta (attraversamenti su fune).

Qualora si debba realizzare un prodotto (mani abili), al lavoro devono contribuire tutti.

Si può prevedere che gli elementi della prova siano proporzionati al numero di componenti della squadra (due persone – dieci domande, tre persone – quindici domande).

### **Prove realistiche**

Ogni componente delle prove deve avere un senso ed essere più vicina possibile alla realtà:

- Il passaggio alla marinara si realizza sopra un fossato, un ruscello o una depressione del terreno. Non ha molto senso effettuato in un prato.
- Il pane o l'uovo sodo si cucinano con acqua potabile, non con quella inquinata di un fiume o di una vasca che raccoglie acqua piovana.
- La trasmissione Morse si effettua fra due punti che siano fra loro a una distanza considerevole: fra due rive di un fiume, fra due colline, da una torre, da un campanile, da una barca verso riva.
- Le prove di cucina hanno poco senso a metà mattina o metà pomeriggio.

### **Prove strutturali (di percorso)**

Sono quelle da affrontare perché fanno parte del percorso stesso, non superarle comporta complicazioni lungo il cammino.

Parliamo di ostacoli naturali, come un torrente da attraversare, o artificiali, come un muro da scavalcare.

Prendiamo come esempi l'attraversamento di una depressione mediante il passaggio su funi, il superamento di un corso d'acqua grazie ad una passerella, una zattera, o dovendo entrare nell'acqua fino alle ginocchia. Relativamente al cibo può succedere di cercare le vivande nascoste o di cucinarsi la cena.

Sebbene siano un ostacolo, non possono essere eccessivamente vincolanti, deve essere consentita un'alternativa valida.

Non si può chiedere a chi non attraversa un torrente di allungare il percorso di diverse miglia!

È bene che ci sia un attraversamento più comodo nelle vicinanze, percorrendo al massimo un chilometro.

### **Prove ausiliarie (non di percorso)**

Sono quelle che non influiscono sulla percorribilità, non costituiscono un ostacolo (gioco di Kim). Se non si superano si riceve un punteggio scarso, ma non diventa impossibile proseguire.

### **Gli argomenti da proporre**

Tenendo in considerazione tre grandi insiemi si può effettuare meglio un equo bilanciamento fra i temi proponibili.

Devono essere rappresentate tutte e tre le categorie seguenti, altrimenti la proposta rischia di essere poco equilibrata, si avvantaggia qualcuno e svantaggia qualcun altro. La quota maggiore dovrebbe essere lasciata alla componente tecnico-pratica, diversamente si produce un quiz itinerante. Le suddivisioni non sono nette, alcuni argomenti rientrano in più di una categoria.

#### **...Prove fisiche**

Il percorso stesso è una prova fisica. Rientrano in questo insieme gli attraversamenti, ogni genere di passaggi su fune, i guadi, il percorso Hebert. Spesso coincidono con le prove di percorso.

#### **...Prove pratiche, tecniche (scout e non)**

Richiedono l'uso delle mani e un minimo di conoscenze tecniche tipiche dello scouting: pionieristica, nodi, cucina trapper. Dovrebbero essere una buona parte, anche la maggioranza.

#### **...Prove teoriche**

Le prove teoriche non costituiscono un ostacolo e non richiedono capacità tecnica o abilità manuale. Reclamano soprattutto attenzione, ragionamento, intuizione, capacità logica o un

pizzico di cultura. Possiamo definire teoriche la traduzione del messaggio segreto, un questionario sulla vita di B.-P., quiz matematici, storici o scientifici.

In molti casi si può rispondere camminando.

Si può tenere una breve sessione e nel punto successivo proporre un questionario, oppure chiedere nel foglio di lancio che ci si prepari, fin da casa, su di un tema predefinito.

Per esempio la vipera, natura, botanica.

Per impedire il confronto delle risposte, a parità di argomento si possono proporre domande diverse per squadre diverse.

## Le code

In alcuni casi occorre prevenire il formarsi delle code di attesa, soprattutto nei punti di passaggio obbligato. Si riduce l'inconveniente consegnando immediatamente a chi arriva le istruzioni e i materiali necessari. Svolto il compito assegnato lo presenta al conduttore.

In alcuni casi si può fermare la misurazione del tempo, evitando di conteggiare il tempo di attesa in coda come tempo percorrenza. Alla partenza si può consegnare un test al quale si risponde camminando e durante i tempi di attesa.

Conviene anche prevedere prove da affrontare in parallelo, nello stesso punto. Alcune idee:

- Squadre in contemporanea sulla stessa prova: due funi distinte per il passaggio alla marinara.
- Prove diverse da affrontare in contemporanea: la prova primo soccorso può richiedere molto tempo, in parallelo si può inserire un quiz.
- Una delle due prove deve essere molto snella, in modo tale da poter essere svolta in parallelo con una certa elasticità, interrompendola appena arriva il proprio turno nella prova più laboriosa, per riprenderla subito dopo.
- Prevedere più di un conduttore nello stesso punto.

## Non possono essere considerate prove...

- È preferibile evitare giochi basati sulla fortuna, come il lancio dei dadi o della moneta. Non sono in sintonia con lo spirito del guadagnarsi le cose grazie al proprio impegno.
- Non si possono inserire sfide dirette fra squadre: “uno contro uno” piuttosto che “squadra contro squadra”. Le gare a eliminazione o a “chi arriva primo”. Si possono fare a cronometro, misurando il tempo della singola squadra, che corre da sola.
- Poco adatti sono il duello scalpo, a dama, a scacchi, a carte.
- Le prove di pesca sono da evitare, la pesca è regolamentata da leggi precise. Sono da evitare tecniche di caccia, trappole per animali e simili. Si possono pensare attività in accordo con enti di tutela ambientale: censimento, ripopolamento...
- Meglio tralasciare prove fini a se stesse... Il passaggio sui carboni ardenti è molto scenografico, ma poco adatto al contesto.

## Le prove si possono saltare?

È preferibile far affrontare tutte le prove, ma si può decidere diversamente.

Se si vuol consentire alle squadre di saltare una o più prove è necessario anticipare gli argomenti e le indicazioni relative ai punti prova.

Però va rispettata una sequenza, non è ammissibile che ognuno ne tracci una propria, anche perché le prove dovrebbero rimanere in vita tutto il tempo.

Si corre il rischio di generare una situazione caotica. Si può permettere di saltare solo alcune prove, mantenendo comunque l'obbligo di passare da tutti i punti.

La squadra dovrebbe comunicare per tempo, al posto prova precedente, l'intenzione di saltare il punto successivo.

## Le schede prova per i conduttori e per le squadre

Le indicazioni relative alle prove, sia per i conduttori che per le squadre, possono essere preparate su apposite schede. In alcuni casi sono superflue, ma spesso è utile fornire un supporto scritto. In ogni caso le schede possono aiutare a:

- Contenere il numero di riunioni, facendo circolare informazioni scritte.
- Agevolare la comunicazione fra persone che non si sono incontrate in fase di preparazione.
- Favorire una memoria storica dell'evento.
- Avere un esempio di riferimento, da modificare e adattare.

Vediamo un esempio relativo a pesi misure e quantità:

Scheda Conduttore Prova	
Prova	Prova n°
<i>Pesi misure e quantità</i>	
<b>Obiettivi:</b> Entro un arco di tempo di cinque minuti la squadra deve effettuare alcune valutazioni, senza l'ausilio di strumenti di misura. I conduttori devono prima conoscere la misura precisa: 1) Peso, in grammi, di un sacchetto di riso. 2) Lunghezza, in centimetri, di un pezzo di spago. 3) Quantità, in unità, di fagioli dentro un vasetto di vetro.	
<b>Luogo:</b>	
<b>Quando:</b>	
<b>Concludere entro le ore:</b>	
<b>Documentazione e materiale conduttori Prove:</b> 1) Sacchetti contenenti il riso, pesati e numerati. 2) Pezzi di spago, misurati e numerati. 3) Vasetti di vetro, numerati e coi fagioli già contati. 4) Schede Prova Squadra, dove la squadra indica le proprie risposte. Il tutto deve essere in quantità sufficiente per poter gestire almeno cinque squadre contemporaneamente.	
<b>Documentazione e materiale squadre:</b> Nulla	
<b>Note:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se non si verificano accordamenti il tempo non viene fermato.</li> <li>• Il punteggio si calcola con la tabella di determinazione dei punteggi in funzione della percentuale ottenuta.</li> <li>• Il Conduttore firma la scheda punteggi della squadra.</li> </ul>	

<b>Scheda Prova Squadra</b>	
<b>Prova</b>	<b>Squadra n°</b>
<i>Pesi misure e quantità</i>	
<p><b>Obiettivi:</b></p> <p>Baden-Powell, in “Scoutismo per ragazzi”, sottolinea l’importanza di saper rilevare le dimensioni. Dice che ogni pioniere dovrebbe conoscere le proprie misure personali, per esempio: dal pollice all’indice, dal polso al gomito.  <i>“La distanza dalla punta delle dita di una mano alla punta delle dita dell’altra (stando a braccia distese) equivale presso a poco alla statura.”</i></p> <p>In questa prova dovete valutare un peso, una lunghezza e una quantità.          Avete a disposizione un sacchetto di riso, un pezzo di corda e un vasetto di fagioli.          Scrivete in questa scheda il vostro numero di squadra, i numeri che trovate sul sacchetto, sulla corda e sul vasetto, con le relative valutazioni. Indicate i valori che ritenete più precisi.          Non è considerato un errore esprimere un valore più alto del reale, lo scopo è di avvicinarsi il più possibile.</p> <p style="text-align: right;"><i>Buon lavoro</i></p> <p style="text-align: center;">*****</p> <p>Avendo esaminato il sacchetto numero _____,          siamo giunti alla conclusione che pesa _____ grammi.</p> <p>Abbiamo valutato la corda numero _____,          secondo il nostro parere è lunga _____ centimetri.</p> <p>Dopo aver osservato il vasetto numero _____, possiamo dire che a nostro giudizio          contiene numero _____ fagioli.</p>	
<b>Prova da concludere assolutamente entro le ore:</b>	
<p><b>Note:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fate firmare la scheda punteggi squadra dal Conduttore Prova</li> <li>• Il punteggio ottenuto non può essere comunicato subito.</li> </ul>	

## Idee

Le idee seguenti si possono adattare alle situazioni, alcune sono classiche, relative a tecniche molto conosciute, tipiche dello scouting, altre sono più ambiziose e richiedono peculiarità ambientali specifiche.

In queste pagine gli argomenti non possono essere approfonditi, occorre fare ricerche in proprio. Le domande sono ridotte al minimo, le soluzioni ai vari quesiti non ci sono e gli esempi sono limitati per non esaurire gli argomenti.

## Acrobatiche

Lungo un lungo percorso sopraelevato funi sospese fra alberi creano diversi contesti: piattaforme, passaggi alla marinara, teleferiche, ponti a due o a tre funi, ragnatele verticali, reti orizzontali, salti di Tarzan, passerelle su assi o tronchi.

## Arrampicata

Salita e/o discesa da una parete scoscesa, bouldering. Il tutto in massima sicurezza, con l'assistenza di esperti e con l'equipaggiamento adeguato: imbracature, funi, caschi.

## Attraversamenti, passaggi, guadi

Attraversamento di ruscelli, fossati, depressioni del terreno: passaggio alla marinara, passaggio all'alpina, passerella, ponte a due o a tre funi,.

Teleferica per scendere da un edificio, una torre, un parete di roccia o superare un corso d'acqua. Attraversamento di fiumi, laghetti, corsi d'acqua di vario genere: a piedi, con zattera, canoa, kayak, traghetti a fune o imbarcazioni varie.

## Astronomia

Fornire un quadrante: strumento che consente di puntare una stella e determinare l'angolo fra la linea dell'orizzonte e la linea verso la stella.

Questo è un esempio:

- Ritagliare un'assicella quadrata di 20 cm di lato dallo spessore di 10 mm.
- Riportare la suddivisione in gradi da 0° a 90° con questi riferimenti:
  - o La linea di 0° va dal vertice in alto a destra al vertice in basso a destra.
  - o Ruotando in senso orario, la linea dei 90° è il lato che va dal vertice in alto a destra al vertice in alto a sinistra.
  - o Con un chiodo si fissa un filo a piombo nel vertice in alto a destra.
  - o Sul lato superiore (linea di mira) si fissa un tubo oppure ai vertici si avvitano due occhielli attraverso i quali traguardare.
  - o Puntando una stella, il filo a piombo ne indica l'angolo rispetto all'orizzonte.

Con questo strumento in combinazione con la bussola si può:

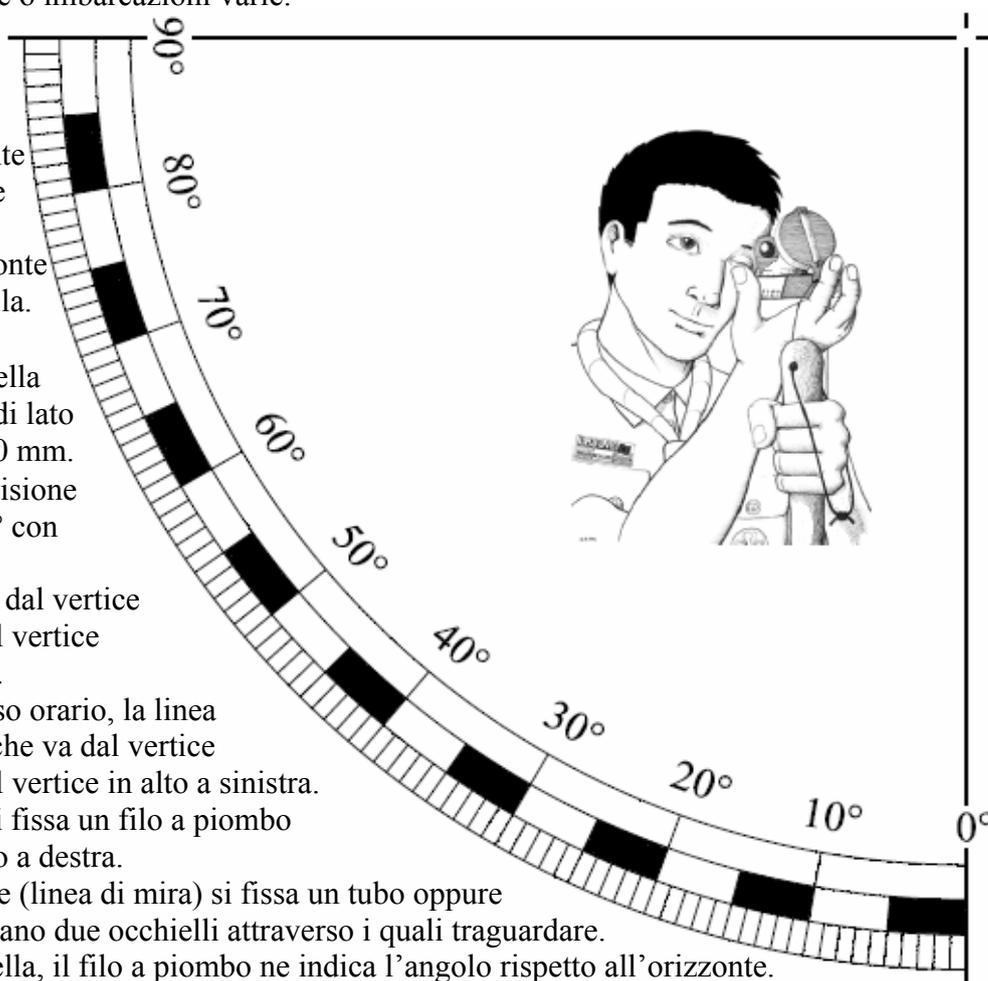
- Dati gli angoli orizzontale e verticale trovare il pianeta, la stella, la costellazione.
- Dato il nome del pianeta, della stella o della costellazione, trovare i due angoli.
- Individuare la latitudine alla quale ci si trova.

Si possono far costruire a casa delle semplici meridiane portatili e far determinare l'ora.

Sui siti Internet amatoriali si trovano informazioni più precise.

Si può chiedere di disegnare una mappa delle costellazioni visibili attribuendo i nomi.

