



D A C H S

# TATTICA DI SQUADRIGLIA

---

L. I. C. E. - R. BERRUTI & C. - TORINO

## BIBLIOTECA DELLO SCAUT

- CLARETTA G. R. - SCAUTISMO - principi informativi - con illustrazioni.
- CLARETTA G. R. - LA LEGGE DELL'ESPLORATORE ALLA FIAMMA DEL BIVACCO - Commento per Esploratori. Con 10 illustrazioni.
- CLARETTA G. R. - LA LEGGE DEI LUPETTI ALLA FIAMMA DEL BIVACCO - Con illustrazioni.
- BORSARA G. - BREVIARIO DEL GIOVANE ESPLORATORE - pagine 80.
- CLARETTA G. R. - 250 GIUOGHI SCAUTISTICI E GIOVANILI - pagine 240, con molte illustrazioni, 2ª ediz.
- CLARETTA G. R. - CENTO NUOVI GIUOGHI SCAUTISTICI E GIOVANILI.
- CAVALLERO E. - L'USIGNOLO - le sue preghiere, i suoi canti, le sue ricreazioni - Raccolta di 40 canti scoutistici, musica e parole.
- ALESSI - SANO, FORTE, VIRTUOSO - Manuale igienico-fisico-morale dell'esploratore e di ogni giovane moderno - con illustrazioni.
- TIBALDESCHI Dr. C. - CROCE ROSSA SCOUT - in-16°, con molte illustrazioni - pag. 176.
- LANCELOTTI LANCILOTTO - ZORRO L'INAFFERRABILE - Commedia scoutistica quasi gialla in 3 atti (10 attori).

*Titolo originale: TACTIQUE DE PATROUILLE*

Edito da J. De Gigord - Parigi

---

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

---

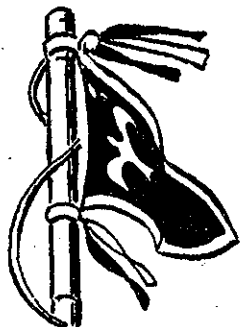
Officina Grafica Temporelli & C. - Torino

D A C H S

# TATTICA DI SQUADRIGLIA

ILLUSTRAZIONI DI ROBERTO GAULIER

*Traduzione dal francese di Flavio Lo Poeta*



L.I.C.E. - R. BERRUTI & C. - TORINO

TATTICA DI SQUADRIGLIA

## DI CHE SI TRATTA?

I falchi si trovano in piena avventura.

Nascosti tra le rovine di un vecchio mulino sepolto sotto i rovi e le ortiche, sparpagliati tra i monticelli di sassi, accovacciati dietro i cespugli di ginestra, attendono, col batticuore.

Oh! la bellezza dell'avventura in questa piccola forra che gli alberi nascondono quasi completamente sotto il loro fogliame!

Con i muri cadenti di questo mulino di tempi remoti, i terribili roveti che difendono l'accesso alla foresta, il mormorare del ruscello che, qui appresso, canterella sui ciottoli muschiosi, l'angolo ha un'aria di foresta vergine e vi fluttua un inebriante profumo di giungla.

Tutt'intorno, è il cerchio oscuro ed impressionante della foresta da cui sale un rumore confuso e misterioso.

Gian Luigi, il C. S., è salito in cima ad un muro cadente. Da questo osservatorio, egli esamina rapidamente i luoghi occupati dai Falchi, poi i suoi occhi si fermano un momento sul sentiero che s'interna nel bosco, celato dalle foglie: questo sentiero è la pista dell'Ignoto.

Il C. S. ascolta, ad orecchie tese, a caccia del minimo suono: cerca di distinguere un rumore umano in mezzo a tutti i molteplici piccoli rumori, degli insetti, degli animali, dell'acqua, delle piante...

Ancora nulla!

Il semi silenzio in cui sembra ad ogni momento di percepire qualcosa di insolito, è irritante, sovraccarico di aspettazione.

E pertanto nulla si muove... si direbbe che una pausa nel tempo sia scesa dopo l'ultima parola che Gian Luigi ha detto alla sua squadriglia.

— Ed ora spalancate gli occhi e tacete!

Eppure questa imboscata non deve fallire! Da essa dipende il successo, ed i Falchi in questo luogo stanno giocando la loro ultima possibilità di vittoria.

Da un momento all'altro, sul sentiero, ad alcuni passi dalle rovine, i « Cervi » possono arrivare. Uno dei loro ragazzi porta un messaggio di cui bisogna assolutamente che i Falchi s'impadroniscano.

Il piano adottato da Gian Luigi è semplice: quando i Cervi saranno giunti al livello della squadriglia, tutti si lanceranno. Ciascuno si sceglierà un avversario e lo assalirà.

Siccome i Cervi sono meno numerosi dei Falchi, Guido ha ricevuto l'incarico preciso di badare a che nessun nemico fugga; questo per evitare che nel fervore della mischia il portatore del messaggio riesca ad eclissarsi. Per il momento Guido ha l'incarico di vedetta. Egli si è nascosto sul margine del sentiero ad una cinquantina di metri dal mulino e deve dare l'allarme non appena vedrà avvicinarsi i « Cervi ».

Dieci minuti sono trascorsi dal momento in cui la squadriglia ha preso posizione tra le rovine. Gian Luigi guarda il suo orologio: comincia ad impazientirsi.

— Non devono tardare ad arrivare, mormora egli al suo Vice che, arrampicandosi gli si è avvicinato.

— È strano!... Se nulla è successo di anormale dovrebbero già essere qui.

Gian Luigi corruga la fronte e riflette.

— No! Noi abbiamo attraversato la foresta diagonalmente ed il sentiero invece fa un giro molto lungo...

Un ultimo colpo d'occhio permette al C. S. di assicurarsi che tutti sono al loro posto. Non resta che aspettare conservando la propria calma.

Lunghi minuti passano...

Bruscamente i cespugli si agitano a destra: appare una testa: è Guido. Questi scavalca un mucchio di sassi, scivola, senza fare rumore, presso il C. S. e gli dice a bassa voce:

— Finalmente!... Eccoli!

I Falchi hanno visto giungere Guido e sanno che l'avversario è vicino. Volgono i loro occhi verso Gian Luigi; questi fa un segno. Tutti comprendono.

L'aria si carica subito di effluvi elettrici; i cuori battono più forte.

Alcuni secondi... od un secolo!

Rumori di passi, leggeri, furtivi, appena percettibili... I Falchi forse non li avrebbero uditi se l'allarme dato da Guido non li avesse messi sull'avviso.

Un rametto secco scricchiola, spezzato da un piede impaziente che cerca un appoggio per poter meglio balzare.

I Cervi arrivano.

Un ragazzo... due... tre... il C. S...

Essi avanzano con prudenza ma molto veloci. Calzando sandali di corda e camminando sul margine del sentiero, non fanno quasi rumore. Precauzione inutile, però, poichè degli occhi brillanti come braccia si sono già posati su di loro e non li lasciano più.



Bruscamente... un breve grido!

I Falchi si smascherano. I ragazzi escono dal sottobosco, schizzano dai loro nascondigli, balzano fuori dai cespugli, saltano dall'alto dei vecchi muri.

Sorpresi, i Cervi non sanno come reagire. Il loro C. S. lancia un ordine per raggruppare la sua squadriglia, ma vi è un momento di sbandamento di cui i Falchi approfittano magistralmente.

Due fazzoletti hanno già abbandonato la cintura dei loro proprietari ed i Cervi non sono riusciti nella loro manovra: la squadriglia si trova divisa in due gruppi che si difendono con la massima energia.

Grida, richiami, attimi di silenzio...

Una battaglia splendida, regolata come se si trattasse di girare un film.

Gian Luigi è alle prese con il C. S. dei Cervi e la lotta è aspra. I due avversari, ansanti, col fuoco negli occhi, le gambe insanguinate dalle spine, i calzoni macchiati di fango, s'incalzano, saltano, « fingono » e rotolano più di una volta nell'erba.

Questa zuffa esaltante galvanizza la squadriglia e fa fremere di coraggio il cuore dei novizi. I Falchi raddoppiano d'ardore e si mostrano i più aggressivi.

Di fronte a questo attacco, i Cervi perdono piede, cedono terreno e cercano rifugio tra le rovine del vecchio mulino. Non riescono però a rimanervi per molto poichè la pressione dei Falchi si fa sempre più forte. L'avversario deve ancora abbandonare del terreno. Ben presto si trova addossato al ruscello.

I più accaniti sono i due C. S.

Quello dei Cervi tenta una manovra disperata. Si getta nel ruscello e cerca di attraversarlo per fuggire. Ma Gian Luigi si lancia sui suoi passi. In tre salti lo rag-

giunge e, nell'acqua fino alle ginocchia, riprende la lotta. Questa non dura molto: scivolando su un sasso, il C. S. dei Cervi fa un passo falso e perde l'equilibrio.

Gian Luigi stende il braccio e brandisce trionfalmente il fazzoletto nemico.

Rimasto solo, un ragazzo dei Cervi comprendendo allora che la situazione è disperata, preferisce prendere la fuga. Guido si lancia subito al suo inseguimento.

— E inutile corrergli dietro! — grida il secondo dei Falchi.

E consegna a Gian Luigi il messaggio scoperto, in quel medesimo istante, su di un Cervo che aveva frugato.

\*\*\*

Certuni si domanderanno dove voglio giungere con questa storia e mi rimproverano di essermi allontanato dall'argomento di questo capitolo.

Niente affatto!

Questo breve racconto non è inutile ed io l'ho narrato per poterne trarre la seguente conclusione:

Io, dico che: — La squadriglia dei Falchi *sa giocare*.

Come?... Sei deluso?... Ti attendevi un'altra cosa?

Ah, sì!... Dici che il mio racconto non ha nulla di straordinario, che questo altro non è se non un banale esempio di ciò che una qualsiasi squadriglia realizza durante tutti i suoi grandi giochi; infine pensi che la tua squadriglia avrebbe fatto altrettanto.

Voglio crederlo bene...

Lascia tuttavia che ti esponga alcune questioni.

Messa nelle condizioni del racconto, la tua squadriglia avrebbe avuto l'idea, così come l'ebbero i Falchi;

1°) Di scegliere per l'imboscata, un luogo mirabilmente propizio da cui essa potesse trarre un netto vantaggio?

2°) Di sparpagliare un po' i ragazzi, invece di raggrupparli, al fine di assalire i Cervi da tutti i lati?

3°) Di dire ad ogni Esploratore di scegliersi il proprio avversario invece di lanciarsi nella lotta in un modo qualsiasi?

4°) Di collocare una vedetta davanti al luogo dell'imboscata affinchè avvertisse dell'arrivo dell'altra squadriglia?

5°) Di designare qualcuno per sorvegliare l'insieme del combattimento e di avvisare se qualcuno tentasse di fuggire?

Francamente sei certo che la tua squadriglia avrebbe pensato a tutto questo?

Io non ne sono molto sicuro.

Bisogna riconoscere che rare sono le squadriglie che sanno veramente giocare bene, cioè capaci di agire con intelligenza in funzione di un piano prestabilito e facendo in modo che le azioni di ciascuno concorrano allo scopo da tutti perseguito.

Ciò che manca quasi sempre non è l'entusiasmo, nè il gusto del rischio, nè la lealtà del gioco, nè il coraggio, ma la tecnica propriamente detta del gioco. Questa proviene soprattutto da una cosa che non è sufficientemente valorizzata nelle squadriglie: la nozione della *manovra*.

L'attrazione del grande gioco, per molti esploratori, non risiede nell'aver rivaleggiato in scaltrezza, astuzia e stratagemmi con le altre squadriglie, ma nel fatto di essersi battuti.

Quante volte ho udito dei ragazzi lanciare alla fine di un grande gioco, questo grido proprio di cuore:

— Questo gioco mi è proprio piaciuto!... E poi, se non altro, c'è stata una zuffa tale!...

Perchè tale è, e non altra, la mentalità di molte squadre.

E, con simili principi, si giunge ad una deformazione totale del gioco; i ragazzi perdono il senso esatto dei giochi che fanno. Essi giungono a ricercare la zuffa per il piacere di azzuffarsi, ingaggiando la lotta anche se sanno molto bene di aver tutte le probabilità di perdere, trascurando l'obiettivo finale della partita e facendo degli inutili prodigi di bravura.

Poco importa del resto!... si sa magari che ciò non serve a nulla, ma ci si batte non foss'altro che per il fatto che ciò è divertente. Ci si insanguina le ginocchia, ci si rotola nell'erba, ci si sbrana... tutto questo per la gloria. E la sera, tutti sono pronti ad affermare che ci si è veramente « battuti » bene.

Che ci si sia « battuti », possibile!... È certo però che si è giocato male, che si è presa la lotta (che altro non è se non un mezzo) per il fine, che se ne è fatto lo scopo del gioco a detrimento dello scopo reale cui non s'è neppure pensato.

Il gioco è stato appassionante, forse!... Ma lo sarebbe stato assai di più se fosse stato giocato come doveva esserlo, apportando nella sua esecuzione tutta la scienza di cui Baden-Powel ci ha fatto scoprire i segreti: osservazione, destrezza, astuzia, appiattamento, ecc...

Sii sincero e riconosci che tutto questo è molto sovente trascurato.

Del resto, dov'è l'originalità e l'interesse del grande gioco scout se alla fin fine si risolve in una volgarissima zuffa?

Bisogna ammettere che, sotto la forma in cui è attual-

mente e quasi ovunque realizzato, il gioco scout subisce una grave deformazione.

Ohè, squadriglie!... Lascerate voi perdersi le vecchie tradizioni dei pionieri dello scautismo di venticinque anni or sono?

Se nel gioco necessita l'entusiasmo, è pure necessaria la disciplina.

Ciò che fa precisamente che si giochi male, è che nella maggior parte dei casi la disciplina manca.

Se si vuole analizzare il modo in cui gli esploratori si comportano durante un grande gioco, si può quasi sempre giungere al seguente risultato:

Se Giovanni attacca, gli è perchè così piace a lui. Se Bernardo tenta di prendere il nemico alle spalle, gli è perchè questa magnifica idea sta attraversandogli il cervello. Se Paolo non fa nulla assolutamente e si contenta di stare a guardare gli altri che combattono gli è perchè (così almeno gli pare) si sente stanco. Se Bisonte è il più focoso di tutti e compie dei prodigi, ciò è dovuto al fatto che egli ama il menar le mani e la gazzarra...

Iniziativa questa?... Andiamo dunque! piuttosto capriccio e natura turbolenta.

In una vera squadriglia gli ordini sono brevi e precisi: non bisogna nè « brontolare », nè contraddire; ciascuno sa se deve agire, quando deve agire, come deve agire... e agisce. Ciò significa:

1°) Che tutto è stato previsto per tempo.