Oppure proporre domande relative a rotazione della terra, fasi lunari, forma e posizione delle costellazioni, posizione dei pianeti o come trovare la direzione del nord tramite le stelle.



**Astuzia**

Un esempio:

**Squadra N°** \_\_\_\_\_**Test di velocità**

Avete a disposizione 8 minuti esatti. Prima di eseguire le istruzioni leggetele tutte attentamente.

- 1) Scrivete il vostro numero squadra nella parte in alto a destra del foglio.
- 2) Le regioni italiane sono n°: \_\_\_\_\_
- 3) Indicate quali sono le regioni italiane non bagnate dal mare: \_\_\_\_\_
- 4) La capitale del Cile è: \_\_\_\_\_
- 5) Il presidente della Repubblica Italiana è: \_\_\_\_\_
- 6) Contate il numero complessivo di parole in questa pagina e scrivete il risultato: \_\_\_\_\_
- 7) Contate il numero di parole di questo testo con più di dieci lettere e scrivete il risultato: \_\_\_\_\_
- 8) Procuratevi cinque pietre dal diametro di 2 cm circa.
- 9) Portate al conduttore della prova una forchetta, una biro, una batteria e due lacci da scarpe.
- 10) Ora che avete finito di leggere, non fate assolutamente nulla, scrivete solo il vostro numero squadra nella parte alta del foglio e riconsegnate questa scheda al conduttore della prova.

**Bicicletta**

- Gara a cronometro su pista o percorso di ciclocross ad ostacoli.
- Verifica kit per riparazione. Riparazione della foratura o sostituzione di una camera d'aria.
- Sostituzione del cavo di un freno. Regolazione dei pattini.
- Sostituzione di un raggio delle ruote o di un maglia della catena.
- Qualche quesito:
  - 1) La catena di trasmissione va oliata o ingrassata?
  - 2) Dove si trova il canotto?

**Buona Azione**

La buona azione deve essere a sorpresa. La situazione classica della vecchietta che attraversa la strada non è mai passata di moda. Si evidenzia chi presta aiuto e chi no.

**Cibo**

Si può dire molto sull'argomento: corretta alimentazione, cucina da campo mobile, cucina trapper, produzione di rifiuti, peso e valori nutrizionali.

Il cibo lo si può barattare in funzione del risultato di una prova, oppure nascondere e farlo cercare con delle indicazioni, magari con un percorso ad azimut.

**Coraggio**

Diverse prove richiedono un pizzico di coraggio. Qualcuno chiede di gonfiare un palloncino fino a farlo scoppiare, non succede nulla, ma c'è chi si ferma prima.

Si potrebbe far percorrere un breve tratto di notte senza niente per illuminare.

Camminare su una trave d'equilibrio sopra uno stagno che pullula di coccodrilli. Ma dove li trovo tutti i coccodrilli?

**Cucina**

Il momento più indicato è la sera del primo giorno, in un punto in cui tutti si fermano per la notte, dove lo spazio a disposizione consenta di accendere diversi fuochi contemporaneamente.

Il secondo giorno è meno consigliato, perché arrivi e ripartenze potrebbero essere troppo dilazionati nel tempo.

Può essere una prova dalla quale passare per forza, per cucinarsi il cibo, altrimenti non si mangia... Oppure una normale prova, non indispensabile per nutrirsi.

Si può fare in presenza dei conduttori oppure lungo il percorso, in questo caso o durante un pasto in comune il tempo non può essere fermato.



Il necessario per accendere il fuoco (accendino, fiammiferi, acciarino, carta o esca) dovrebbe far parte dell'equipaggiamento di base.

Tutti devono sapersi arrangiare in ogni cosa: raccogliere legna, accendere e gestire il fuoco.

Non è consentito usare il fuoco altrui; farsi prestare gavetta o acqua potabile può comportare penalità e/o esclusione.

La valutazione può essere fatta osservando la preparazione e il prodotto finito (assaggiando?). Si può tenere conto di chi accende il fuoco senza carta e/o senza fiammiferi o accendino.

Dopo aver cucinato si ripulisce, non si lascia traccia del fuoco e del proprio passaggio.

- **La prova viene annunciata**

Occorre decidere quali elementi li fornisce l'organizzazione, se tutti o solo in parte. Nel foglio di lancio si comunica cosa dovrà essere cucinato. Ricordando di portare gli ingredienti e il necessario per operare: pentolino, zuppiera, tovaglietta, accessori. Chi non arriva attrezzato può restare escluso.

Se la prova coincide con un pasto è meglio che siano le squadre a portare il necessario.

- **La prova è a sorpresa**

In questo caso tutto il necessario lo fornisce dall'organizzazione: ingredienti, acqua potabile, contenitori, accessori vari.

### **...cucina trapper**

Questa tecnica consente di cucinare senza impiegare stoviglie, ma solo elementi reperibili in natura: legna, pietre...

Si possono cuocere diversi alimenti: cipolle, melanzane, patate, peperoni, zucchine, mele, uova, pesce, carne, salsicce, pane, con o senza lievito (azzimo) che si può avvolgere su di un bastone.

Quando la cucina trapper fa parte dell'ambientazione è opportuno curarne i particolari: i Trapper non cucinavano le banane al cioccolato e non avevano la pellicola in alluminio!

### **...uovo**

La cottura dell'uovo sodo non fa parte della cucina trapper, poiché viene usato un pentolino.

Con un solo uovo si ha una sola possibilità, se l'uovo si rompe la prova non è superata.

Se, per qualche motivo, non è possibile la cottura dell'uovo, lo si può impiegare come prova di destrezza: uno lancia l'uovo, l'altro lo deve prendere al volo.

Volendo fare uno scherzo si può forare l'uovo con uno spillo, aspirarne il contenuto e riempirlo di acqua. Richiudere il foro con una goccia di colla (Cianoacrilato).

### **Delicatezza**

Si può consegnare un uovo, non sodo, facendolo tenere in un sacchetto trasparente, quelli per congelatore, e vedere chi riesce a portarlo intatto fino alla fine. Non si chiede di tenere l'uovo fissato alla fronte... solo di tenerlo bene in vista, fissato fuori dallo zaino. L'uovo deve essere firmato da un capo con un pennarello indelebile (vetrografico), riportando il numero di squadra.

Oppure si forniscono carta di giornale, sacchetti, palloncini, nastro adesivo, spago, elastici e si chiede di costruire una protezione per l'uovo. Lo si fa cadere da una certa altezza, una finestra, un dirupo, verificando che non si rompa. La quota deve essere uguale per tutti, se il lancio viene effettuato da terra verso l'alto il test non è equo, perché si potrebbero raggiungere altezze diverse.

### **Disegno**

Si chiede di disegnare un edificio particolare, un monumento, una statua o un albero.

Oppure abbinare questa tecnica a una prova di osservazione o di topografia, tracciando uno schizzo panoramico o topografico francese.

### **Distanze e quote**

Una dimensione si può far stimare senza alcun ausilio, oppure determinare grazie a strumenti e/o tecniche di misura: triangoli, proporzioni, bastoni, bindella metrata, stadia, quadrante.

Non deve essere possibile valutare dimensioni rilevabili dalla carta topografica oppure si impedisce di prenderne visione.

Si può misurare in precedenza, con uno strumento di precisione, la distanza fra due alberi, che non sono riportati sulla carta, e farla stimare.

I conduttori devono essere in possesso di un valore preciso e verificato, con teodolite, misuratori laser, GPS, carta topografica.

#### **...misurazione con tecniche e/o strumenti**

Il rilievo si effettua con le tecniche di misurazione sopra citate, nella maniera più precisa possibile. Si può chiedere di mostrare quale tecnica è stata adottata.

#### **...stima “a occhio”**

Da proporre a sorpresa, si chiede di rispondere molto velocemente: pochissimi minuti.

### **Qualche idea...**

- Altezza di un palazzo, torre, campanile, traliccio, albero.
- Dimensioni di un grosso edificio, palazzo, castello, antiche mura.
- Larghezza del fiume in un determinato punto.
- Distanza fra due alberi o due punti precisi sulle due rive del fiume.
- Distanza fra due riferimenti su due diverse colline.
- Calcolo di un'area sul terreno.

### **Ecologia**

Si può stimolare la riflessione sul consumo delle risorse naturali, l'impiego dell'energia elettrica e dell'acqua, la produzione dei rifiuti, l'emissione dei gas di scarico, l'inquinamento acustico.

#### **...impronta ecologica**

L'impronta ecologica è l'impatto che ognuno di noi lascia coi consumi e lo stile di vita. Vi sono tabelle con le quali calcolarla, informazioni in proposito si trovano sul sito [www.wwf.it](http://www.wwf.it).

#### **...qualche domanda su differenziazione e riciclaggio dei rifiuti**

- Dove si butta la confezione di cartone della pizza da asporto?
- In quale contenitori per rifiuti si collocano i tubi al neon in vetro?
- I contenitori di alluminio sporchi vengono messi nel contenitore specifico?

#### **...raccolta rifiuti**

Raccogliere rifiuti lungo il percorso, in particolar modo sulle rive dei fiumi. La valutazione ai fini del punteggio si effettua con una stima, non la si può fare a peso o a volume. Decine di bottiglie di plastica pesano come alcuni vasetti di vetro, un fusto di plastica occupa più volume di decine di bottiglie pressate. Va previsto lo smaltimento in accordo con il Comune o con l'azienda di raccolta rifiuti.

Può capitare che si preveda la raccolta di rifiuti sulla riva di un fiume, ma quel giorno il fiume sia in piena.

### **Equipaggiamento**

L'equipaggiamento può essere verificato e divenire oggetto di una prova.

- Si può accertare la presenza di alcune cose: acqua potabile, necessario per la notte, torcia elettrica funzionante, carta e penna.
- Breve test: fornire una lista con moltissimi elementi, indicando o meno il peso di ogni articolo. Partendo da una situazione di riferimento, settimana nel deserto o in alta montagna, chiedere di costruire la combinazione migliore.
- Autovalutazione: preparare una scheda con indicazioni sulla base delle quali ognuno si autoverifica, senza assegnare un punteggio.

Si può far indicare il peso dei vari elementi valutandone la necessità, oppure metterli in ordine di importanza in funzione del possibile impiego.

- Abbigliamento: ideare piccoli test con domande relative al vestiario più consono in una certa situazione. “*Passabili in un salotto, indispensabili in un naufragio*”.

## Espressione

- Dato il testo di una canzone sconosciuta chiedere di cantarla.
- Partendo da una canzone conosciuta cambiarne le parole mantenendo la musica.
- Partendo da una poesia metterla in musica.
- Ascoltare per pochi secondi l’inizio di una base musicale e riconoscere la canzone. Magari una vecchia canzone scout, più difficile da riconoscere.  
Si trovano le musiche nei siti Internet dedicati allo scautismo.
- Comporre una canzone: parole e musica.
- Durante il fuoco di campo si può proporre una rappresentazione e rivolgere delle domande. Potrebbe essere la ricerca del colpevole piuttosto che il farsi elencare i dettagli del racconto. Si possono inserire errori da individuare.
- Far mimare qualcosa da un componente della squadra, l’altro lo deve interpretare.
- Dato un racconto incompleto saperne scrivere la conclusione.
- Rappresentare un racconto letto in pochi minuti.
- Rappresentare qualcosa preparato da casa: mimo di pochi minuti, sketch, canzone.
- Scrivere una poesia, in rima baciata e non, di almeno un decina di righe.
- Raccontare un evento mettendolo in rima.
- Partendo da un testo scritto, rilevare errori (storici, geografici), e incongruenze (“Sono figlio unico... parto per le vacanze con mio fratello”; “Sono scapolo... parlando con mia moglie”).
- Disegnare un fumetto di poche vignette lasciando in bianco le nuvolette per il testo e chiedere di scrivere le battute dei personaggi.

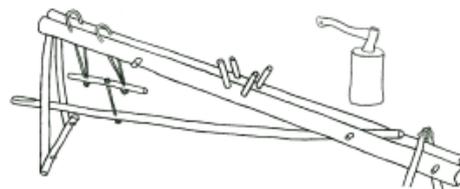
## Froissartage (Pionieristica)

Il “Froissartage” è una metodologia impiegata nel campo della pionieristica. Deve il suo nome a Michel Froissart. Grazie all’impiego di cavicchi e incastri si possono realizzare oggetti e costruzioni di varie dimensioni, senza l’impiego di corde.

Consente assemblaggi molto solidi e ha il vantaggio di non essere sensibile all’umidità, come possono essere le legature con corde in fibra naturale.

È particolarmente indicato per fabbricare panche, tavoli, sgabelli e costruzioni progettate per durare nel tempo. Si ottengono ottimi risultati, ma richiede pratica e strumenti adatti.

Si può chiedere di preparare un incastro fra due pali oppure dei cavicchi.



## Fuoco

Accendere il fuoco con meno fiammiferi possibile e senza carta.

Super punteggio a chi riesce con sistemi primitivi, senza fiammiferi o accendino.

Si misura il tempo dall’inizio della prova al momento in cui il conduttore dichiara che il fuoco è acceso ed è nelle condizioni di rimanere tale.

Occorre prevenire l’impiego di candele, torce a vento, pastiglie o liquidi infiammabili.

Un’idea può essere quella di misurare il tempo impiegato per bruciare un cordino teso a una certa quota. Si tiene in considerazione la quantità di fumo prodotto.

Conclusa la prova si spegne il tutto e si cancella ogni traccia.

Potrebbe essere necessario predisporre dei bracieri.

## Geologia

Si preleva un campione di roccia, si analizza e si riconsegna assieme alla scheda compilata.

Come è composta la roccia?

- È stratificata?

- L'interno e l'esterno hanno lo stesso colore?
  - È coperta da licheni?
  - È dura, si può rigare con una punta in ferro?
  - Ha subito erosione da parte degli agenti atmosferici?
- Si può far cercare la pietra più adatta per ricavarne un utensile da taglio.

## Hebert – Attività fisica

Prendiamo spunto da alcune fra le dieci famiglie di Hebert: cammino-marcia, corsa, salto, equilibrio, quadrupedia, lancio, arrampicata, sollevamento e trasporto, lotta e difesa, nuoto.

- **Equilibrio**
  - o Camminare a occhi bendati, tenendo in una mano un bicchiere pieno d'acqua e seguendo con l'altra una corda tesa, fissata a paletti piantati nel terreno o alberi.
  - o Percorso a ostacoli con occhi bendati, guidati dal compagno.
- **Lancio**
  - o Tiro di precisione: freccette, barattoli, lancio del giavellotto.
  - o Tiro al bersaglio con cerbottana o fucile a elastico.
  - o Lancio della lipa a distanza.
  - o Lancio di precisione del ferro di cavallo.
  - o Il lazo dei cow boy per agganciare un palo fisso nel terreno (come nel vecchio west).
  - o Pesca con fiocina in acqua. Con pesci finti!
  - o Lancio del palo scozzese "Caber".
  - o Lancio di una fune di salvataggio.
- **Arrampicata**
  - o Lancio di un arpione con fune, per arrampicarsi su di un muro.
- **Sollevamento e trasporto**
  - o Trasporto di un tronco d'albero, di pali.
  - o Trasporto di un ferito, sulle spalle o con una barella.
- **Nuoto**
  - o Recupero di un oggetto.
- **Percorso Hebert**
  - o Attrezzi ed esercizi del percorso Hebert: claie fissa o mobile, asse di equilibrio, scala orizzontale, trave oscillante, stalking, salto ostacoli, raggio di sole.

Se il percorso ha termine in una casa scout, o in un posto che possa essere attrezzato, si può allestire un percorso Hebert. Torna utile anche per tenere impegnati i primi arrivati, che magari sono in largo anticipo rispetto a coloro che arriveranno per ultimi.