2°) Che la squadriglia vi si è allenata.

Poichè non si giunge a questo risultato con un solo colpo di bacchetta magica.

\* \* \*

E questo lungo preambolo mi invita a lanciare un grido di allarme a tutte le squadriglie.

Attenzione!... Un grande gioco non è fatto solo di assalti e tanto meno è una grande zuffa.

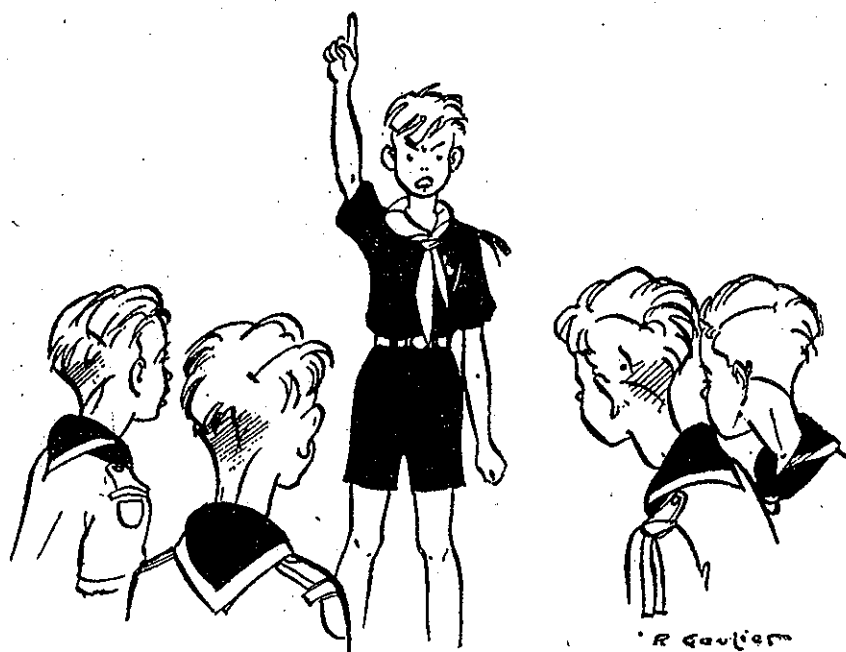
Attenzione!... Un grande gioco si gioca con disciplina e con intelligenza.

Attenzione!... Un grande gioco si vince tanto con l'astuzia come con la lotta.

È tempo che le vere squadriglie reagiscano contro questa tendenza, ed è per questo che io le invito a voltare la pagina.

Insieme vedremo allora come rimettere in onore una parolina che sembra un po' dimenticata da qualche tempo in qua; io l'ho chiamata...

## LA TATTICA



## PROLOGO ALL'AVVENTURA

Per quanto notevole sia la forza e l'abilità della tua  
squadriglia,

per quanto sia grande il suo amore per le belle  
avventure,

qualunque sia la sua abilità nella lotta,

per quanto grandi siano il suo entusiasmo ed il suo  
coraggio,

i grandi giochi non saranno veramente riusciti, non  
saranno, per essa, un'avventura appassionante, se non  
quando ella avrà messo a punto le basi della sua tattica,

stabilendo anzitutto alcuni dettagli che hanno la loro importanza.

Non credere però che io possa spiegarti in quattro e quattr'otto l'unica ed infallibile maniera per mettere a punto una tattica.

Questo piccolo libro non cerca affatto di trasformarsi in Regolamento, non ha mica per titolo: *Manuale della Squadriglia in campagna!*

Così non bisogna aspettarsi di trovarvi delle direttive precise che non dovresti far altro che seguire alla lettera.

Egli non ti offre che alcune idee.

Occorre poi sfruttarle intelligentemente ed adattarle al livello tecnico, allo spirito, ai mezzi della tua squadriglia.

Questo, ne convieni, è affare vostro e non mio.

## LA TENUTA DA GIOCO

*Commedia storica in un solo ed unico atto.*

*(La scena rappresenta l'angolo di squadriglia dei Canarini. Al sollevarsi del sipario, gli Esploratori sono seduti attorno al loro tavolo. Sembrano avviliti, annientati, disperati. Essi rimangono per lungo tempo silenziosi, poi si sente il rumore sordo di un colpo di pugno battuto sul tavolo).*

IL C. S. DEI CANARINI. — Ed allora è tutto questo quanto voi trovaste da dire?... È tutto questo ciò che sapete fare?... La squadriglia ha appena subito una cocente disfatta, ed invece di reagire, rimanete là, sotto il peso di quest'onta, con la lingua penzoloni... Bebè! Pulcini! Ranocchi!...

PIER PAOLO. — Grazie!



IL C. S. DEI CANARINI. — Esigo che, all'istante, si approfitti della lezione di questo grande gioco che abbiamo perso. Non bisogna più che una cosa simile si ripeta.

*(La squadriglia sembra sia stata un po' scossa da queste parole energiche. I Canarini si drizzano; il C. S. si siede e prende la direzione del dibattito).*

IL C. S. DEI CANARINI. — Luigi perchè te la sei svignata al momento dell'assalto al campo?

LUIGI. — M'ero nascosto prima di raggiungervi, quand'ecco vidi avvicinarsi un tale tra i cespugli. Credetti che fosse uno delle Farfalle, ed allora fuggii per non farmi prendere.

BOB. — Salame!... Ero io.

LUIGI. — Sì, ma ti eri tolto il tuo maglione ed io non ho riconosciuto i tuoi vestiti.

IL C. S. DEI CANARINI. — Be', passiamo avanti!... Franco, dove sei stato tu durante la marcia di avvicinamento?

FRANCO. — Al campo!

IL C. S. DEI CANARINI. — Accidenti! Perchè?... Si può sapere?

FRANCO (*mostrando il suo indice destro ornato di una superba medicazione*) — Ero andato a farmi medicare perchè mi ero scorticato un dito battendomi contro uno delle Civette. Questi aveva un moschettone appeso al suo cinturone ed io mi son ferito cercando di prendergli lo « scalpo ».

IL C. S. DEI CANARINI. — Solo a te capitano delle cose di questo genere!... Renato! perchè non ci hai raggiunti più velocemente quando ho chiamato tutta la squadriglia?

RENATO. — Con i miei scarponi, non potevo mica correre!

IL C. S. DEI CANARINI (*che comincia ad essere seccato da tutte queste buone ragioni*) — E tu, Scoiattolo, senza dubbio, pure tu non ti sei battuto perchè non potevi correre quando siamo arrivati in riva allo stagno?

SCOIATTOLO (*Indignato*). — Io non l'ho detto, questo!

IL C. S. DEI CANARINI. — Allora spiegati!

SCOIATTOLO. — Non mi sono battuto perchè c'era del fango. Tu capisci, mia madre mi aveva appena fatto un paio di calzoni nuovi. Era la prima volta che li indossavo, chissà quante me ne avrebbero dette, ritornando a casa, se li avessi sporcati!

IL C. S. DEI CANARINI (*Annientato*). — Non ci mancava altro che questo!

LUIGI. — Non avevi che da metterti i calzoncini da bagno!

IL C. S. DEI CANARINI. — Siete esasperanti!... Vorrei però sapere chi è quello sciocco che ci ha fatti scoprire mentre ci avvicinavamo al campo delle Farfalle. Quello sì che l'ha fatta grossa.

TUTTA LA SQUADRIGLIA (*Ad una voce*). — È il novizio!

PINUCCIO (*Furioso*). — Sono io?... Avete una bella faccia tosta!