## Quali strumenti impiegare

Vi sono una serie di strumenti che si possono impiegare in abbinamento a prove fisico-sportive, ma sebbene siano comunemente adoperati nella pratica sportiva tradizionale, in questo contesto non si possono adottare, perché pericolosi o non confacenti allo scopo:

- Più adattabili alla situazione:
  - o Freccette.
  - o Tiro con l'arco, contro un bersaglio fisso o come lancia sagole. (\*)
  - o Lancia o giavellotto. Contro un bersaglio fisso o a distanza.
  - o Lancia con propulsore, boomerang, frisbee.
  - o Fucile a elastico, fucile a tappo, appartengono al passato, ma non sono pericolosi. Bisogna fare una ricerca storica per scoprire di cosa si tratta e come costruirli.
  - o La cerbottana, con bussolotti di carta.
  - o Catapulta: può essere pittoresca, ma non è molto precisa.
- Meno indicate:
  - o Fionda a "Y" classica, con camera d'aria di bicicletta.
  - o Fionda a rotazione, adatta per Davide contro Golia, ma non per noi.

- o Fucile subacqueo, Softair e balestra, hanno ambiti specifici.
- o Lancio del pugnale e dell'accetta si adattano meglio agli artisti del circo.
- o Armi da fuoco o ad aria compressa lasciamole ai poligoni di tiro.

Ovviamente vanno considerate solo come prove di destrezza.

### (\*) Tiro con l'arco

Se l'arco è uno solo c'è maggiore garanzia che nessuno scocchi mentre altri recuperano le frecce. Se gli archi sono più di uno conviene che siano dello stesso modello, per non creare squilibri. Non dimenticare la protezione per l'avambraccio.

### Kim: gioco di Kim

*“Lurqan 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.”*

R. Baden-Powell, *Scoutismo per ragazzi*

Lo scopo è di osservare e ricordare il più possibile:

- Un certo numero di oggetti.
- Una sequenza di disegni o fotografie.
- Oggetti in una fotografia.
- Caratteristiche e dimensioni di determinati oggetti.
- La posizione di alcuni oggetti su una grande scacchiera.
- Gli elementi individuati in un gioco di riconoscimento.

Quando gli elementi devono essere citati in sequenza si può chiedere di inserirli in una tabella:

<i>Gioco di Kim</i>	
N°	Oggetto
1	
2	

### Mani Abili

Le tecniche in questo campo sono moltissime, si trova documentazione in abbondanza su manuali e siti Internet, sia Scout che non. Origami, carta pesta, filo metallico, legno, cordino, pelle e cuoio. Aquiloni o maniche a vento per le segnalazioni d'emergenza. Costruzione dei ferma-fazzolettone con corda, cuoio o legno, magari stampando a caldo il simbolo del Challenge. Realizzazione di candele o torce a vento. Si può proporre l'affilatura di un coltello o di un accetta, magari di un pezzo di ferro simile, senza impiegare utensili veri.

Realizzazione di sandali o mocassini, in pelle o materiali vari.

#### ...fischiotto

Un fischiotto si può realizzare con diversi materiali. Un seme di albicocca lo si consuma da un lato corto con carta abrasiva per svuotarlo. Lo si fa fischiare soffiandoci dentro come si fa con il cappuccio di una biro. I semi vanno conservati l'estate precedente.

Ad un cilindretto di legno si pratica un foro cieco per il lungo, si incide una tacca nella prima metà del diametro per far uscire l'aria.

#### ...maschera di gesso

Si spalma di crema o vaselina, in buona quantità, il viso del candidato, possibilmente senza barba. Poco per volta si applicano sul volto ritagli di benda gessata bagnati, lunghi circa cinque

centimetri, fino a creare una maschera completa che viene staccata dal viso e messa ad asciugare. Fornire tutto l'occorrente: crema o vaselina, benda gessata, bacinella con acqua, forbice, acqua per inumidire la benda, sapone per ripulirsi, salviette e stracci per proteggersi.

### ...sartoria

Se la prova è a sorpresa ago e filo sono forniti dall'organizzazione, diversamente occorre indicarli fra l'equipaggiamento da portare.

- Fissare un bottone, preparare un'asola, riparare uno strappo, abbinare due pezzi di tessuto, confezionare una piccola borsa.
- Confezionare quanto indicato in un disegno o un cartamodello.

## Messaggio segreto

Il messaggio segreto è da considerarsi cosa diversa dalla segnalazione in codice Morse o Semaforico. È utile per le indicazioni di percorso.

Viene interpretato e se ne può verificare subito la traduzione, per assicurarsi che la squadra non segua le altre senza averlo compreso con precisione.

È possibile usare l'alfabeto Morse o altri sistemi. Si può scrivere il messaggio con un programma di videoscrittura e poi trasformarlo in un carattere (font) illeggibile: botanical, webdings, wingdings. Bisogna fare attenzione, perché nella conversione del font può succedere che lettere diverse vengano convertite con lo stesso carattere e il messaggio risulti impossibile da interpretare. Quando si è tradotto un testo, cambiandone il font, occorre rileggere il prodotto ottenuto, per verificare che sia convertito in maniera comprensibile.

In alcune casi le lettere non vengono convertite e al loro posto appare un rettangolo.

Volendo usare il maiuscolo conviene scrivere tutto in maiuscolo prima di convertirne il font.

Un'idea può essere quella di usare il Braille o l'alfabeto dei sordomuti, magari costruendo un messaggio con immagini ritagliate, fotocopiate o riprese con uno scanner, e poi ricomposte.

È possibile prevedere messaggi che indichino informazioni diverse, grazie a diverse chiavi di decodifica, utili magari per indicare i punti di partenza di percorsi differenti.

Si può valutare se fornire o meno le chiavi di decodifica. Vediamo un semplice esempio:

PARRAG\_TITGIU\_EDANGE\_LLATEL\_BASAFO\_EDECED\_LLAELF\_TORIUM\_REXEYY

Le chiavi di decodifica potrebbero essere:

- PARTITE DALLA BASE DELLA TORRE (chiave: 26 – 123)
  - o 26: quanti sono i caratteri;
  - o 123: quali sono le posizioni all'interno del gruppo di lettere;
- RAGGIUNGETE LA FOCE DEL FIUME (chiave: 25 – 456)
  - o 25: quanto sono i caratteri;
  - o 456: quali sono le posizioni all'interno del gruppo di lettere;

N.B. Messaggio Segreto... ma non troppo.

## Meteorologia

Non è semplice da proporre. Si possono far riconoscere le nubi oppure chiedere quali sono i venti della zona. Conviene avere un questionario pronto sull'argomento oppure un esperto presenta un tema e poi propone un test.

## Mimetismo

Consiste nell'attraversare una determinata zona senza essere individuati.

È da effettuare entro un'area in cui sia necessario mimetizzarsi con astuzia.

Il problema è trovare il modo per riconoscere le persone, non è semplice se queste provengono da località diverse e non si conoscono. Può essere utile la pettorina numerata.

## Natura - Botanica

In questo ambito coinvolgiamo piante, animali e ambiente naturale.

Si può visitare l'area tempo prima per individuare le piante da far riconoscere.

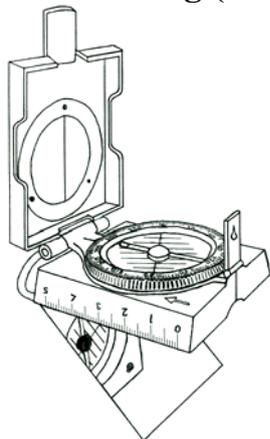
- Identificare alberi ed erbe.
- Data una serie di foglie e/o di frutti riconoscere il nome degli alberi di provenienza.
- Raccogliere dal terreno un determinato frutto, un seme, una foglia.
- Elencare il maggior numero possibile di piante in una determinata area.
- Esporre alcuni funghi, (perlomeno con un poster o una serie di foto) e chiedere di riconoscerli facendosi indicare i commestibili e i velenosi.
- Tracciare una carta botanica o naturalistica di un'area definita.
- Valutazione di impatto ambientale.
- Indicare piante commestibili e medicinali.
- Analizzare un'area di terreno e valutare la possibilità di effettuarne un campo estivo di reparto.

### ...chiave dicotomica botanica

La chiave dicotomica botanica aiuta a identificare una pianta grazie a una serie di indicazioni: la forma delle foglie, la distribuzione sul ramo e caratteristiche varie.

Con l'ausilio della chiave, si può chiedere di riconoscere alcune piante entro un certo tempo.

## Orienteering (Cross-Orientamento)



In una gara di Orienteering si percorre un itinerario, con l'aiuto di carta topografica e bussola, nel più breve tempo possibile. Lo scopo è di passare dai punti indicati (Waypoint), in cui si trovano le lanterne: cartelli o elementi visibili solo da vicino, all'ultimo momento,

Si possono complicare le cose piazzando delle false lanterne, o facilitarle inserendo riferimenti intermedi. In prossimità delle lanterne deve esserci un sistema di controprova dell'avvenuto passaggio: fustella o timbro per validare la scheda; codice da trascrivere; scheda da firmare.

Nei punti più critici vi può essere un personaggio che firma la scheda squadra o consegna un cartellino diviso in due parti: una da lasciare alla squadra l'altra da tenere come promemoria per verifica.

Se è previsto che nelle lanterne vi sia uno strumento col quale "timbrare"

la scheda occorre fornire, prima della prova, la scheda stessa, con le caselle per la sequenza delle punzonature. Indicazioni utili si trovano sul sito: [www.fiso.it](http://www.fiso.it).

Scheda per punzonature lanterne Orienteering (Waypoint)	4	3	2	1
	<i>Squadra:</i>			
	5	6	7	8

## Osservazione

Ci sono analogie con altre tecniche: gioco di Kim, natura, stima e valutazione distanze. È preferibile chiedere risposte scritte. Qualche spunto si trova nelle riviste di enigmistica.

- Descrivere un luogo dopo averlo visitato: un edificio, una chiesa, un monumento.
- Descrivere uno o più personaggi, magari apparsi durante il lancio o la serata.
- Trovare il maggior numero di elementi uguali o abbinabili fra loro. Per esempio: dadi e bulloni.
- Ingrandire molto l'immagine, o il disegno, di un oggetto e chiederne il riconoscimento.
- Ingrandire molto una porzione di carta topografica e fare individuare il punto esatto sulla carta.
- Comporre velocemente un puzzle.
- Riconoscere un oggetto partendo dalla foto della sua ombra.
- Osservare un oggetto per pochi minuti e descriverlo.
- Trovare lo stesso elemento in più fotografie o disegni.
- Ricordare in corretta sequenza una serie di foto o disegni.
- Si propone una rappresentazione teatrale al bivacco, il giorno seguente si distribuisce un questionario con domande relative.
- Descrivere un albero riportando per iscritto dimensioni, caratteristiche della corteccia, disposizione rami e foglie, forma e colore delle foglie.

## Percorso a tracce

Può essere un'idea per fornire delle indicazioni di percorso, si può far riportare su una scheda la sequenza dei simboli trovati.

## Pionieristica

Realizzare qualche legatura o una piccola costruzione, fare la punta o la tacca a un palo usando l'acetta. Assemblare una scala, una barella o un treppiede.

### ...Nodi

Realizzare...

- Un nodo complesso, anche partendo dal disegno: pugno di scimmia, portachiavi, pagliericcio.
- La piombatura di una fune o appesantire una cima da lancio.
- Una serie di nodi entro un certo tempo.
- Un'imbracatura o una scala di corda utilizzabili in pratica.
- Qualche nodo specifico: a occhi chiusi o con le mani dietro la schiena.

## Primo soccorso

Si può effettuare in collaborazione con la Croce Rossa Italiana o una Pubblica Assistenza. Va proposta con cura e competenza.

- Realizzare una fasciatura d'emergenza col fazzolettone o con bende.
- Immobilizzare un arto.
- Mettere un ferito in Posizione di Sicurezza.
- Misurare la pressione sanguigna con sfigmomanometro e fonendoscopio.
- Qualche test: su una ferita semplice, dopo averla pulita e disinfettata, si applica:
 

a) Cotone idrofilo	b) Garza di cotone
c) Compresa sterile	d) Cerotto

### ...Vesciche, prevenzione e cura

Può essere un argomento distinto oppure inserito in un questionario di Primo soccorso.

- 1) Come si cura una piccola vescica?
  - a) Con un coltello rovente.
  - b) Con una compresa sterile e un grosso cerotto o una fasciatura.

- c) Con ago e filo.
- d) Canta che ti passa.
- e) Strappando violentemente la pelle, tanto poi si riforma...
- f) Ingessando completamente l'arto interessato.
- g) Con delle abluzioni in acido acetilsalicilico.

## Pronto Intervento - Protezione Civile

*“Lo scout è una persona passabile in un salotto, ma indispensabile in un naufragio”*

È l'occasione per sottolineare che una buona conoscenza delle tecniche scout costituisce la base per essere preparati in caso di necessità (Estote Parati).

Si può proporre una lista molto ricca e variegata, dalla quale estrapolare il necessario:

*“Dovete partire per prestare soccorso in una zona alluvionata, avete a disposizione un'auto che porta al massimo 200 kg con una capacità di un m<sup>3</sup>. Scegliete cosa portare con voi tenendo conto del tipo di evento calamitoso. Il magazzino a vostra disposizione non è dei più ordinati...”*

Questo è un esempio molto sintetico da arricchire con i relativi pesi e altre voci.

Un badile	Saldatrice a elettrodo	Tanica piena di acqua: 20 litri	Estintore a polvere 10 kg
Una vanga	Kit Primo soccorso	Televisore a batterie: 5 pollici	Tubazioni e rubinetti vari
Una zappa	Bombola di ossigeno	Batterie da cucina: 10 persone	Fusto in acciaio per liquidi
Scala italiana	Tenda a due posti	Generatore 1,5 kw a benzina	Materassino a depressione
Una roncola	200 piatti di plastica	Prolunghe (3 x 2,5): 100 m	10 m tubo di gomma 1”
Una carrucola	10 kg di carne fresca	Trapano 300 W 220 V	Autorespiratore ad aria
Un megafono	Una gerla in vimini	Tanica in metallo per benzina	Radio base + 4 portatili
Un piccone	Un mazzo di carte	Stufa catalitica a GPL	Impermeabili con stivali
50 pennarelli	Stufa elettrica 2000 W	Teli impermeabili in plastica	Canotto a remi 4 posti
Fornello a gas	Un lancia sagole	Libro giochi per bambini	Cane ricerca antivalaghe
4 torce a vento	Borsa attrezzi vari	Pellicola in alluminio per cibo	10 kg di segatura di ciliegio
Carta igienica	Catene da neve	Sacchetti rifiuti condominiali	Scala a compasso: 3 metri
2 fari 150 W	20 kg di pasta	Matassa di corda 8 mm - 200 m	Damigiana di vino: 50 litri
Abito da sera	Liquido antisquali	Viveri: 10 pasti per 2 persone	Agenda telefonica
Eliografo	Tenda per comunità	Manuale di survival	Lampada a petrolio

### ...qualche quesito

- Cosa significa GPL?
- Fra i gas di impiego comune quale è più pesante dell'aria? Quale è più leggero?
- Quale materiale brucia in un fuoco di classe “C”?
- Come si calcola la quantità di aria fornita da un autorespiratore?
- L'ossigeno è presente nell'aria in quale percentuale? Qual è la percentuale minima di ossigeno necessaria affinché si possa usare la maschera antigas?
- In un cavo elettrico quanta corrente (Ampere) può passare in un millimetro quadrato?

### ...mappa dei rischi

È lo studio di una determinata località ipotizzando i possibili rischi.

Si forniscono una mappa della zona e una serie di dati: numero di abitanti, distribuzione centri abitati, strade, ferrovia, industrie, aziende agricole, corsi d'acqua, linee elettriche, situazione morfologica. Lo scopo è individuare quali territori possono essere alluvionati, quali aree sono a rischio di incendio, quali case o strade sono a rischio frana o valanga.

Non è una prova facile. Occorre dare un tempo massimo d'esecuzione.

## Questionario

Domande su cultura generale, tecniche scout, primo soccorso, scienza, matematica, statistica, astronomia, meteorologia, geologia, chimica, fisica, storia, arte, geografia, frasi storiche, aforismi, proverbi, dialetti, parole poco conosciute, storia dei luoghi attraversati, argomenti scout, testi e vita di B.-P. Conversione fra diverse unità di misura.

Convieni fornire una scheda con le risposte da contrassegnare.

Per semplificare il conteggio delle risposte, è meglio prevedere una sola risposta per ogni singola domanda, precisa ed inequivocabile, oppure adottare il sistema vero/falso.

Al test si può rispondere camminando, la squadra ritira la scheda in un punto e la riconsegna più avanti. Lo smarrimento della scheda può comportare nullità della prova e/o penalità.

### ...matematico

1) La stoffa:

Da una pezza di stoffa lunga meno di 40 m dobbiamo ottenerne due lunghe almeno 20 m.

Come si può dividere?

2) Il viale alberato:

Lungo un viale lungo 150 m vi sono piante sui due lati distanti 10 m fra loro. Quante sono?

3) Le due età:

Due fratelli hanno insieme 40 anni, l'uno ha 8 anni più dell'altro. Qual è l'età di ciascuno?

N°	Problema	Soluzione
1	La stoffa	
2	Il viale alberato	
3	Le due età	

### ...vita scout

1) Lord Robert Stevenson Smith Baden-Powell of Gilwell nacque il:

a) 1° Maggio: festa dei lavoratori.

b) 1° Novembre: ricorrenza di Ognissanti.

c) 22 Febbraio: Thinking Day.

d) 19 Marzo: festa del papà.

2) In quale anno venne realizzato il primo campo Scout:

a) 1925

b) 1907

c) 1848

d) 1945

3) Chi è il personaggio citato da B.-P. nel suo ultimo messaggio?

a) Il principe della bella addormentata nel bosco.

b) Il principe azzurro di Cenerentola.

c) Il capo dei briganti in Ali Babà e i quaranta ladroni.

d) Il cacciatore di Biancaneve.

e) Il capo dei pirati, nemico di Peter Pan.

f) La nonna di Cappuccetto Rosso.

## Riconoscimento

Lo scopo è di riconoscere qualcosa. Se viene anche chiesto di ricordare degli elementi questa prova può svilupparsi nel gioco di Kim.

- Annusare e riconoscere profumi, aromi, essenze, erbe, cibo. (Olfatto).
- Assaggiare cibi o bevande e individuare gli ingredienti. (Gusto).
- Registrare e riprodurre dei suoni per poi farli riconoscere. (Udito).
- Inserire, uno o più oggetti, in un sacchetto di carta o tela e farli riconoscere solo tastando il sacco, senza aprirlo. (Tatto).
- Riconoscere un oggetto a occhi bendati. (Tatto)
- Prendere confidenza con un elemento per poi distinguerlo fra altri (fiutare un profumo).

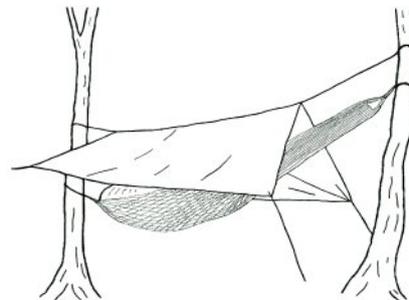
## Riparo - Rifugio – Tenda

*“L'accampamento indiano era un po' raffazzonato; era stato eretto da diverse settimane, ben riparato e con l'apertura per il fuoco rivolta ad ovest. Se il vento cambiava direzione poteva essere ruotata. Da*

*due pali incrociati e da una traversa partivano alcune travi inclinate sino a terra. Il rivestimento, costituito in parte da una vecchia vela e in parte da corteccia di betulla, pur nella sua rozzezza, stava ben saldo lungo tutto il perimetro. Sul fondo era stato sistemato un tronco che fungeva da testata del letto e sul terreno erano stese due o tre pelli d'alce con il pelo rivolto verso l'alto.”*

Henry David Thoreau, *Le foreste del Maine*, SE, Milano, 1999, pp. 72-73

Il riparo per la notte può essere valutato come una prova a tutti gli effetti. Il rifugio si costruisce cogliendo le opportunità offerte dall'ambiente, nel massimo rispetto dello stesso. Si può far montare una tenda nel più breve tempo possibile.



## Regolarità

Lo scopo è di percorrere un tratto di strada impiegando un periodo di tempo ben definito. Per esempio: quattro

chilometri in un'ora, non di più, non di meno. Più ci si avvicina al tempo previsto, più il punteggio è alto. Non vengono esclusi coloro che superano il tempo indicato.

Ogni strumento di misura del tempo (orologi, telefoni, macchine fotografiche) si mette in una busta di carta, da sigillare al momento di inizio della prova, sulla quale si indica per iscritto l'ora di chiusura. La squadra porta con sé la busta e la mostra alla fine del tratto di strada.

A scanso di equivoci, si consegna una busta numerata per ogni squadra, anche se la squadra non possiede strumenti di misura. Sebbene vuota la terra e la mostrerà sigillata.

## Segnalazione

Di giorno si può fare col codice Morse, il semaforico o il codice di segnalazione marittimo con bandiere. Di notte solo col Morse. La segnalazione in Morse di giorno si può effettuare a vista, con bandiere, oppure sonora, con fischietto o altri sistemi. Quella sonora può essere registrata in precedenza e trasmessa quando necessario. L'effettuazione in tempo reale col fischietto è difficile da fare per bene, occorre esercitarsi prima, è sconsigliata per messaggi lunghi.

La più indicata è la segnalazione con bandiere.

La trasmissione notturna richiede maggior cura, si può effettuare con segnalazioni luminose o acustiche. Lo strumento migliore è il faro per segnalazione, o comunque un faro comandato da pulsante, non da un interruttore. È molto più scomodo usare la lampada a gas piuttosto che il fuoco da coprire e scoprire con un telo.

Si può far eseguire dalla squadra: uno trasmette e l'altro riceve, ma servono messaggi diversi per le diverse squadre.

Se il messaggio contiene indicazioni di percorso occorre fare attenzione che il testo venga compreso bene.

Conviene proporre la segnalazione quando tutti sono riuniti in un solo punto, per qualche motivo: cena, sveglia al mattino. Durante il percorso, laddove il passaggio da un certo punto è molto diluito nel tempo, diventa difficile trasmettere man mano che si vede arrivare qualcuno. Se c'è una grande distanza fra punto trasmittente e punto ricevente si corre il rischio di non essere visti, oppure diventa necessario lasciare sul posto qualcuno che indichi la trasmissione in corso.

Si ricrea il più possibile un contesto sensato, non ci si può mettere a distanza di pochi metri, fra le due stazioni non si deve poter comunicare a voce. Si può fare fra le due sponde di un fiume, fra due colline, da un campanile o da una torre, da una barca verso la riva.

Occorrono due stazioni: Trasmittente e Ricevente.

### ...trasmittente

A trasmettere devono essere in due, il primo legge e detta il messaggio, il secondo trasmette:



Chi detta legge i singoli punti e le singole linee, comunicando il fine lettera e il fine parola.

Il fine lettera è indicato con una barra, il fine parola è indicato con due barre.

Per esempio: la parola CASA in Morse

// — ● — ● / ● — / ● ● ● / ● — // si legge:

- inizio parola
- linea punto linea punto / fine lettera
- punto linea / fine lettera
- punto punto punto / fine lettera
- punto linea
- fine parola

### ...ricevente

Resta con le squadre, prima, durante e dopo la ricezione.

- A ogni squadra si consegna una copia del modulo ricezione segnalazione, da compilare con il testo in Morse e con la traduzione del messaggio, per poter verificare che venga tradotto quanto ricevuto. Verrà poi restituito compilato per la valutazione. Se è necessario, la squadra trascrive sul proprio quaderno il testo del messaggio.
- Il tempo non viene “fermato”.
- Questo modulo si può usare per la traduzione del Messaggio Segreto o per la ricezione della Segnalazione.

<i>Challenge</i>	
<i>Modulo ricezione segnalazione</i>	
<b>Inserite in questo spazio il testo in codice:</b>	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
<b>Inserite in questo spazio il testo tradotto:</b>	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	

## Sicurezza in montagna

Argomento importante che merita una certa considerazione:

- Un pendio pieno di fessure è da considerare più o meno sicuro dalle valanghe?
- Che differenza c'è fra slavina e valanga?

ARVA: Apparecchio di Ricerca in Valanga. Si possono effettuare simulazioni di ricerca disperso. L'apparecchio, attivo in modalità trasmissione, deve essere ben nascosto, o sepolto, ed essere ritrovato entro pochissimi minuti.

## Stile e Uniforme

Sarebbe da effettuare a sorpresa. Per prevenire lo scambio di elementi dell'uniforme si possono fermare le squadre un centinaio di metri prima del punto ed evitare che si possano incontrare subito dopo. Nella tabella si possono spuntare gli elementi dell'uniforme.

È anche possibile introdurre un semplice questionario sullo stile.

- 1) Cosa si lascia quando si conclude il campo e si abbandona il posto?
  - a) Niente.
  - b) Tutto ciò che non serve.
  - c) A piacere...
  - d) Le braci del fuoco purché spente bene.
  - e) Solo i rifiuti.
  - f) Niente e il nostro “Grazie”.
- 2) Lo Scout aiuta sempre la vecchietta ad attraversare la strada?
  - a) No, mai.
  - b) Solo fino a una certa età, poi basta.
  - c) Sì, sempre.
  - d) Solo nelle barzellette.
  - e) Solo in uniforme.
  - f) Solo se offre una lauta mancia.
- 3) A quale legge si attiene lo Scout? (Più di una...)
  - a) La legge del taglione.
  - b) Il Codice della Privacy.
  - c) La legge del più forte.
  - d) Le regole della Cavalleria.
  - e) La Legge Scout.
  - f) La legge della giungla.

Elemento Uniforme	Squadra n°							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Cappellone								
Cinturino Cappellone								
Camicia azzurra								
Distintivo AGESCI su tasca sinistra								
Giglio WOSM - Trifoglio WAGGGS								
Distintivo F.I.S. (Italia) sopra tasca destra								
Distintivo gruppo su manica destra								
Distintivo regionale su manica destra								
Foulard/Fazzolettone								
Maglione blu								
Calzoncini - Gonna Pantalone								
Cintura e fibbia								
Calze blu								
Totale								

### Test enigmatici e giochi d'ingegno

Definiamo genericamente in questo modo test di vario genere, impiegati per determinare il quoziente di intelligenza, nelle selezioni del personale aziendale, nei pubblici concorsi o semplicemente per gioco.

Sono problemini da risolvere con logica deduttiva e ragionamento giungendo a un risultato predeterminato. Ci sono test visivi, spaziali, di congruenza, verbali, matematici geometrici, a sequenze di numeri...

Se ne trovano nei libri e nelle riviste di enigmistica.

I giochi d'ingegno richiedono la soluzione di un problema di incastri, rotazioni, nodi o sequenze di vari elementi.

Inserisci la lettera e il numero mancanti	Inserisci il numero omesso																
<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>C</td> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>3</td> <td>E</td> <td></td> </tr> </table>	1	C	5		A	3	E		<table border="1"> <tr> <td>2</td> <td>6</td> <td></td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>54</td> <td>18</td> <td>81</td> <td>27</td> </tr> </table>	2	6		9	54	18	81	27
1	C	5															
A	3	E															
2	6		9														
54	18	81	27														

### Test Avventura

Proporre alcune domande sul tema dell'avventura e della sopravvivenza:

- Ho necessità di comunicare a un aereo di soccorso la richiesta di intervento medico urgente, cosa devo fare per segnalarlo col corpo o con una traccia sul terreno?
- Come si pronuncia la parola CIAO nel Codice ICAO, NATO, ITU?
- Cos'è un Clisimetro?
- Mi trovo al Tropico del Cancro, quali costellazioni mi aiutano a trovare la direzione?

### Topografia, Cartografia, Orientamento

Sono fra le tecniche più importanti, sulle quali si basa tutto il Challenge.

Ogni squadra dovrebbe avere con sé il necessario: bussola, matita, gomma, biro, righello, goniometro, carta millimetrata, bindella metrata. Alcune idee si possono proporre anche col buio. In qualche caso può servire una bandierina col numero di squadra, la si può far preparare a casa.

#### ... sul terreno con la carta topografica

- Tramite le coordinate sulla carta indicare il punto preciso sul terreno, piantando una bandierina.
- Orientarsi in città con una carta o mappa cittadina muta.
- Dato un punto, la cima di un monte, una casa, un campanile, determinarne le coordinate sulla carta topografica.
- Creare una carta topografica muta e far riportare i nomi delle varie località o far raggiungere un determinato punto entro un certo tempo.
- Si possono anche inventare prove con carte topografiche sbagliate. Bisogna che qualche burlone paziente ritocchi le carte con un software di grafica.

#### ... sul terreno: con la bussola

- Determinare l'azimut di una strada, di una roggia o... di una linea elettrica (???)
- Punto di precisione: partendo da un punto definito, data una distanza e un azimut piantare la bandierina nel punto di arrivo.
- Seguire una serie di azimut indicando con precisione il punto finale piantando la bandierina.
- Anomalia magnetica: di notte rilevare la differenza fra il Nord individuato con la bussola e quello indicato dalla stella polare. È da fare in prossimità di elettrodotti o grosse masse ferrose.

#### ... sul terreno: senza la bussola

- Trovare il Nord:
  - o Con il sole, il bastone, l'orologio.
  - o Con le stelle: Orsa maggiore, Orione, Cassiopea.

#### ... sulla carta topografica

- Date le coordinate indicare il punto esatto sulla carta.
- Dati due punti determinare se sono a vista fra loro oppure no, potrebbe essere una zona montagnosa oppure l'ansa di un fiume.
- Determinare la quota di un punto leggendo le linee isometriche.
- Dati gli azimut delle rette passanti per due punti individuare il terzo punto, all'intersezione delle rette.
- Tracciare una carta topografica fornendo solo alcuni punti di riferimento: le coordinate, il tipo di strada, il tipo di edifici.
- Disegnare la carta topografica di un'area ben definita, magari vista dall'alto di una collina.
- Tracciare una carta topografica partendo da una foto aerea, le foto si reperiscono in Internet.
- In prossimità dei fiumi con un argine maestro valutare sulla carta topografica quali cascinali possono essere alluvionati o meno in caso di piena.
- Profilo altimetrico, serve a rendersi conto delle pendenze:
  - o Sezione longitudinale di una strada con riportate le varie quote.
  - o Sezione di una linea tracciata sulla carta che congiunge due punti.
 Per la correzione di un tracciato grafico del profilo altimetrico conviene avere un disegno master, su foglio trasparente, da usare come paragone.

### Rilevamenti topografici

**Percorso rettificato “Belga”:** È la rappresentazione grafica, in linea retta, di un tratto di strada che viene “rettificato”. A ogni curva si interrompe la linea che rappresenta la strada e si indica il cambio dell'angolazione. Ai lati della linea (strada) si disegnano ed elencano i vari elementi: alberi, edifici, fossati, lampioni, tralicci.

**Schizzo topografico “Francese”:** Rispetto al percorso rettificato “Belga” è più simile a un tratto di strada con gli elementi adiacenti, così come verrebbe mostrato dalla carta topografica.

**Schizzo Panoramico:** Rappresentazione grafica del panorama. Si può realizzare un telaio, suddiviso in riquadri, attraverso i quali trarre per meglio riportare i dettagli del panorama.

Il quadrante può avere le dimensioni di un foglio A4 (210mm x 297mm) con dei fili che lo suddividono in celle da circa 5 cm x 5 cm. Si può fissare a un bastone piantato nel terreno oppure si lega un cordino alla maniglia per appenderlo al collo e tenerlo a distanza costante dal corpo.

**Rilevamento con tavoletta Pretoriana:** Individuare sul terreno due punti a distanza nota: cime di colline. Fissare sulla tavola, a distanza fra loro proporzionata rispetto alla distanza fra i due punti, due chiodi che rappresentano i due punti e fanno da mirini.

Recarsi nei due punti sul terreno, traguardare attraverso i mirini e segnare sulla carta gli angoli delle linee di mira relative a vari elementi sul terreno.

L'operazione fatta in entrambe i punti porta a un rilevamento abbastanza preciso.

### Tracce di animali

Trovare un'impronta sul terreno, riconoscere l'animale che l'ha lasciata e prenderne il calco in gesso. Si rileva una vera impronta, non vale ricreare quella del classico orso citato nel Manuale delle Giovani Marmotte.

Riconoscere a quale animale appartengono determinati resti: escrementi, borre, resti di cibo.

### Trakeodromo (deduzione)

Si ricrea un accaduto collocando diversi elementi nel raggio di pochi metri.