RENATO. — Perfettamente: sei tu.

BOB. — A causa del fazzoletto bianco che portavi attorno al collo!

LUIGI (*A Pinuccio*). — Hai visto? Ti avevo ben detto di togliertelo!

(*Si sente il novizio mormorare delle parole incomprensibili e bisbigliare delle scuse. Il C. S. riflette, con la testa fra le mani. Resta un momento silenzioso, poi si alza, con aria ispirata*).

IL C. S. DEI CANARINI. — Ho capito!

LUIGI. — Sentiamo che cosa!

IL C. S. DEI CANARINI (*che non ha fatto attenzione a questa ironica battuta*) — Ho capito perchè abbiamo perso il gioco!... Io mi domando come non mi sono reso conto prima di questo. È semplice: noi abbiamo perso a causa della divisa!

BOB. — Non ti si può tener nulla nascosto!

IL C. S. DEI CANARINI. — E siccome non bisogna più che questo abbia a ripetersi, io decido!...

*(Si vede Franco precipitarsi verso il mobile della Squadriglia e prendervi il quaderno, sul quale, come Cronista, egli scrive tutte le decisioni del Consiglio di Squadriglia. Il C. S. aspetta che egli sia pronto a scrivere).*

FRANCO. — Sono pronto!

IL C. S. DEI CANARINI. — Decido che cominciando da oggi, la squadriglia adotterà per i grandi giochi un vestito speciale detto « Tenuta da gioco » i cui particolari saranno i seguenti:

Prima cosa!... Calzoni e camicetta di tela grigia, facilmente lavabili, sufficientemente solidi ed il cui colore non avrà l'inconveniente di farci scorgere.

Seconda cosa!... Cinturone di cuoio senza moschettoni.

Terza cosa!...

*(Il sipario cade lentamente su questa enumerazione che è interrotta a bella posta al fine di avvolgere il tutto in un lieve alone di mistero. Lo spettatore intelligente ha però compreso che i Canarini sono decisi ad adottare una tenuta pratica e rispondente alle necessità del giogo).*

SIPARIO

## ESTRATTO DELLA CRONACA DEI LUPI:

Con lo scopo di ottenere la coesione necessaria alla riuscita dei grandi giochi e di conservare il segreto delle operazioni per sorprendere l'avversario, il Consiglio di Squadriglia ha deciso di stabilire e di mettere in applicazione immediata alcuni segnali segreti:

### 1°) LE CHIAMATE.

Allo scopo di permettere alla squadriglia di restare in contatto quando i ragazzi sono dispersi sul terreno. Esse sono utilizzate ugualmente per chiamarsi, per chiedere soccorso o segnalare la propria posizione. Queste chiamate sono imitazioni dei rumori della natura al fine di non attirare l'attenzione delle squadriglie avversarie.

### 2°) I GESTI.

Lo svolgimento di un grande gioco esige sovente che la squadriglia agisca in silenzio. Nel caso in cui questa condizione divenga necessaria, i comandi sono dati per mezzo di gesti aventi ciascuno un significato preciso.

### 3°) I SEGNI.

I comandi con i gesti hanno l'inconveniente di poter essere scorti dall'avversario. Durante la lotta, è dunque necessario utilizzare dei precisi segni segreti e che non risvegliano dei sospetti. Questi segni permettono di avvertire i ragazzi della squadriglia di ciò che conviene fare (preparazione di una manovra di accerchiamento, segnale per raggrupparsi, per attaccare il tale avversario, ecc. ecc.)...

Il significato di questi segnali sarà dato ad ogni ragazzo quando entra a far parte della squadriglia sotto l'impegno del segreto. Lo svelarlo deve essere considerato come un tradimento.

## IL MATERIALE DEL GIOCO

Una squadriglia non può dirsi preparata per i grandi giochi se non possiede il materiale necessario.

Ecco un breve elenco di tutto ciò che può servire nella realizzazione di una grande avventura:

### 1°) MATERIALE INDIVIDUALE:

— Fazzoletto da gioco, che deve essere solido, di dimensioni identiche per tutti i ragazzi della stessa squadriglia, dello stesso colore (affinchè possa essere riconosciuto facilmente alla fine del gioco quando si « restituiscono le vite »).

— Fazzoletti accessori, che sono di diversi colori e servono a diversi usi tra cui il primo è la marcia di avvicinamento (mimetismo). Così, se la squadriglia avanza in un bosco, i ragazzi mettono sul loro capo un fazzolettone verde che permette loro di avvicinare il nemico senza pericolo di farsi scorgere da questi.

### 2°) MATERIALE COLLETTIVO.

È affidato ad un responsabile e comprende tutti gli oggetti il cui uso può essere reso necessario dalle peripezie del gioco.

— Bandierina da gioco: è un guidone di squadriglia resistente, di colore neutro, che rappresenta la posta del gioco (questo per evitare di lacerare o di insudiciare l'emblema ufficiale della squadriglia).

— Matite: per messaggi o segni della pista.

— Blocchetto di fogli di carta: per scrivervi dei messaggi da nascondere su di se stessi o tra i cespugli, le piante e il terreno.

- Penna stilografica.
- Binocolo.
- Petardi, razzi ed altri fuochi d'artificio che mettono del colore nel gioco e possono sorprendere il nemico.

## LE TRADIZIONI DEL GIOCO

Per prima cosa un *Codice d'onore* che tutti i novizi devono imparare e tutti rispettare.

Per esempio:

SCHIETTO E LEALE.

DISCIPLINA ED ENTUSIASMO.

VIVACE E CAVALLERESCO.

SENZA TIMORE DEI COLPI, FERITE E LIVIDURE UN « CAPRIOLO »  
SI BATTE SINO ALL'ULTIMO SCALPO.

VOLER VINCERE MA SAPER PERDERE.

Tutto ciò che riguarda il gioco:

- Nuovi particolari di presa e di parata.
  - Significato dei segnali segreti di squadriglia.
  - Resoconto delle migliori gesta realizzate dagli esploratori durante i grandi giochi.
- ... È segretamente trascritto sul « *Quadernetto di tattica* ».

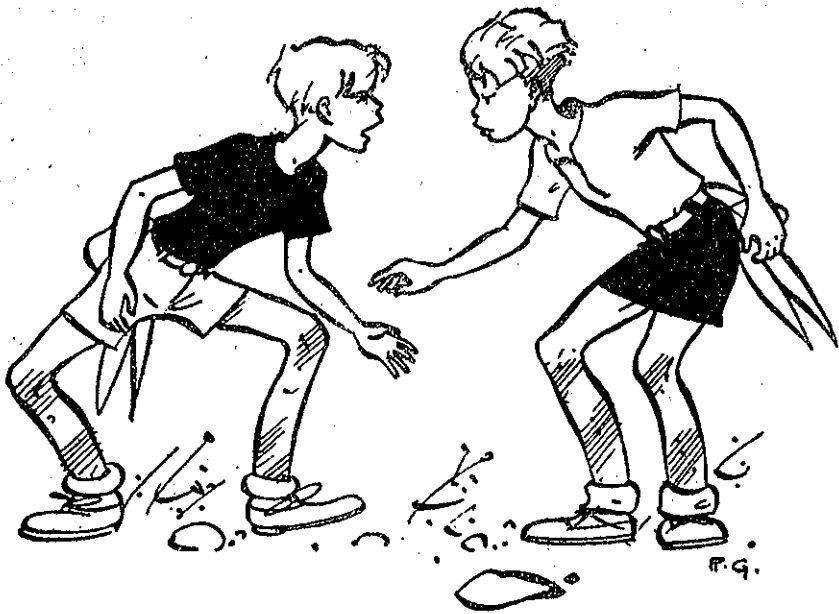
La squadriglia possiede inoltre:

— Il suo *Cerimoniale di Gioco* (modo originale di salutare la squadriglia vincente, consegna della posta della partita al C. S., ecc...)