Analizzando gli indizi si ricostruiscono gli eventi.

Si può fare qualcosa di analogo attraverso una serie di foto, diapositive o un filmato.

Un esempio è quello della scena di un delitto.

Troviamo spunti nei racconti gialli proposti dalle riviste di enigmistica.

Vi sono analogie con altri temi: espressione, gioco di Kim, osservazione, riconoscimento, valutazioni.

### Valutazioni

Stimare una dimensione senza l'ausilio di strumenti di misura. Si può partire da un elemento per chiedere di individuarne una certa quantità, oppure da una quantità definita farla valutare.

#### ...capacità

- Capacità, in centimetri cubi, di un contenitore per liquidi, di una scatola.
- In un contenitore far versare liquido o sabbia fino a raggiungere un determinato valore. Si usa un recipiente di cui si conosce la capacità, o si sa che accostando un righello, in funzione della quota raggiunta, si determina il volume.  
Non si raggiunge lo stesso scopo con un sacchetto.

#### ...lunghezza

- Lunghezza, in centimetri, di un pezzo di spago o di legno.
- Dato del filo tagliarne un pezzo di una determinata lunghezza. (Il filo viene sprecato...)
- Profondità di un pozzo o di un fossato.

#### ...peso

- Riempire di sabbia un sacchetto, fino a ottenere il peso richiesto. (Il sacchetto verrà poi pesato).
- Peso, in grammi, di un sacchetto di riso, pasta, sabbia; un'anguria, un melone, qualche frutto.
- Preparare dei pesi pronti e chiedere di sommarli fino a raggiungere un determinato peso.  
In questo modo è più facile stabilire il peso creato dalla squadra.
- Test sul peso specifico: un determinato corpo galleggia o no?

#### ...quantità (Quanti sono?)

- Gli stuzzicadenti o fiammiferi, incollati su un foglio di carta, che compongono un disegno.
- Le castagne dentro un sacchetto. (Soppesando o tastando).
- Biglie, dadi o bulloni disposti su una superficie.
- I fagioli o le lenticchie dentro un vasetto di vetro.
- Sia i fagioli che le lenticchie, mischiati fra loro dentro un vasetto di vetro.
- La quantità di parole nella pagina di un libro.

**...superficie**

- Stimare la superficie di un pezzo di stoffa o di carta, anche di forme non regolari.
- Stimare le dimensioni e la superficie del catino di una tenda, con o senza l'abside o gli absidi.
- Disegnare sul terreno un angolo retto preciso, usando solo una corda. (Teorema di Pitagora)

**...temperatura**

- Temperatura di un liquido, in gradi centigradi. (Serve un termometro, e... senza ustionarsi.)

**...tempo**

- Far partire il tempo a farsi segnalare l'istante in cui scadono i 100 secondi.  
È più facile calcolare il punteggio con 100 secondi che con un minuto.

**...velocità**

- Misurare la velocità della corrente di un fiume. Se ci riuscite...

**Velocità (prova a cronometro)**

Tutto l'itinerario dovrebbe essere percorso più velocemente possibile, ma si può far percorrere un determinato tratto di strada in maniera particolarmente veloce.

Questa corsa si considera come prova a punti a se stante.

**Vipera**

Tanto temuta, ma poco conosciuta. Può essere un argomento interessante.

Dove vive, come si comporta, cosa fare in caso di morsicatura? Si può anticipare l'argomento nel foglio di lancio per poi proporre una prova. Meglio se affiancati da un esperto.

Come si opera in caso di morsicatura? (PRESTARE MOLTA ATTENZIONE!!!)

1) Si fa bere all'infortunato:

- a) Acqua                      b) Latte                      c) Un superalcolico

2) Si incide la morsicatura e si aspira con una pompetta apposita (snaky-kit).

3) Si inietta il siero antivipera, che bisognerebbe avere sempre con sé.

4) Si mette un laccio emostatico:

- a) Sopra la morsicatura                      b) Sotto la morsicatura

5) Si pone il soggetto in posizione di sicurezza.

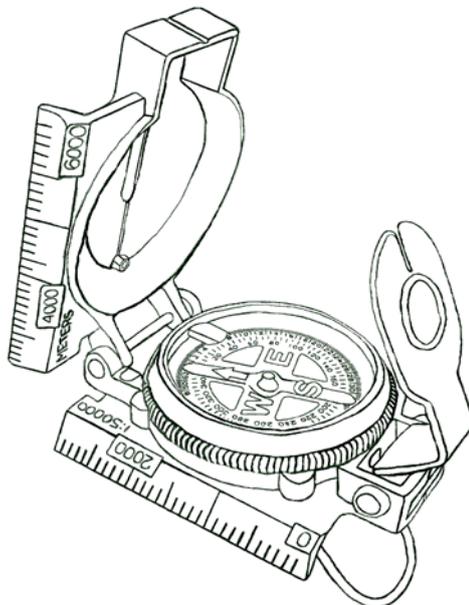
6) Si incide la morsicatura e si aspira con la bocca.

7) Si fa vomitare il soggetto.

8) Si fa una fasciatura rigida.

9) Si chiama il 118.

10) Si telefona al centro antiveleni.



## Capitolo Dieci

# Challenge 1958

### Articolo Pubblicato su Esperienze e Progetti.

Rivista del «Centro studi ed esperienze scout BADEN-POWELL»

N°70 (ANNO XV n°5, Ottobre e Dicembre 1988, pp. 49-59)

### Il Challenge

*Vi proponiamo lo schema organizzativo di uno dei primi challenge, realizzato in Emilia-Romagna, più di trent'anni addietro, quando la Branca Rover era giovanissima e audace.*

*Forse alcune ambientazioni e alcune prove possono sembrare superate e fuori tempo per i giorni nostri.*

*La documentazione vuole soprattutto ricordare con quale spirito è nata questa competizione rover e che impegno essa richiedeva ai partecipanti.*

*Possono cambiare i tempi e le tecniche ma dovrebbe rimanere lo sforzo e la serietà di preparazione richieste ai partecipanti e soprattutto bisognerebbe non contrabbandare per challenge altre attività che ben poco hanno a che fare con lo spirito di questa dura prova rover.*

*Vorremmo anche annotare che certe attività di sopravvivenza, oggi di gran moda, noi le praticavamo già, sia pure con nome diverso, alcuni decenni addietro.*

*Occorre infine ricordare che il challenge, prima ancora di essere una competizione tra pattuglie, era soprattutto un'occasione per misurare le proprie capacità e per sforzarsi di migliorarle, per essere sempre più preparati fisicamente e spiritualmente al «SERVIZIO».*

### UN ESEMPIO DI CHALLENGE:

#### «Operazione Placido Don»

**Ora e luogo:** concentramento nella piazza di S. Francesco dalle ore 18.30 alle ore 20.00 (tempo massimo); avendo già cenato; uniforme e zaino in perfetto stile.

**Equipaggiamento:** normale da campo mobile; tenda, necessario per dormire, necessario per l'igiene (rasoio, ecc.), pila, bussola, borraccia, non è necessaria la gavetta; maglione o giacca a vento possibilmente impermeabile; non sono permessi viveri personali; eventualmente scarpette da ginnastica e camicia vecchia per il percorso speciale; taccuino di marcia, fogli adatti per schizzo topografico e panoramico con necessario per scrivere.

**Quota:** totale £ 1.000 per gli extra-Bologna; £ 1.400 per i bolognesi.

**Criteri di giudizio:** stile (uniforme, comportamento e carattere dell'equipaggiamento); marcia all'azimut (precisione tempo); cucina (tempo e risultati); percorso speciale (tempo, coraggio, prestazioni).

Come criteri generali sarà tenuto conto della disciplina, del silenzio, del rapido impianto ed espianto campo, della decisione e della tecnica dimostrata nelle diverse prove, dello stile e della proprietà dello schizzo panoramico e topografico (è ammesso solo il percorso cosiddetto "alla francese" e non quello belga, cosiddetto "rettificato"). Si farà una sola quotazione per coppia (quindi, ad esempio, è necessario un solo schizzo per coppia).

**Orari di partenza:** il challenge terminerà con una rappresentazione dei Gatti Magici verso le ore 17 circa; in tempo cioè per il treno delle 17.50 per Piacenza (arrivo alle 19.55) e delle 17.25 per Rimini (arrivo alle 19.30).

**Partecipanti:** al challenge sono invitati tutti i Rovers e Novizi della regione; sono ammessi anche i rover-scouts.

Caro Jack,

L'ora tragica è suonata: la follia di alcuni insensati ha preso il sopravvento. Stanno per imbarcarsi per una infernale sarabanda che chiamano challenge. Jack, il mio spirito è in ebollizione come una gazzosa ed il mio corpo trema come un albero secco e vuoto quando un merlo lo becca.

Jack, amico mio, la mia persona mi sembra ridotta ad un puro rivestimento del mio tubo digerente; vedi di mandarmi un po' di whisky buono, di granoturco, di quello che fa Silver.

E se non mi vedi tornare, cercami la strada delle colline e seppelliscimi sotto il cipresso di casa, dove spira il vento della prateria.

John Francis

«La bussola segna “sud” ed il barometro “tempesta”».

OPERAZIONE PLACIDO DON (Riservata dal quartier generale)

Ora K inizio dell'azione di sbarco.

L'azione si svolge in territorio nemico; dobbiamo sbarcare su una testa di ponte e; ad un'ora segreta, cercare di attraversare il territorio nemico concentrandoci verso un punto di raccolta.

Ogni coppia agirà indipendentemente dalle altre: durante la notte l'azione si deve svolgere nel massimo silenzio e facendo uso il meno possibile delle torce.

Vi sono dei punti pericolosi; non bisogna commettere atti troppo temerari, perché questo vi farebbe scoprire dalle sentinelle nemiche.

Agite con massima prudenza, in silenzio e con la massima celerità; fate attenzione ai fiumi troppo profondi ed alle pareti a picco.

Impegnatevi a fondo; il successo della operazione dipende dalla volontà di ciascuno di voi.

*Il motto è - Keep smiling - tieni duro sorridendo.*

LE QUATTRO BUSTE (DI COLORE DIVERSO) CON I RELATIVI MESSAGGI:

Le quattro buste (di colore diverso) con i relativi messaggi; consegnate: la I all'imbarco sui camion; la II prima del salto dal camion; la III e la IV all'allarme durante la notte.

Messaggio di sicurezza

- da APRIRE SOLO in caso di EMERGENZA!
- da riconsegnare CHIUSA alla fine delle operazioni, pena la squalifica.

Località ed ore di ritrovo in caso di ritardi – dispersioni – incidenti - ecc.:

- dalle ore 04.30 alle ore 05.30 concentramento a Pieve del Pino (punto Q) sul sagrato della Chiesa.
- alle ore 07.30 concentramento nei pressi del ponte sul torrente Savena, in località Pian di Macina (valle del Savena, con orientamento N/S, percorsa dalla strada statale della «Futa»).

- Alle ore 08.30 S. Messa nella Chiesa di Pian di Macina.  
In caso di impossibile o mancato ricongiungimento con il QG del Challenge, ritornare a Bologna e telefonare al numero 54.997, specificando nome e cognome e da dove si proviene.

*Arrivederci!*

Messaggio B

Servendovi della cartina allegata raggiungete al più presto il punto segnato nella cartina stessa con la lettera Z.

Tenete presente che voi vi trovate in un punto della direttrice di marcia segnata in rosso sulla cartina.

*Buona strada!*

Messaggio B

Utilizzando lo schizzo topografico che avete eseguito alla partenza, raggiungete il punto Q, tenendo presente che ora vi trovate nel punto K. Dalle ore 04.30 alle ore 05.30 in prossimità del punto Q una stazione trasmittente lancerà un ulteriore messaggio mediante segnali «morse» visivi.