— Il suo *Grido di gioco* che non è nè un qualsiasi motto, nè una frase latina, nè un grido di squadriglia,

ma un vero urlo capace di galvanizzare le energie e di gettare la confusione tra gli avversari al momento dell'assalto finale.

— Il suo *Museo delle Avventure* ove sono raccolti tutti i trofei presi nelle lotte precedenti al nemico nel corso dei combattimenti più famosi e più difficili.



## PRESA ALLO SCALPO

La presa allo scalpo è una delle più appassionanti forme di lotta e, senza alcun dubbio, quella che è più affine allo stile dei nostri grandi giochi; è infatti assai normale che essa sia in onore nelle squadriglie. Occorrerebbe però (cosa assai più rara) che essa fosse giocata in un modo intelligente, virile e leale.

Stupisce il dover constatare che pochi reparti sono d'accordo sulle regole di questo sistema di presa e che sovente, in un medesimo reparto, sorgono delle contestazioni per sapere se la tale o tal'altra cosa è permessa o proibita.



Sarebbe ora intanto di troncare definitivamente la questione e di fissare delle regole precise.

Quelle che sono proposte qui appresso sono state tratte da articoli pubblicati, in epoche differenti, su diversi giornali e periodici scout. Ora è bene fare notare che gli autori di questi articoli (che non si sono certamente messi d'accordo) sono giunti in quasi tutti i particolari ad identiche conclusioni, specie sui punti da cui nascono quasi sempre le controversie.

Tutto ciò prova che non esiste che un'unica e buona maniera di lottare allo scalpo.

Siccome è difficile poter consultare tutti i numeri sui quali sono comparsi gli articoli in questione, è preferibile raccogliere nuovamente in un unico codice queste regole.

Speriamo con questo che abbiano definitivamente a finire tutte le discussioni!

## IL FAZZOLETTO DA GIOCO

*Che non è assolutamente il fazzoletto di riparto; emblema ufficiale con i colori del riparto ed elemento dell'uniforme, questo fazzoletto deve essere rispettato e riservato all'uso per il quale è stato destinato. È dunque necessario che ogni ragazzo possieda un fazzoletto speciale per i giochi, la cui prima qualità sarà evidentemente la solidità.*

Puoi scegliere fra questi due tipi:

— Fazzoletto quadrato di cm. 50 di lato;

— Striscia di stoffa di cm. 50 di lunghezza per circa cm. 20 di larghezza (quest'ultimo tipo è più facile da procurarsi che non il fazzoletto).

Ad ogni modo, conviene, in una stessa squadriglia, usare lo stesso tipo.

Che il fazzoletto sia quadrato o rettangolare, poco importa; ciò che conta è la lunghezza del fazzoletto da gioco che deve essere identica per tutti i giocatori.

Ma che questo sia accettato una volta per tutte e che non si vedano più dei fazzoletti da gioco sostituiti da calzette, fazzoletti da naso, asciugamani, stracci ecc...

### LA VERA L'UNICA MANIERA DI METTERE LO SCALPO



#### 1°) LA PIEGATURA.

Rimanga ben inteso che il fazzoletto non si arrotola mai, ma che si piega nel senso della lunghezza: in 6, se si tratta di un fazzoletto quadrato, in 2 o 3, se si tratta di una striscia di stoffa, a seconda della sua larghezza.

#### 2°) MODO DI FISSARLO.

Il fazzoletto è passato semplicemente A CAVALLO SULLA CINTURA, con la parte volta verso la schiena meno lunga di quella che pende verso l'esterno (e per la quale si afferra il fazzoletto).

Questa ultima parte deve pendere circa 30 cm. Il C. S.

è il responsabile dell'esecuzione di questa regola. Egli deve verificare prima dell'inizio del gioco che questa condizione sia ben rispettata nella propria squadriglia (con la sola differenza di pochi centimetri).

D'altronde, la lealtà di un esploratore non deve essere messa in dubbio.

Nel caso in cui il Reparto debba giocare con altri Reparti, i capi che hanno organizzato il gioco possono ricordare questa regola ai ragazzi delle squadriglie. Ciascuno allora si farà premura di conformarsi scrupolosamente.

E vedrai che questo eliminerà molte discussioni.

Alcuni forse potranno ritenere astuzia raffinata stringere la loro cintura sino all'ultimo foro. Un tal modo di procedere è meschino e, in una vera squadriglia nessuno dovrebbe sognarsi di doverti ricorrere. Infatti è una cosa primamente anti igienica e poi, sia detto tra di noi, non v'è che un solo sistema per conservare il proprio scalpo: quello di battersi meglio dell'avversario!

La squadriglia che si è allenata, che ha studiato delle prese fulminee, che lotta con disciplina ed astuzia, non ha a che fare con delle piccole astuzie ridicole che rasentano l'inganno.

## REGOLE DELLA PRESA ALLO SCALPO

◆ È proibito tenere il fazzoletto con le mani per impedire ad un avversario di impadronirsene; tuttavia è permesso addossarsi ad un albero o ad un muro per proteggere la propria « vita »... sino al momento in cui l'avversario sarà riuscito a farvi sloggiare da questa posizione.

◆ Se non è permesso dare dei pugni agli altri o dei calci nelle caviglie, ci si può difendere da un attacco con le mani.

◆ Ci si può anche battere in molti contro di uno solo. Il numero è l'arma che i più deboli utilizzano contro i più forti. Per contro, quando un nemico rimane l'unico sopravvivente del suo campo, è di tradizione lasciargli la possibilità di vincere ancora non opponendogli che un avversario.

◆ È un buon mezzo di lotta quello di sorprendere alle spalle: un esploratore mentre gioca non deve sognare e non ha che da fare attenzione.

◆ Se un combattente cade a terra, è cavalleresco permettergli di rialzarsi (anzi questa può essere una convenzione stabilita nell'interno di un Riparto). In ogni caso questo non è un diritto. Rimane inteso però che chi si lascia cadere volontariamente a terra non merita alcun riguardo.

◆ I fazzoletti rappresentano delle « vite », colui che ne ha conquistate ai nemici, deve darle ai ragazzi del proprio campo che non ne hanno più, salvo il caso in cui non rimanga che un solo combattente; in questo caso quest'ultimo può donare la sua « vita » ad uno più forte che giocherà l'ultima probabilità di vincita della squadra.

◆ Non si può prendere un avversario nel momento in cui sta rimettendosi alla cintura un fazzoletto che gli viene donato. I combattenti devono portarsi a due metri di distanza da colui che si rimette il fazzoletto ed aspettare ch'egli abbia terminato per riprendere la lotta.

◆ Le vite catturate al nemico devono essere portate in modo visibile ed attorno al collo al fine di evitare ogni errore. È proibito impadronirsi di questi fazzoletti sup-

plementari, anche se, durante la lotta, il ragazzo che le possiede le lascia, per inavvertenza, cadere a terra.

◆ Tutte queste regole sottintendono il rispetto di due principi fondamentali che devono da tutti essere tenuti in onore e che sono:

### LEALTÀ E GIOCO LEALE

\* \* \*

Ed ora, alcuni consigli:

Per il buon svolgimento del gioco, è raccomandato a coloro che sono presi di sedersi a terra. I ragazzi di ogni squadriglia si raggruppano così in un punto, in vicinanza del luogo di combattimento. Questo permette:

— di vedere facilmente qual'è l'effettivo della squadriglia fuori combattimento;

— d'aver sotto mano i ragazzi che sono stati presi, per dar loro una nuova « vita » di quelle che sono in più;

— di non imbrogliare il gioco e di rendersi ben conto delle forze presenti sia amiche che nemiche.

Per evitare delle discussioni, un ragazzo al quale viene reso un fazzoletto, lo fissa alla propria cintura prima di rialzarsi. È facile allora sapere che *ogni esploratore che si trova in piedi è un combattente.*

Due principi di tattica da non perdere mai di vista:

— chi combatte da solo si fa sempre prendere, qualunque sia la sua forza e la sua astuzia. Ciò può anche destare ammirazione, ma non giova ad alcuno;

— una squadriglia che agisce « in gruppo », i deboli inquadrati dai forti, la schiena protetta, e che manovra con disciplina agli ordini del C. S. è praticamente invincibile.

# ORDINE D'AZIONE

« ATTENZIONE — CONTRABBANDIERI HANNO OLTREPASSATO LA FRONTIERA PARAGGI LUPINIAGO — PRENDETE TRENO ORE 23 MINUTI 0,7 — TROVERETE DIRETTIVE SUL POSTO ».

È un sabato sera; sono le 22.

Questo messaggio è stato consegnato proprio ora al C. S. dei Castori sotto forma di telegramma. Siccome vi è un'uscita di riparto prevista per l'indomani, si tratta senza alcun dubbio di un grande gioco che comincia in questo istante.

Il C. S. dei Castori si gratta il capo rileggendo il suo telegramma.

Veramente, il Capo ha dei curiosi modi di agire!... Bell'idea quella di sorprendere la gente ad un'ora simile e lanciarla improvvisamente in una avventura del genere.

Che importa: l'ordine è là, si tratta d' eseguirlo.

I minuti passano e il C. S. dei Castori è tutt'ora perplesso. Come fare, perbacco! ad avvertire tutti... Ed il treno parte fra un'ora!

La difficoltà sta in questo.

Vediamo dunque come procederebbero i Castori, se la loro squadriglia fosse ben organizzata, per « riunirsi » rapidamente (ed io intendo per « riunirsi », non solo il

fatto di raggruppare tutti i ragazzi, ma anche di aver pronto tutto il materiale e d'aver stabilito un piano di azione).

\* \* \*

È il C. S. che deve eseguire l'ordine d'azione, poichè è stato avvisato per primo.

Egli avverte immediatamente:

— sia l'esploratore che abita più vicino a lui, andando ad informarlo di persona;

— sia l'esploratore col quale ha la possibilità di mettersi in contatto più rapidamente (ad esempio, nel caso in cui sia l'uno che l'altro abbiano il telefono).

Questo esploratore, per il fatto stesso che in ogni caso è il primo a ricevere le direttive del C. S., ricopre l'incarico di **AGENTE DI COLLEGAMENTO**. È dunque per mezzo di questo intermediario che funziona l'ordine di azione.

Non consiste però solo nello svegliare la gente di soprassalto nel bel mezzo della notte dicendo: « Èhi! Svegliati! Fra 20 minuti c'è una riunione! » Il C. S. deve assicurarsi che tutti abbiano compreso bene cosa devono fare e che cosa ci si aspetta da loro.

Per questo motivo, invece di un messaggio trasmesso a voce, l'agente di collegamento è portatore di un ordine scritto, sia che il C. S. glielo abbia dato di persona, sia che glielo abbia dettato al telefono avendo cura di farsi rileggere il testo per evitare errori di trasmissione.

Questo messaggio scritto può presentarsi sotto forma di un **ORDINE D'AZIONE**, preparato precedentemente (e può essere dattilografato), sul quale il C. S. non ha più che da scrivere i dettagli necessari, ciò può evitargli di dimenticare, nella sua precipitazione, di precisare un punto importante.

Ogni ragazzo firma l'ordine di azione portato dall'agente di collegamento, dopo averlo letto e compreso.

Non appena avvertito il suo agente di collegamento, il C. S. prepara le proprie cose e comincia a riflettere alle decisioni che gli conviene prendere.

L'agente di collegamento, che possiede il mezzo per spostarsi rapidamente (bici), è incaricato di avvertire ad uno ad uno tutti i ragazzi della sua squadriglia. Egli eseguisce questa missione seguendo un certo ordine (chè dipende dai differenti indirizzi a cui abitano gli esploratori), corrispondente all'itinerario riconosciuto come il più breve.

Affinchè le spiegazioni che seguono siano facilmente comprensibili, diamo ad ogni esploratore un numero corrispondente al posto ch'egli occupa nell'ordine d'azione: così il C. S. avrà il n. 1, l'agente di collegamento il n. 2, ecc.

Abbiamo appena ora visto cosa fanno i due primi ragazzi, passiamo dunque immediatamente al numero 3.

L'esploratore n. 3, per il fatto che è stato avvisato per primo e che ha dinanzi a sè un po' più di tempo degli altri è responsabile del mezzo di trasporto della squadriglia.

Prontamente, si reca al luogo di ritrovo, si informa sulla distanza da percorrere, gli orari dei treni per il ritorno, i mezzi di trasporto esistenti sul posto, il costo del viaggio, ecc... Egli si incarica pure di prendere i biglietti e di far registrare i bagagli (se occorre portare del materiale) non appena questi giungono al luogo di ritrovo.

L'esploratore n. 4 è responsabile del materiale. Questo incarico gli è stato affidato per un motivo molto semplice: è lui che abita più vicino alla sede di Riparto. Non ap-



SQUADRIGLIA DEI *Castori*

## ORDINE D'AZIONE N° 3

Data *11 maggio 1950* alle ore *22.00* -  
 ritrovo a *lla stazione Porta Suse* . . . .  
 alle ore *22.50'*

Missione *Grande gioco*  
 Destinazione *Rubiniago (partenza alle 23<sup>h</sup> 07')*  
 Disposizioni particolari *portare la razione*  
*di pane per una giornata -*

Il Capo Squadriglia

*Paolo Marietti*

Firme di

presa visione:

*Giovanni Comaglia*  
*Roberto Goffredo*

*Pietro Lucinelli*

*Raufaucher*

*Giorgio Finardi*

*[Signature]*

Missione terminata  
 alle: *22<sup>h</sup> 25'*

NOTE : *Michele Borchini non*  
*può venire perché sta*  
*male -*

L'agente di collegamento

*Luigi Mammì*

pena egli è stato avvisato e le sue cose personali sono preparate, corre a cercare il materiale necessario (che è stato precisato dal C. S. nell'ordine d'azione). Come in tempo normale, egli è incaricato della custodia del materiale della squadriglia, e bada a che esso sia, in ogni momento, in buono stato e pronto ad essere utilizzato.