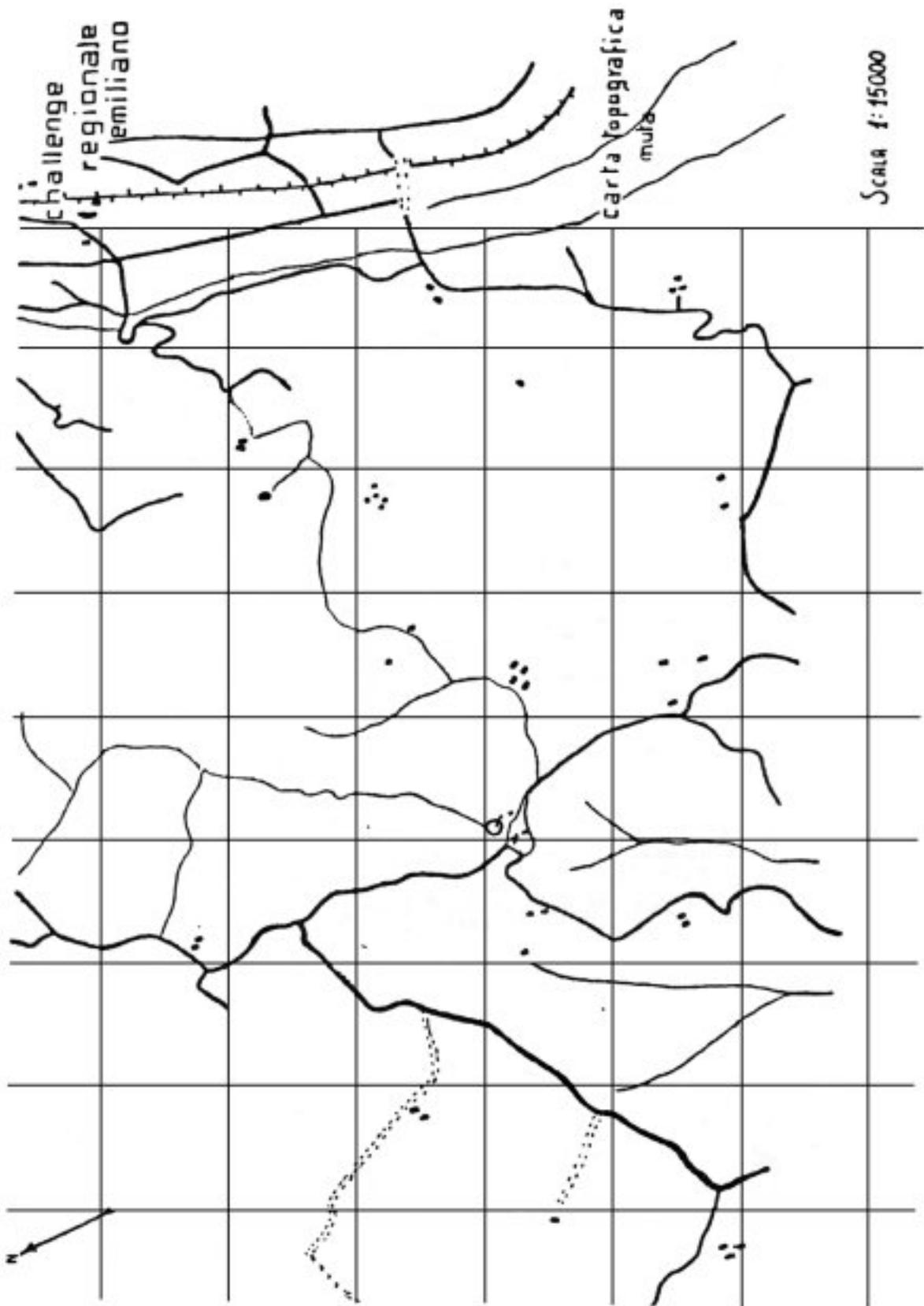
*Buona strada!*

Messaggio C

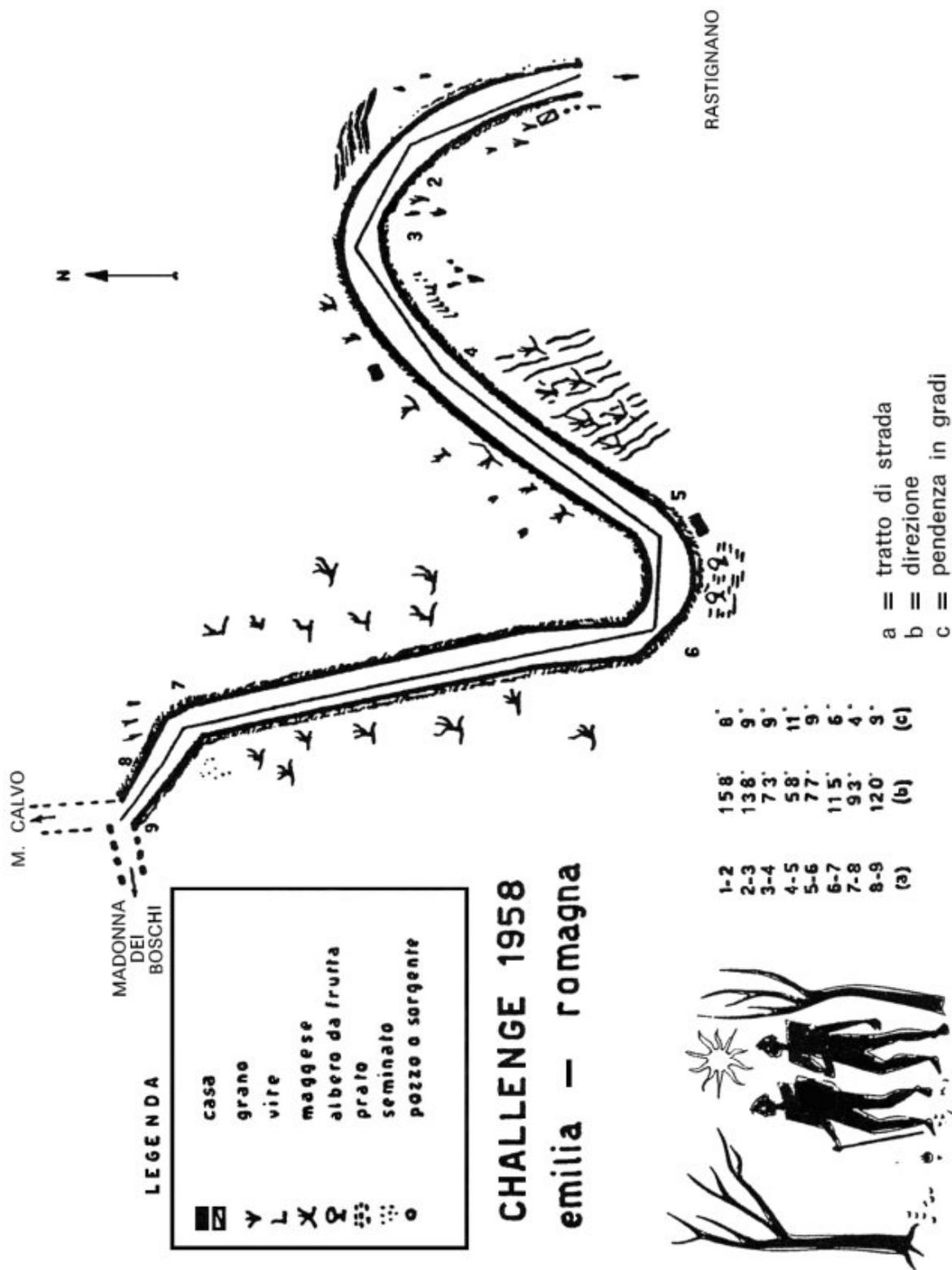
Dalla curva della strada, di fianco al sagrato della Chiesa di Pieve del Pino (punto Q), a quota 330, prendete un AZIMUT di 109° o 1937° per 2700 metri (linea d'aria).

Quando riterrete di essere giunti a destinazione piantate, lealmente, la bandierina nel punto esatto in cui siete arrivati e recatevi IMMEDIATAMENTE al ponte di Pian di Macina.

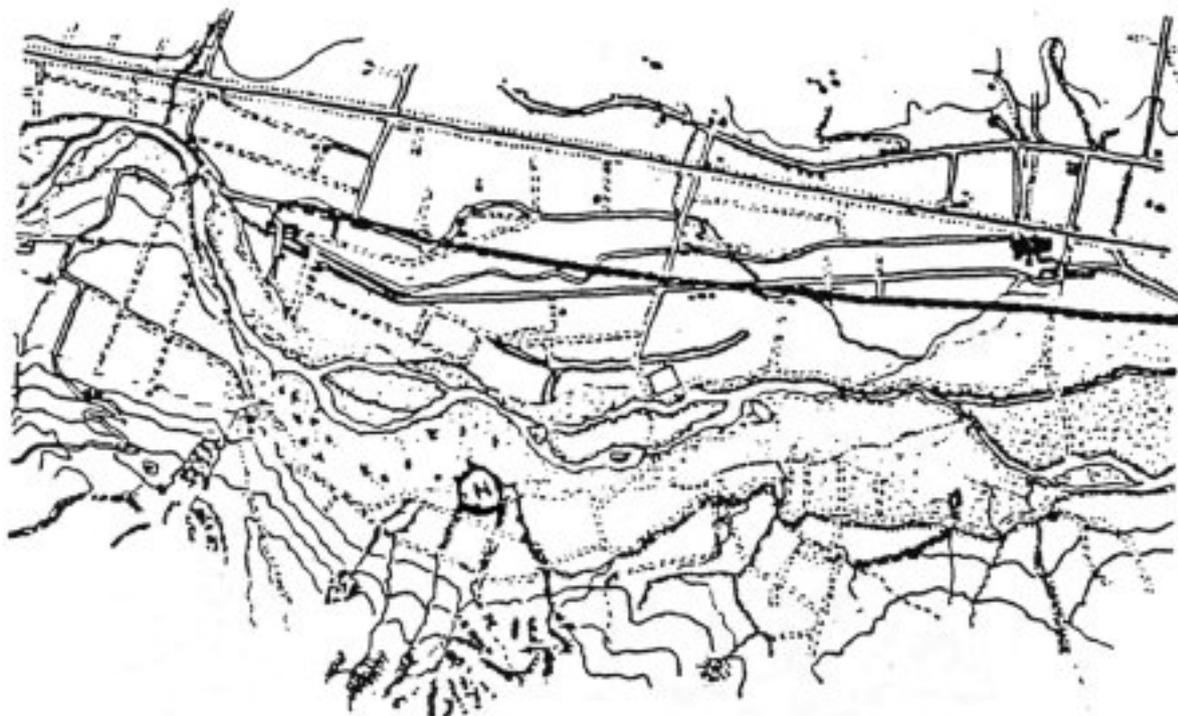
*Buona Mira!*



*Il challenge è il Challenge!!*



Il Challenge è un'«attività forte» delle branche R.S. e spesso si fissa nella memoria dei partecipanti tra i più bei ricordi delle proprie attività scout, con contorni di leggenda.



equidistanze m. 25



località:  
chiesa di MUSIANO

## QUADRO GENERALE DEL CHALLENGE

Ora	Operazioni	Organizzazione e preparazione	Materiale
I colonna 18.30	Punto di ritrovo: Salone di San Francesco, avendo cenato. Operazioni di accoglienza e immatricolazione: • Schedatura delle coppie • Pagamento quota	• Permesso ai Frati min. Conv. • A duplico fogli schedatura	• Tavoli-segg.
II colonna 19.30	• Consegna N° di gara (fascia di tela - bandierina) • Ritiro viveri • Consegna buste (bianca e gialla); • Valutazione STILE: presentazione - equipagg.	• Numeri di gara; • Stampa schede valutazioni • Compilazione MESSAGGI • Studio criteri di valutazione e punteggio	• Fogli immatr. fasce di tela e cartellini con N° • Foulards per QG • Buste color. per i messaggi
durata 20'	• Lancio del CHALLENGE: • mezze luci nel salone - inizia la proiezione di una carta muta al 15 mila (zona riva d. Reno - Pieve del Pino – riva del Savena) • Brevi parole riguardo alle operazioni imminenti, allo spirito, al comportamento da tenere • Ogni coppia riprende lo schizzo topog. della carta muta proiettata • Nella Basilica: «Madonna degli Scouts»	• Studiare sistema proiezione	• Carta 15 mila • Proiettore
I colonna 19.30	• Imbarco sui camions – partenza in direzione di Pontecchio Marconi	• Permesso Autorità Militari per gli automezzi (3) • Avvisare che siano sul posto per le 19	
II colonna 20.45	• Sulla Autostrada in costruzione (tratto Castello de i Rossi - Cartiera del Maglio): «PARACADUTAGGIO» delle coppie ogni 80-100 m. • Le coppie, una volta «paracadutate» devono dirigersi verso l'altra riva d. del Reno; se possibile devono guardarlo, oppure devono cercare, utilizzando la cartina allegata al	• In ogni camion un RS del Q.G. in cabina e uno dietro • Ricognizione percorso dei camions	• 3 camions + 1 jeep

	<p>messaggio, un passaggio (ponte sospeso) obbligato</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sulla riva d. del Reno CONCENTRAMENTO attorno al fuoco, situato vicino a posti adatti per impiantarvi un campo</li> <li>• Accoglienza da parte del QG delle operazioni: lancio «atmosfera»</li> <li>• Ogni coppia pianta la sua tenda nel posto assegnatole e raggiunge il fuoco nel minore tempo possibile</li> <li>• Ogni coppia, piantata la propria tendina, attorno al fuoco: lancio del tema del CHALLENGE, si crea l'atmosfera, avvisi e avvertimenti, ecc.</li> <li>• Si conclude col canto della Strada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricognizione: posti campi</li> <li>• Rifornimento legna per i fuochi</li> <li>• Sparo razzi (acquisto dei medesimi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razzi</li> <li>• Legna</li> <li>• Bottiglia benzina</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lancio del SILENZIO più assoluto; proibito accendere LUCI; «siamo in stato di allarme: tenersi pronti per ogni evenienza»</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pile schermate per il QG</li> <li>• Event. fiaccole</li> </ul>
23.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RIPOSO</li> </ul>		
23.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allarme al campo: - sveglia improvvisa tenda per tenda nel più assoluto silenzio possibile, smontaggio velocissimo del campo – NON usare le pile o luci</li> <li>• Appena ogni coppia è sveglia le viene consegnata la busta azzurra col messaggio</li> <li>• Appena pronta viene lanciata verso SSE seguendo le indicazioni del messaggio e dello schizzo fatto alla partenza</li> <li>• Le viene consegnata anche la busta rossa</li> </ul>		
Dalle 04.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MARCIA notturna utilizzando lo schizzo topografico muto</li> </ul>		

alle 06.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su di un altura prospiciente a Pieve del Pino, una stazione trasmittente emette segnali luminosi in «morse» contenenti il seguente messaggio: «APRITE BUSTA ROSSA»</li> <li>• Le coppie dovendo - secondo il messaggio azzurro - arrivare a Pieve del Pino, intercetteranno la segnalazione ed eseguiranno l'ordine contenuto nel messaggio rosso (una marcia all'azimut)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricognizione posto per la stazione trasmittente</li> <li>• Installazione della stessa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grossa PILA con batterie o FARO</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Azimut con partenza da Pieve del Pino e arrivo in un punto nei pressi del ponte di Pian di Macina</li> <li>• Ogni coppia deve fare «centro» in un obiettivo costituito da un grande arco di cerchio di m. 300 di diametro</li> <li>• La coppia, appena ritiene di essere arrivata pianta la bandierina, che ha in dotazione, nel punto esatto di arrivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localizzare sul terreno il punto di arrivo dell'azimut</li> <li>• Ricognizione per trovare posto adatto arrivo Azimut e per concentramento, ecc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandierine per le coppie</li> <li>• Decametro</li> </ul>
07.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CONCENTRAMENTO in località adatta</li> <li>• Refezione calda (the)</li> <li>• Lavarsi utilizzando le acque del torrente Savena;</li> <li>• Riassetto personale</li> <li>• Valutazione stile</li> <li>• Schizzo panoramico (per coppia)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricerca legna per il fuoco</li> <li>• Preparazione the caldo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The, pentole, ecc.</li> </ul>
08.00 – 08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recita di Prima</li> <li>• Inizio S. MESSA, o all'aperto o nella Chiesa di Musiano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabilire quale Assistente celebra</li> <li>• Permesso parroco di Musiano</li> <li>• Posto ove celebrare la S. Messa all'aperto: ricognizione</li> <li>• Idem per allestimento colazione generale</li> <li>• Stabilire «meneur» per far seguire la S. Messa a tutta l'Assemblea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libretti di Prima</li> <li>• Altare da campo</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colazione generale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparazione cioccolata e latte e panini con marmellata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tazza allum.</li> <li>• Cioccolata</li> <li>• Latte</li> <li>• Pane</li> <li>• Marmellata</li> <li>• Pentole</li> <li>• Megafono</li> <li>• Corde</li> </ul>
09.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imbarco sugli automezzi: ci si porta lungo la Statale della «Futa» fino nei pressi di Rastignano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avvisare, dalla sera, ora di appuntamento dei camions</li> <li>• Ricognizione itinerario percorso topografico – <i>segnarlo</i></li> <li>• Preparazione percorso speciale</li> </ul>	
10.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sbarco dai camions: ogni coppia inizia un rilievo di un percorso topografico dall'inizio della Statale fino a Madonna dei Boschi</li> </ul>		
11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concentramento a Madonna dei Boschi: - consegna schizzo percorso effettuato - man mano che le coppie arrivano</li> <li>• PERCORSO HEBERT con PROVA DI CORAGGIO finale (discesa parete di roccia di circa 10 m.)</li> </ul>		
12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Via via che ogni coppia ha terminato il Percorso Hebert, ad essa viene consegnato un sacchetto contenente i seguenti viveri: bistecca, lardo, uova, patata, cipolla, pane, frutta</li> <li>• inizio CUCINA alla «TRAPPEURS» per coppia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisto viveri e trasporto</li> <li>• Rifornimento acqua</li> <li>• Rifornimento legna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carne kg.</li> <li>• Lardo kg.</li> <li>• Patate kg.</li> <li>• Uova n°</li> <li>• Cipolle kg.</li> <li>• Mele kg.</li> <li>• Pane kg.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dopo pranzo: trasferimento alla Croara - imbarco sui camions - ci portano al teatro del IV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allestimento teatro</li> <li>• Permesso per il teatro</li> <li>• Avvisare ora ritrovo automezzo alla Croara</li> </ul>	
15.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ESPRESSIONE a cura dei «Gatti magici»</li> </ul>		
17.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerchio di conclusione e proclamazione dei risultati</li> </ul>		

Modello di scheda per l'accoglienza e la schedatura dei rovers partecipanti al Challenge

Coppia N°	Cognome e Nome	qual. rover	clan provenienza	età	indirizzo	pag. quota	L	B	scuola lavoro	Nu Sp	Ten. Pat.

L: lingua che parla, B: brevetto, Nu: nuoto, Sp: sport che pratica, Ten.: se possiede tenda, Pat.: patente.

| N°<br>Coppia |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|              |              |              |              |              |              |              |              |              |

Percorso speciale

N° Coppia	Tempo		Salto sui massi	Salto con capriola	Arramp. Nel camm. Di roccia	Slalom su prato	Quadrupedia	Tiro a segno	Salto nel vuoto	Trasporto	Prova di coraggio (discesa di parete di roccia di m. 10)	
	P	A										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## CRITERI DI VALUTAZIONE PER LA SCHEDA GENERALE

**1) Buste**

- A = pattuglie che hanno aperto la busta di sicurezza
- N = pattuglie che non hanno aperto la busta di sicurezza
- S = pattuglie che non si sono presentate all'arrivo

**2) Stile**

- Eq = equipaggiamento (efficienza, qualità, abilità manuale)
- Cp = comportamento (presentazione; comportamento di fronte alle varie prove, parte liturgica)
- Un = uniforme

**3) Salto dal camion**

- + = coppie che hanno dimostrato decisione (destrezza, riflessi pronti, coraggio)
- = coppie che hanno difettato delle qualità suddette

**4) Guado del Reno**

- + = guado eseguito
- = coppie che sono passate sul ponte

**5) Campo**

- tempo di impianto e di espianto:
- + = buono
- X = mediocre
- = insufficiente
- disciplina:
- ordine:
- luci:
- silenzio:

**6) Marcia all'Azimut**

- T = tempo calcolato dal momento della sveglia all'arrivo del secondo della coppia alla fine dell'azimut
- P = precisione di arrivo al punto dell'azimut (scarto massimo di m. 150 a nord ed altrettanti a sud)

**7) Schizzo topografico**

- Es = esattezza del rilievo e del tracciato (con indicazione di sufficienti punti di riferimento)
- Qd = qualità del disegno (carta adatta, ecc.)

**8) Schizzo panoramico**

- Es = esattezza dello schizzo
- Qd = qualità del disegno

**9) Percorso speciale**

- T = tempo impiegato dalla coppia
- P = prove superate (non si tiene conto dello stile; vale il principio di superare tutte le prove nel più breve tempo possibile)
- C = prova di coraggio (discesa con corda di una parete di roccia di m. 10)

**10) Cucina**

T = tempo di esecuzione (essendo stata assegnata un'ora, vengono segnalate le coppie che hanno impiegato di più);

Tc = tecnica di cottura, qualità, ordine, ecc.

#### NOTE SULLE GIURIE E SUI PUNTEGGI

Ogni giuria, aveva un responsabile, con eventuali aiuti, che giudicava per tutto il challenge (in modo da aversi uniformità di giudizio).

Si è cercato di semplificare al massimo il sistema dei punteggi riducendo i dati all'essenziale (+ = buono **X** = mediocre – = insufficiente).

Ogni attività importante dell'operazione era affidata ad un capo responsabile, con eventuali aiuti. Il Quartier Generale si componeva di dodici capi, ciascuno dei quali era perfettamente al corrente, momento per momento, dello svolgersi dell'azione.

## Appendice Uno

# Internet e posta elettronica

Conviene condividere e mettere per iscritto le indicazioni organizzative, per distribuire il carico di lavoro, rendere le decisioni più democratiche ed evitare che vengano custodite da una sola persona riducendo il rischio che qualcosa si perda.

L'informatica può aiutare a lavorare meglio, facilitare le comunicazioni e contenere il numero di riunioni, che sono spesso sinonimo di chilometri da percorrere.

Per discutere di temi educativi e metodologici è preferibile incontrarsi di persona, ma è possibile gestire gli aspetti tecnici tramite Internet e la posta elettronica.

Occorre lavorare con ordine per far sì che l'informatica sia di aiuto e non crei ulteriori ostacoli. A volte viene ritenuta un mezzo freddo e impersonale, ma il suo impiego può convivere con gli strumenti di lavoro tradizionali.

In queste righe non c'è l'intenzione di scrivere un trattato in merito all'impiego di Internet, della posta elettronica o della netiquette, ma solo riflessioni che possono aiutare a lavorare meglio.

### La riunione

La riunione può prediligere il confronto delle idee, senza dedicare troppo tempo a distribuire avvisi che si possono diffondere via e.mail, attraverso la quale è importante divulgare:

- Documentazione utile per prepararsi alla riunione o che verrà usata durante la riunione.
- Ordine del giorno, strutturato per punti.
- Verbale della riunione.

A grandi linee, con l'ausilio informatico, la sequenza di preparazione del Challenge potrebbe essere:

- 1) Analisi delle esperienze e delle verifiche dei Challenge precedenti.
- 2) Prima riunione in cui definire le linee principali e dividere i compiti.
- 3) Lavoro singolo o per piccoli gruppi divisi per incarichi e confronto via e.mail.
- 4) Seconda riunione in cui valutare di persona i vari aspetti.
- 5) Sistemazione dei particolari.
- 6) Terza riunione (briefing) sul campo, subito prima della partenza, per definire gli ultimi dettagli.

### Posta elettronica

#### Casella di posta specifica

Per distribuire le informazioni, e mantenere i vari contatti, si può aprire una casella di posta specifica, la cui gestione può essere condivisa fra più persone. Si evita l'impiego delle caselle di posta personali anche conferendo maggiore ufficialità ai messaggi.

Quando non si vuole diffondere il proprio indirizzo personale se ne può creare uno "istituzionale", per esempio `mdn_gruppoxxx@yyyy.it`

#### Casella di posta per condividere e conservare la documentazione

Per condividere le informazioni è possibile aprire una casella di posta di quelle gratuite.

Può servire per tenere il back-up dei file e conservare i file "pesanti" evitando il rischio di intasare le caselle di posta.

Vanno comunicati l'indirizzo del sito (URL), l'identificativo dell'account (ID) e la password.

Meglio non configurare questa casella sul proprio client di posta, oppure lo si configura lasciando copia dei messaggi sul server, altrimenti ogni volta che scarica la posta vengono cancellati tutti i messaggi sul server (per es. POP3) e il prossimo che accede non trova più niente.

### **Mailing list dei capi**

È utile un indirizzario dei vari capi, deve essere protetto da password.

Alcuni software consentono al singolo utente di gestire autonomamente l'adesione e la cancellazione da una mailing list, ma per un Challenge le informazioni circolano all'interno di un ristretto gruppo di persone, per cui non è necessario usare un programma di questo tipo.

### **Oggetto del messaggio**

Oggi che arrivano molti messaggi bisogna mettersi nei panni di chi riceve: deve separare i messaggi relativi allo specifico argomento e ordinarli.

Convieni mettere nell'oggetto una descrizione chiara del contenuto; piuttosto che far girare dei messaggi intitolati: "Challenge" è preferibile un titolo:

*"Manuale Challenge, versione 10 Marzo 2007. Cancellare versioni precedenti"*,

che aiuta a individuare la mail più recente evitando di leggere quelle precedenti.

Per lo stesso motivo è meglio evitare di fare sempre "rispondi" allo stesso messaggio; se l'argomento cambiato conviene aggiornare anche l'oggetto, per evitare al ricevente di leggere tutto il contenuto prima di capire che non è la mail più recente.

Non sempre si controlla la data di spedizione della mail o di creazione del file. Capita che si risponda a una mail prima di scaricare gli ultimi messaggi, rispondendo a quelli ormai obsoleti.

Nell'oggetto si può specificare anche il livello di riservatezza (Riservato ai MdN, Riservato ai conduttori prove) onde evitare che qualcuno, magari di fretta, la inoltri ai partecipanti.

L'avviso di ricezione e il livello di priorità "urgente" se non usati con parsimonia sono fastidiosi.

### **Dove inserire gli indirizzi**

Un programma di posta prevede tre campi in cui inserire gli indirizzi:

- Destinatario.
- CC (Copia Conoscenza).
- CCN (Copia Conoscenza Nascosta).

L'inserimento degli indirizzi nel campo CCN offre alcune possibilità:

- o Evita la propagazione degli indirizzi: il ricevente non legge chi sono gli altri destinatari.
- o Gli indirizzi non vengono inseriti nel testo ogni volta che si rispedisce il messaggio, riducendo il testo inutile e ingombrante.
- o Il ricevente non sa a chi altri è stato inviato il messaggio, ma quando i messaggi circolano fra poche persone è scontato che si sappia chi sono.

### **Documentazione**

Il susseguirsi di note di aggiornamento e l'inviare la documentazione poco per volta, in messaggi separati, generano confusione. Per chi distribuisce le informazioni è comodo inviare ogni volta un semplice messaggio, ma chi riceve ha difficoltà a ricostruire la situazione.

Si può raccogliere tutta la documentazione in un solo testo, da aggiornare quando serve.

Possiamo parlare di due tipi di informazioni: le indicazioni organizzative e la cultura tecnica.

### **Documento**

Per documento intendiamo un testo prodotto con un software applicativo di videoscrittura.

I documenti riducono la confusione dei dibattiti via posta, a volte nell'evolversi della discussione può succedere che un'idea, presentata solo come proposta, sia interpretata come una cosa data per assodata, generando caos. È meglio un solo documento ufficiale.

**Formato del file**

Il formato RTF (Rich Text Format) può essere letto da vari programmi di videoscrittura. Lo svantaggio è che il file diventa più “pesante”, ovvero occupa una maggior quantità di memoria. In alcuni casi una versione di software poco recente non visualizza correttamente un testo prodotto con una versione più nuova dello stesso software, può essere necessario salvare il documento in un formato poco recente per consentire a tutti di accedervi.

**Compressione del file**

Per ridurre i tempi di spedizione e ricezione dei file conviene comprimerli. Bisogna essere certi che i riceventi abbiano lo stesso software usato per la compressione.

**Nome del file e data del documento**

Nell'intestazione o piè pagina del documento si possono far inserire automaticamente il nome del file e dell'autore. Il titolo del documento e il nome del file è preferibile che corrispondano. Conviene inserire la data completa (per es. 10 Marzo 2007) nel nome del file, è più comprensibile rispetto alla numerazione delle versioni. (per es. Ver. 2.3.7).

Per esempio: “Manuale Challenge - 10 Marzo 2007” e non “Manuale Challenge versione 2.3.7”. Questo tipo di identificazione della release lasciamola agli sviluppatori software che hanno convenzioni predefinite.

Data e ora vengono inserite automaticamente nelle proprietà del documento e aggiornate ogni volta che si effettua una modifica, anche minima, basta inserire un spazio o dare invio.

Se poi si salva il documento la data cambia e si genera confusione.

Facendo inserire automaticamente la data dell'ultima stampa questa viene aggiornata ogni volta che si lancia la stampa. Il rischio è di avere una versione cartacea che sembra più aggiornata di quella che altri stanno leggendo su un altro computer.

Con i primi sistemi operativi i nomi file non potevano essere più lunghi di otto digit e contenere degli spazi. Ora non è più necessario, si può scrivere: “Manuale Challenge 2007” invece di: “ManCha07” che è meno comprensibile.

**Numerazione pagina**

Si può far inserire automaticamente la numerazione delle pagine. Il formato: “pagina x di y”, in cui si evidenziano il numero della pagina e il numero di pagine in totale, aiuta a ricostruire la sequenza anche quando si possiedono solo pochi fogli dell'intero documento, o non in corretta sequenza. Quando si tratta di schede, a pagina singola, si evita di perdere le ultime pagine senza accorgersene.

**Revisioni del testo**

Può servire far risaltare le correzioni del testo. Un sistema semplice può essere il “semaforo”, ovvero evidenziare in rosso il testo da modificare, in giallo quello sul quale ci sono indecisioni e in verde quello approvato.

**Password e riservatezza**

Un documento può essere protetto da password per impedirne l'apertura e/o la modifica, per farlo circolare agilmente si può proteggere solo in scrittura senza password di apertura oppure lo si protegge in scrittura attraverso le sue proprietà, senza applicare una password.

I file con dati personali vanno protetti da password in apertura, da comunicare separatamente.

Conviene specificare cosa si può comunicare ai partecipanti e cosa non deve esserlo, onde prevenire *involontarie fughe di notizie*.

Sullo sfondo del testo si possono inserire scritte in trasparenza: bozza, riservato, ecc.

## Immagini

Le immagini rendono il documento più chiaro e gradevole, ma rischiano di appesantirlo molto in termini di Kb. Si rischia di saturare la casella di posta del ricevente, che magari non ha spazio sufficiente, col rischio che il messaggio non venga recapitato.

Non sempre i software sono perfettamente compatibili fra loro, elaborando il testo con un software e poi aprendolo con un altro il posizionamento delle immagini potrebbe variare.

L'immagine inserita nel documento viene "conservata" occupando la quantità di memoria iniziale, anche se la si ridimensiona con il software di videoscrittura

Prima di inserirla conviene ridimensionarla con un software di grafica, per renderla più leggera in termini di Kb.

Le immagini sullo sfondo delle mail le appesantiscono e vengono allegate ogni volta, chi riceve tramite un software di posta vede lo sfondo, ma chi legge la posta direttamente da Internet tramite il browser si domanda perché gli viene rispedita più volte la stessa immagine.

## Leggibilità del testo a video

Un testo a video è meno leggibile dello stesso testo su carta. Il lettore scorre velocemente lo scritto per fermarsi sugli aspetti più evidenti.

Alcuni accorgimenti aiutano a rendere il testo più comprensibile.

Un dibattito si porta avanti restando in tema, evitando i messaggi diretti ai singoli e cercando di "pulire" il testo prima di rispedirlo commentato, cancellando gli indirizzi che vengono inseriti automaticamente ogni volta che si risponde o inoltra il messaggio, e togliendo i messaggi pubblicitari.

Gli aforismi e le immagini nella firma, in una mail che rimbalza appaiono più volte, occupano spazio e distraggono. Capita che per dire semplicemente: "Sono d'accordo", tra indirizzi reinseriti automaticamente, firma ed accessori si allunghi molto il messaggio.

Nei messaggi non sempre si bada molto alla forma, poco male se il testo è comprensibile, ma a volte le risposte date troppo in fretta non lo sono.

Le pagine completamente piene di testo giustificato possono essere più ordinate, ma sono più faticose da leggere, a maggior ragione se è stato usato un carattere piccolo.

Si migliora la leggibilità andando a capo, inserendo righe vuote e titoletti per separare i concetti.

Grassetto e sottolineatura vanno usati solo quando è necessario, se sono troppi distraggono.

La tabelle e gli elenchi numerati aiutano a trovare più facilmente le informazioni.

Il colore del testo deve contrastare molto rispetto allo sfondo.

Quando il testo viene evidenziato con colori scuri, per esempio il rosso, a video la scritta viene evidenziata, ma quando viene stampato in bianco e nero si ottiene l'effetto contrario, su carta il testo evidenziato viene oscurato e si aumenta il consumo di inchiostro/toner/cera.

## Struttura del testo

Nell'espone un argomento verbalmente si può essere discorsivi ed è più facile inserire qualche esempio per aiutare la comprensione.

Ma con le indicazioni organizzative messe per iscritto conviene essere schematici e presentare un elenco per punti, sapendo che l'argomento è conosciuto dalle persone coinvolte.

Valutiamo due diversi stili per proporre delle istruzioni prendendo come esempio le indicazioni per modificare il bordo interno di una tabella.

- *Per modificare il bordo interno di una cella selezionare il pulsante Opzioni, inserito nella cartella Cella, contenuto nel box Proprietà tabella, al quale si accede dalla voce Tabella, contenuta nel menu principale.*

Con queste istruzioni si deve ricostruire il percorso a ritroso, dalla fine verso l'inizio.

- Per modificare il bordo interno di una cella seguire le seguenti indicazioni:
  - 1) Dal menu principale selezionare la voce: Tabella.
  - 2) Dal menu Tabella selezionare la voce: Proprietà Tabella.
  - 3) Dal box Proprietà Tabella selezionare la cartella: Cella.
  - 4) Dalla cartella Cella selezionare il pulsante: Opzioni.

Queste istruzioni sembrano di più facile comprensione e più adatte per le indicazioni tecniche.

## Internet

In un sito Internet si possono creare due ambiti:

- Area dedicata all'organizzazione e protetta da password, contenente:
  - o Programma del Challenge.
  - o Cartografia.
  - o Indicazioni per i conduttori prove.
  - o Verbali delle riunioni.
  - o Autorizzazioni ottenute per iscritto, lettere di collaborazione, indirizzari.
  - o Eventuale modulo di adesione on-line.
- Area rivolta ai partecipanti, aperta a tutti o con apposita password, che potrebbe contenere:
  - o Lancio.
  - o Eventuale modulo di adesione da compilare e consegnare in formato elettronico o cartaceo.
  - o Regolamento.
  - o Indicazioni per il punto di ritrovo, mezzi di trasporto, orari mezzi pubblici.
  - o Informazioni relative alle tecniche e alle prove.
  - o Elenco cose da preparare casa e portare pronte al Challenge.
  - o Equipaggiamento generico o specifico.
  - o Road-book.
  - o Classifica.

È possibile creare delle pagine meno individuabili, ma non protette da password, basta evitare che siano puntate dai link.

Per raggiungerle è necessario digitare l'indirizzo completo (URL).

La pagina con un nome strano (magari una combinazione di lettere e cifre) è difficile da trovare con un motore di ricerca, ma resta visibile a chi conosce l'indirizzo completo o scarica in locale l'intero sito e spulcia fra i file.

## Come stampare

Il foglio più comune è in formato A4 (210 x 297 mm).

Possiamo ridurre il consumo di carta stampando in modalità fronte/retro e/o adottando il formato A5, che si ottiene piegando in due il foglio A4.

Valutiamo qualche accorgimento da provare con gli strumenti a disposizione, che non sempre operano nello stesso modo: software, driver e stampante.