L'esploratore n. 5 è orientatore. Egli conserva la raccolta delle carte di Stato Maggiore della squadriglia. Ha dunque la possibilità di ritrovare immediatamente la località in cui la squadriglia deve recarsi. Cerca quindi i corsi d'acqua, la località del campo, e, generalmente tutto ciò che può essere necessario alla squadriglia nella missione che sta per compiere. Legge pure i nomi dei villaggi vicini, quelli dei boschi e dei cascinali per familiarizzarsi con essi e per conoscere la loro posizione l'uno rispetto all'altro. Così non avrà bisogno di cercare a lungo se, giunto in una località, qualche bel tipo gli dovesse spiegare la strada ad esempio in questo modo: « Per andare alla cascina di Drosso?... Ebbene!... Prendete la strada di Valrovere sino al crocevia della strada di Rivarossa, girate a sinistra, prendete la mulattiera del casale di S. Lucia sino al bosco delle Streghe, e là, passando per Rivasella, ecc... ».

L'esploratore n. 6 è il dispensiere. Egli possiede presso di sè, di riserva, alcune scatole di alimenti conservati dello « stock » della squadriglia, che permette di consumare un pasto freddo in caso di bisogno e la porta via con sè per ogni evenienza. Inoltre egli è incaricato della farmacia di squadriglia.

L'esploratore n. 7 è un novizio, ma ha anche lui la sua responsabilità. Egli aiuta quegli che è incaricato del materiale e porta con sè tutto quanto è necessario per tra-

smettere o ricevere un messaggio (lampadina elettrica tascabile, bandierine di segnalazione, ecc...).

Tutti questi ragazzi, non appena hanno ricevuto l'avviso, preparano, le loro cose e quelle di cui sono stati incaricati. Non appena sono pronti, si recano al luogo di raduno.

L'agente di collegamento, dopo aver avvisato tutti, ritorna a casa sua per preparare il suo sacco. Giunto alla località di ritrovo, restituisce l'ordine di azione al suo C. S., rendendogli conto dell'esecuzione della sua missione e fornendogli tutti i dettagli necessari (ragazzi che non possono venire, incidenti particolari, ecc...). Per affrontare ogni eventualità, egli porta con sè la sua bicicletta che può rendere preziosi servizi durante il corso del gioco.

\* \* \*

Ecco come avrebbe agito una vera squadriglia se si fosse trovata nelle medesime circostanze dei Castori.

Non credere però che tutto ciò che ti ho raccontato sia il puro prodotto di una fertile immaginazione. Io ho conosciuto una squadriglia che nelle ore dolorose della guerra, con una organizzazione simile a quella che ho descritto ora, si teneva pronta a rispondere a tutte le chiamate quando venivano richiesti i suoi servizi.

Dall'esempio precedente si possono d'altronde trarre alcune osservazioni:

1°) I primi avvertiti sono quelli che hanno un incarico immediato per il gioco (responsabili del trasporto e del materiale);

2°) Gli incarichi sono stati divisi tra i membri della squadriglia tenendo conto della località in cui abitano, cioè del loro posto nell'ordine di azione;

3°) Ciascuno ha una responsabilità ben determinata, la qual cosa costituisce l'unico mezzo per non dimenticare nulla nella precipitazione e agitazione della partenza.

Solo con un ordine d'azione di questo genere la tua squadriglia sarà capace di rispondere: « Siamo pronti! » se si avrà bisogno di essa. Per giungere a questo risultato bisogna evidentemente esercitarsi; non è forse questa una attività appassionante, fatta apposta per incoraggiare i timidi e svegliare gli addormentati?

Dopo ogni prova, la squadriglia confronta con le volte precedenti il tempo impiegato per radunarsi e si sforza di ridurre, ogni volta, questo tempo.

Rimane inteso che l'ordine d'azione deve funzionare tanto bene di giorno che di notte.

Tu ti lamenti sovente che i grandi giochi che ti propongono mancano d'interesse, non sono molto avventurosi, che non vi sono ostacoli difficili a sufficienza... Comincia per prima cosa ad allenarti con questo.

L'avventura, mio caro, bisogna saperla preparare.

Forse se il tuo capo saprà che la tua squadriglia è capace di raggrupparsi, al completo, in meno di un quarto d'ora, non esiterà a lanciarla in una grande avventura...

Tu sai, di quelle avventure formidabili come si trovano in certi romanzi scout!

# L'ARTE DEL PATTUGLIAGGIO

— Come, Capo, non sai cosa è il pattugliaggio?

Cabri mi lanciò uno sguardo divertito e sorpreso contemporaneamente.

— No, — gli risposi io, — non ne ho la minima idea.

Di colpo, Cabri alzò le spalle. Credetti di leggere nei suoi occhi un lampo d'ironia e compresi che il mio prestigio barcollava paurosamente a causa della mia ignoranza: chi era dunque questo capo che pretendeva di intendersi di grandi giochi e che ignorava il « pattugliaggio »?

Io mi sentii un po' umiliato.

— Ascolta, — dissi a Cabri, — tu penserai di me ciò che vorrai, ma io confesso umilmente di non aver mai inteso pronunciare questa parola.

— Sei scusabilissimo: è la mia squadriglia che l'ha inventata.

Emisi un sospiro di sollievo. Se si trattava di una invenzione delle Libellule, il mio onore era salvo. Subito, siccome sapevo che questa squadriglia era piena di buone idee, la mia curiosità fu punta sul vivo. Immaginai una interessante scoperta e, piazzandomi davanti al C. S. gli dichiarai:

— Cabri, bisogna che tu mi spieghi di che si tratta. Dammi il tempo di prendere il mio taccuino e pendo dalle tue labbra.

Cabri mi guardò con aria di pietà.

— Mi fai ridere, Capo, con la tua mania di scarabocchiare continuamente delle annotazioni su di un pezzo di carta!... Se tu ami la precisione ti definirò ciò che noi intendiamo per « pattugliaggio », ma posa subito il tuo taccuino.

— Detto fatto! — gli risposi con calore.

— Il pattugliaggio, — dichiarò Cabri, — è *l'arte e la maniera, per una squadriglia, di spostarsi in un grande gioco...* hai capito?

— Mi sembra.

— Allora comprenderai che una cosa come questa, non si può spiegare: si fa praticamente. Chiamo le Libellule e te ne dò una dimostrazione.

Questa prospettiva mi colmò di gioia.

— Magnificamente! — gridai. — Caro il mio Cabri, sono con te.

Cabri radunò le Libellule e portò la squadriglia fuori del campo. Durante il percorso mi spiegò:

— Tu sarai certamente d'accordo con me, Capo, nell'ammettere che una squadriglia, durante un grande gioco, non deve muoversi a vanvera.

— Sì, sono effettivamente del tuo parere.

— Secondo lo scopo del gioco, o più esattamente, lo scopo perseguito dalla squadriglia, occorre agire in un modo ben preciso. Così se la squadriglia desidera incontrare l'avversario, si disporrà in modo diverso da come farebbe se desiderasse d'evitarlo.

— È evidente: nel primo caso marcerà normalmente; nel secondo prenderà delle precauzioni.

— Ben detto!... Non sei sciocco come sembri. Fa piacere spiegarti qualcosa: tu, almeno comprendi al volo.

Questo elogio di Cabri mi andò dritto al cuore. Incoraggiato, senza dubbio, dall'attenzione che prestavo alle sue parole, egli proseguì:

— Il modo di spostarsi dipende anche dalle condizioni del gioco: numero e situazione degli amici e dei nemici, stato di superiorità o d'inferiorità della squadriglia, terreno in cui si svolge il gioco, tempo di cui si dispone, ecc...

— Comprendo perfettamente, — risposi io. — È assai evidente, per esempio, che se la squadriglia sa che una squadriglia alleata si sposta alla sua destra, nel medesimo suo senso, non ha bisogno da questa parte, degli osservatori incaricati di parare un attacco dal fianco.