Vi sono stampanti che stampano direttamente in fronte/retro e driver che offrono il fronte/retro anche se l'hardware della stampante non lo consente, basta seguire le istruzioni del box di dialogo con la stampante.

Queste modalità valgono per una stampante il cui hardware non effettua automaticamente il fronte/retro, posiziona la facciata stampata verso il basso e la parte alta del foglio, il titolo, verso il fronte della stampante. Per applicare le stesse procedure a stampanti diverse può essere sufficiente ruotare la carta in maniera differente.

**Stampa sulle due facciate del foglio A4.**

- 1) Lanciare la stampa.
- 2) Quando esce il box di dialogo con la stampante selezionare solo pagine PARI.
- 3) Confermare la stampa.
- 4) Prendere l'intero pacco di fogli stampati, girarlo sotto sopra lungo il lato più lungo, senza ruotarlo sul piano orizzontale, portando le facciate stampate verso l'alto.
- 5) Rimettere il pacco di fogli nel cassetto dalla stampante.
- 6) Lanciare per la seconda volta la stampa dello stesso file.
- 7) Quando esce il box di dialogo con la stampante selezionare solo pagine DISPARI.
- 8) Confermare la stampa.
- 9) I fogli che escono sono stampati in corretta sequenza.

**Stampa di un libretto in formato A5 fronte/retro con un driver che offre l'opzione libretto.**

Con questa modalità vengono stampati due libretti per volta

- 1) Nel documento far diventare le facciate da stampare un multiplo di quattro (4-8-12-16...) in modo tale che i fogli di carta siano un numero pari, se necessario inserendo delle facciate bianche.
- 2) Lanciare la stampa di tutto il documento.
- 3) Quando esce il box di dialogo con la stampante selezionare il formato Libretto.
- 4) Prendere l'intero pacco di fogli stampati, girarlo sotto sopra lungo il lato lungo, portando le facciate stampate verso l'alto.
- 5) Ruotare il pacco di fogli di 180° sul piano orizzontale.
- 6) Scambiare i fogli dispari – pari due per volta (primo e secondo, terzo e quarto, quinto e sesto) posizionando i fogli con la numerazione più bassa in alto e più alta in basso.
- 7) Rimettere i fogli nel cassetto della stampante.
- 8) Lanciare per la seconda volta la stampa di tutto il documento.



## Appendice Due

# Elementi e personaggi di un evento

Analizziamo molto genericamente, e non troppo seriamente, alcuni elementi presenti in vari tipi di eventi. Sono considerazioni di massima che magari entrano solo marginalmente nell'organizzazione di un Challenge o di un evento scout:

- La struttura organizzativa.
- La località.
- Il personaggio.

### La struttura organizzativa

È l'insieme di molte componenti: la distribuzione degli incarichi, le indicazioni di lavoro, la pianificazione dei tempi, la documentazione, ecc.

Alcuni indici di una buona organizzazione:

- Equilibrio dei carichi di lavoro.
- Divisione dei compiti per aree tematiche: animazione, percorso, prove, logistica.
- Definizione dei ruoli, ognuno conosce i propri compiti e quelli altrui: chi fa che cosa.
- Pianificazione con largo anticipo che consente di avere più tempo anche per ottimizzare i costi.
- Se il referente per un determinato ambito non può portare avanti il proprio compito qualcuno è in grado di sostituirlo.
- Chiare comunicazioni fra i personaggi: chi contattare per uno specifico ambito.
- Informazioni e comunicazioni:
  - o Per i membri dell'organizzazione.
  - o Per chi collabora con l'organizzazione dall'esterno, che possa entrare in contatto facilmente con la persona giusta.
  - o Per gli utenti della proposta.
  - o Indicazioni in caso di necessità, infortunio, assenza di una persona.

### ... prudenze

Un rischio è che si faccia poco affidamento sulla struttura organizzativa e troppo sulle persone.

In una città che non conosco se cerco l'ospedale e non trovo i cartelli indicatori chiedo a qualcuno, ma non è detto che incontri un passante e che sappia darmi l'informazione corretta.

La segnaletica stradale evita il problema, non si parte dal presupposto che tutti chiedano ai Vigili.

### La località

Un luogo ricco di tradizioni, in cui hanno operato personaggi famosi, può essere più attraente di una località anonima.

Chi sale a piedi una montagna non va in cerca di grandi confort, non si aspetta l'albergo di lusso, il panorama di cui si gode dalla vetta ripaga delle fatiche.

Per realizzare un convegno è importante che i locali siano adatti, che ci sia posto per tutti, che tutti possano vedere i relatori.

### ... prudenze

Una località interessante, se è molto distante, può essere troppo scomoda.

Per il Challenge è necessario avere un'area in cui campeggiare e magari portare dei materiali con un automezzo, accendere fuochi e/o usufruire della corrente elettrica.

Un'area con particolari vincoli, anche se attraente, potrebbe non essere adeguata.

Una località meno interessante si compensa con prove e proposte accattivanti.

## **Il personaggio**

In alcuni eventi l'elemento determinante è il personaggio.

Un cantante famoso potrebbe tenere un concerto praticamente ovunque, i fan accorrono anche se non vi sono tutti i comfort. Può bastare un prato, magari si percorrono centinaia di chilometri e poi si sta in piedi per ore.

### **... prudenze**

Occorre fare attenzione a non contare troppo sul personaggio dedicando poca attenzione a organizzazione e località. Sarebbe scorretto da parte dell'organizzazione.

Bisogna dirgli chiaramente cosa ci si aspetta, a quale pubblico si rivolge e gli va fornito un contesto adeguato.

Può succedere che un'organizzazione carente sia compensata con un bel posto o con un personaggio interessante.

## **Nel Challenge**

Se la località non è molto stimolante l'organizzazione ne deve saper cogliere le caratteristiche salienti proponendo prove allettanti, se invece l'itinerario è interessante, ma l'evento non è supportato da una buona organizzazione, il Challenge rischia di essere solo una bella gita.

Generalmente è più facile organizzare un evento vicino a casa ma spesso i posti ideali sono lontani... Occorre stabilire se privilegiare la qualità dell'organizzazione o della località.

Un personaggio carismatico non aiuta molto, ma bisogna collocare le persone adatte nei vari ambiti.

## ***I personaggi nell'organizzazione: alcuni ruoli***

Tutti dovrebbero avere un contesto adeguato per esprimere le proprie capacità, una buona organizzazione riesce a valorizzare idee ed esperienze diverse.

Ognuno si esprime con le proprie modalità anche in funzione dell'incarico.

Se si coinvolge qualcuno per mansioni al di sotto delle sue capacità è corretto darle motivazione.

I personaggi che possono emergere in un evento sono molteplici, ne analizziamo qualcuno.

### **L'idealista (Il filosofo - il pensatore)**

È colui che ha l'idea, immagina l'evento e propone l'ambientazione accattivante. Trova i giusti collegamenti: storia, geografia, tradizione.

Valorizza anche gli aspetti più banali, scova la parola giusta e il testo adeguato.

#### **... precauzioni (\*)**

Magari non ha una preparazione tecnica e non ha molto senso pratico, può essere che voglia organizzare le cose, ma sia più portato a "pensare" piuttosto a "fare".

Non è detto che il pensatore sia bravo a coordinare i lavori e mettere in pratica le idee.

In un cantiere edile l'architetto non segue di persona il lavoro dei muratori.

Quando si gira un film, che prende spunto da un libro, non è lo scrittore che dirige la regia.

### **Il manager**

Il manager coordina le persone, fornisce le informazioni, trova i collaboratori esterni, pianifica i tempi, ordina le priorità garantendo il flusso delle operazioni, prevede gli inconvenienti e affronta gli imprevisti.

#### **... precauzioni (\*)**

Potrebbe voler tenere tutto sotto il suo controllo, voler fare tutto lui oppure non condividere le informazioni. Per orgoglio, sfiducia o scarsa capacità organizzativa.

Ma se le informazioni vengono custodite da una sola persona si rischia che lavori troppo o che non possa coordinare al meglio.

Può succedere che si limiti a dare indicazioni troppo generiche per non occuparsi dei dettagli.

(\*) L'Idealista e il Manager possono entrare in contrasto fra loro. Sono due figure al centro dell'attenzione, un grande rischio e che diventino delle "prime donne", ma un regista non appare sulla scena del film.

### **Lo specialista**

Conosce le tecniche e gli aspetti più pratici, ha creatività e sa proporre attività interessanti. Lo specialista spesso è anche specifico: è competente solo in una determinata tecnica.

#### **... precauzioni**

Può essere che prediliga il "fare" al "pensare" ritenendo la tecnica, soprattutto la propria, al centro di tutto. Mettendo la tecnica in primo piano confonde il mezzo col fine.

Può entrare in contrasto con un ideatore che non riconosce l'importanza degli aspetti pratici.

Capita che si coinvolgano i tecnici con la prospettiva di avere spazi adeguati per esprimersi, ma poi si trovino a svolgere lavori generici.

### **Il logista**

Il logista è un po' manager e un po' specialista. Deve saper organizzare, ma anche avere nozioni tecniche in merito a installazioni e trasporti, conosce la zona per muoversi agilmente. Può essere che coordini anche figure esterne. Viene coinvolto in ambiti diversi: l'impiantistica elettrica e idraulica, i posti tenda, il montaggio tende, la sicurezza, i servizi igienici, il rifornimento di acqua potabile, il trasporto dei materiali e delle persone.

Deve sapersi circondare di collaboratori, distribuire gli incarichi specifici ed essere facilmente reperibile durante l'evento.

#### **... precauzioni**

Il rischio è che si occupi in prima persona di tutto, per cui si rischia di dipendere da lui per ogni cosa.

### **Il consulente**

Viene coinvolto con una richiesta specifica e ambiti di lavoro definiti, per esempio per consigli su prove, ambientazione, percorsi.

Occorre stabilire se il suo coinvolgimento è previsto solo in fase di preparazione o anche con una presenza sul campo.

#### **... precauzioni**

Deve sapere con precisione cosa può o non può fare. Non può prendere spazi che non gli competono.

### **Lo sponsor**

È colui che sostiene l'evento.

Nel caso del Challenge, in maniera decisamente impropria e solo per fare un paragone di massima, approssimativo e da non fraintendere, potremmo dire che lo sponsor è l'associazione.

Non è certo paragonabile allo sponsor di un evento sportivo, che chiede in cambio pubblicità.

Diciamo che è l'entità che promuove l'evento attraverso il lavoro dei capi.

Il Challenge non è un evento sostenuto economicamente, per cui non ci sono sponsor così come sono comunemente intesi.

Forse idealizzando il concetto lo sponsor è l'idea, il fine per il quale viene preparato il tutto.

#### **... precauzioni**

La citazione della voce sponsor in questo capitolo è da considerare solo uno spunto generico.

La riflessione relativa alla possibilità di coinvolgere uno sponsor che offra un contributo economico è un argomento molto delicato ed esula dagli obiettivi di questo testo.

### **L'esecutore**

Esegue le indicazioni altrui, ma pur non avendo responsabilità rilevanti non è una figura passiva.

Anche se non viene coinvolto con largo anticipo deve avere la preparazione adeguata per far fronte alle richieste e va messo in condizioni di eseguire al meglio il proprio compito.

Potrebbe essere o non essere molto competente nell'ambito per il quale viene coinvolto.

Nel Challenge potrebbe essere il conduttore di una prova che non richiede grande competenza.

**... precauzioni**

Può succedere che l'esecutore sia una persona poco informata, scarsamente motivata o poco all'altezza della situazione. A volte si tratta di qualcuno che non avuto spazio in ruoli più coinvolgenti.

**L'utente**

È il fruitore della proposta ed è cosciente di esserlo anche quando non è interattivo.

Lo spettatore al cinema è passivo, perché non può interagire, ma ha deciso quale film vedere, per cui ha operato una scelta.

Ci sono situazioni in cui ci si rivolge a tutti gli utenti possibili, ma generalmente ci si orienta verso un tipo di utente in particolare.

Nel nostro caso ci si rivolge a determinate persone, sia come categoria (località di provenienza, fascia di età...) che come singoli, perché conosciuti personalmente.

Nel Challenge l'utente è il partecipante, che non è un semplice spettatore, non è una figura passiva. Interagisce in ogni momento, non si limita a guardare. A lui si chiede di essere preparato, di sapere cosa sta facendo.

**... precauzioni**

Può essere che non sia adeguatamente motivato e non ci metta impegno.

Occorre che sia interessato e motivato, deve essere coinvolto e reso protagonista.

## Conclusioni

*“Secondo l'opinione pubblica del mondo dei ragazzi, il rimanersene seduto in un banco nell'aula scolastica per quattro ore al giorno è una misera perdita di tempo e di luce del sole.*

*Chi ha mai sentito un ragazzo, un ragazzo normale, sano, pregare il padre di comprargli un banco?*

*È chi ha mai visto un ragazzo che sta correndo all'aperto tornare in casa e chiedere alla madre il permesso di sedersi in salotto?”*

R. Baden-Powell, *Il Libro dei Capi*

Il Challenge è un'attività entusiasmante basata sullo scouting, un argomento che potrebbe sembrare fuori moda, ma suscita ancora grande interesse. È sempre più difficile da mettere in pratica, ma è partendo dallo scouting che l'idea di B.-P. ha avuto successo. La difficoltà si affronta riscoprendo attività classiche, stimolando nuove proposte e confrontando le idee.

Si può pensare che non sia un bene dare ai capi delle idee pronte all'uso, perché si fissa un limite alla loro fantasia. Oppure si può ritenere che grazie alle idee da mettere in pratica si offra la possibilità di inventare dal nulla o di adattare idee di altri, fornendo una base di partenza.

Oggi le informazioni non mancano, ma pur avendo le opportunità spesso non si hanno tempo e modo di trovare idee adatte e metterle in pratica.

Ci sono tecniche che meritano una conoscenza più approfondita e più diffusa.

Pernottare senza tenda non è impossibile, spesso se ne può fare a meno o basta un telo. Dormire dentro una truna scavata nella neve è molto più fattibile di quanto si possa pensare. Il fuoco si può accendere con l'acciarino e l'esca adatta. Si può cucinare alla trapper anche quando piove o il terreno è coperto da due metri di neve. Si possono percorrere chilometri senza portarsi chili di cibo o superalimenti. Si può provare una segnalazione notturna a un chilometro di distanza...

Sarebbe interessante anche creare dei modelli didattici, per alcune tecniche è stata prodotta molta documentazione, ma non ci sono consigli su come tenere una lezione, quale flusso seguire, qualche esempio di esercizio. Non sempre “saper fare” è sinonimo di “saper insegnare”, sarebbe utile fornire degli strumenti per chi si fa carico di insegnare.

Anche per l'organizzazione degli eventi riproposti ogni anno tornerebbe utile avere una documentazione da migliorare poco per volta. Spesso ci si ritrova a progettare da zero cose che sono già state preparate da altri, ma sono andate perse, perché non documentate.

Molte cose si perdono o non vengono valorizzate a sufficienza, perché restano fra gli appunti di un quaderno, si tramandano per tradizione orale o restano patrimonio dell'ideatore.

Questo manuale è nato dall'esigenza di avere uno strumento per organizzare una proposta valida, che merita una buona organizzazione.

Purtroppo non si trova molta documentazione sul tema, per cui molti spunti sono il risultato di ricerche fra testi, siti internet ed esperienze varie, ma qualcosa è frutto della fantasia.

Non si tratta di un racconto da leggere tutto d'un fiato, ma di un manuale tecnico-pratico che può essere consultato, commentato e arricchito di appunti. È stato realizzato in maniera artigianale per cui la qualità non è delle migliori e sicuramente contiene errori di ogni genere. Sorry.

Il Challenge si può benissimo realizzare senza tenere in considerazione questo testo, qualcosa può sembrare eccessivo e forse ci sono osservazioni troppo banali, ma una vasta raccolta di idee consente la possibilità di scegliere ciò che interessa.

La speranza è che il testo aiuti a sostenere un valido strumento del metodo e aiuti soprattutto a valorizzare lo scouting.

*Un ringraziamento a coloro che hanno fornito consigli, informazioni e spunti di riflessione.*