— Evidentemente!... Allo stesso modo che se il gioco non ha che la durata di un'ora, sarebbe ridicolo spostarsi con prudenza ed assai lentamente. Poichè ciò non darebbe alla squadriglia alcuna probabilità di incontrare l'avversario nei limiti di tempo fissati per il gioco.

— Ciò che mi dici mi apre nuovi orizzonti.

— E questo non è tutto!... Il modo di spostarsi non può mai essere lo stesso durante lo svolgimento dello stesso gioco. La formazione di marcia dev'essere modificata ad ogni movimento perchè una qualsiasi manovra dell'avversario comporta automaticamente un cambiamento della tattica di squadriglia, cambiamento che influisce per prima cosa sul modo di spostarsi.

— È logico.

— Tanto, — concluse Cabri, — che il modo di spostarsi durante un gioco riveste una grande importanza. È un punto questo che la squadriglia avrebbe torto di trascurare. In fin dei conti è quasi una scienza che conviene studiare e conoscere bene, se si vogliono fare dei

grandi giochi attraenti. Le Libellule le hanno dato il nome di « pattugliaggio » ed hanno trovato alcuni modi assai astuti di spostarsi. D'altronde lo giudicherai tra poco tu stesso.

## ALLA RICERCA DELL'AVVERSARIO

Eravamo giunti in mezzo al boschetto. Una piccola radura apparve ai nostri occhi alla nostra destra. Caribù vi corse e fece alcuni gesti. Tutti questi gesti erano dei segnali convenuti e in meno di un secondo, nel più perfetto silenzio e con la più stretta disciplina, vidi le Libellule collocarsi in diversi luoghi del sentiero. Ce n'erano a destra ed a sinistra; un ragazzo corse in avanti, altri entrarono sotto il bosco; alcuni infine rimasero presso il loro C. S. ai bordi del sentiero.

Io seguì sorridendo questa rapida messa in scena che mi diede l'impressione di assistere ad una prova generale. Ammirai però (sia detto di sfuggita) l'ordine, la rapidità ed il metodo con cui le Libellule eseguirono questi movimenti.

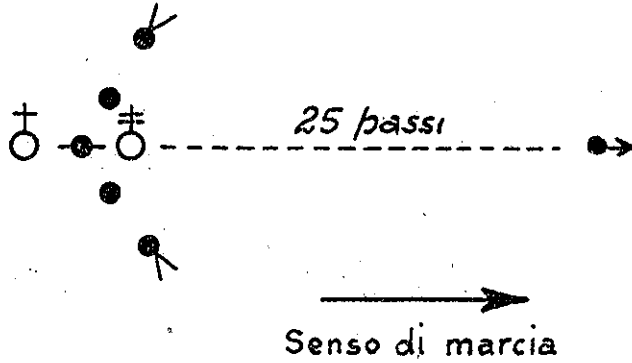
— Avvicinati! — mi gridò Cabri, — ti darò alcune spiegazioni.

Io mi avvicinai.

Ecco, mi disse il C. S. delle Libellule, la formazione della squadriglia alla ricerca dell'avversario. Noi ignoriamo dove si trova il nemico; nostro scopo è di scoprirlo per giungere su di lui senza farci scorgere ed attaccarlo di sorpresa. È però anche indispensabile parare un attacco improvviso, poichè un'imboscata rimane sempre possibile.



## Alta ricerca dell'avversario



*Segni convenzionali  
per rappresentare  
la Squadriglia*

- |  |               |  |   |
|--|---------------|--|---|
|  | = C. S.       |  | = Agente di collegamento.                                     |
|  | = V. C. S.    |  | = Osservatore: (il V è aperto nella direzione d'osservazione) |
|  | = Orientatore |  | = Esploratore.  |

La squadriglia si piazza dunque in formazione serrata, pronta a far blocco in caso di attacco. Io sono al centro, l'agente di collegamento immediatamente dietro di me. Ai miei lati sono i ragazzi più deboli. A sinistra e a destra, due esploratori osservano sui fianchi; il mio vice è dietro ed osserva se qualcuno ci segue. L'esploratore che cammina davanti a noi è orientatore. Egli si trova a 25 paces dalla squadriglia circa, ed è incaricato di riconoscere e seguire il giusto itinerario. Al minimo allarme, mi fa un segnale. Noi avanziamo in silenzio. Siccome io devo

sempre guardare in avanti, è il mio agente di collegamento che si volge di tanto in tanto verso il vice per vedere se questi non ha comunicazioni da trasmettermi.

Per mostrarmi ancor meglio l'eccellenza di questa tattica, Cabri fece un gesto: le Libellule si misero in marcia. Vidi i ragazzi eclissarsi tra i cespugli, quelli che stavano sul sentiero camminavano senza fare alcun rumore. Non potei trattenere un grido di ammirazione.

— Bravi! — gridai, — è magnifico. Dovete essere dei duri avversari ed io non avrei piacere di misurarmi con voi in un grande gioco.

Cabri lanciò un colpo di fischiotto; le Libellule ritornarono verso di me, molto fiere della loro dimostrazione.

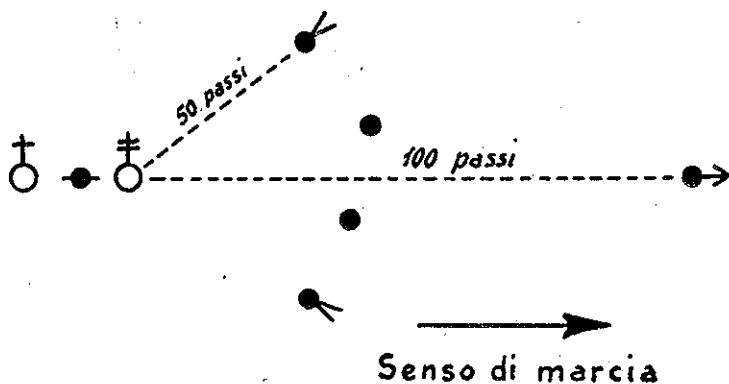
## IN ZONA PERICOLOSA

— Ed ora, — disse Cabri, — vedrai come ci comportiamo in zona pericolosa.

Per essere sincero, io non vidi quasi niente poichè, ad un segnale del loro C. S., le Libellule scomparvero nel bosco tra i cespugli. La cosa avvenne sì velocemente che io credetti che la squadriglia avesse l'intenzione di farmi uno scherzo. Non era vero, dovetti ricredermi, perchè alcuni secondi appresso, Cabri si drizzò al limite di una macchia di ginestre e mi chiamò affinchè andassi a constatare cosa era avvenuto. Avvicinandomi a lui, andai a finire con i piedi su un corpo allungato in mezzo all'erba alta e che non avevo visto: era un osservatore.

— La squadriglia, — mi disse Cabri, — sa di trovarsi nelle vicinanze del nemico e che un'imboscata è da temersi. Si tratta dunque di evitare di cadere in trappola,

*Formazione  
in Zona pericolosa*



per attaccare l'avversario nelle migliori condizioni. Occorre dunque avanzare con prudenza, specialmente nei punti che sembrano prestarsi ad un'imboscata.

— E quale formazione prendete in questo caso?

— È facilissimo! Siccome il nemico non può imboscarsi che ai lati del cammino seguito, gli osservatori che marciano a destra ed a sinistra camminano un po' più in avanti della squadriglia e s'allontanano dal sentiero. Pure l'orientatore cammina in avanti; questa volta a 50 o 100 passi davanti alla squadriglia.

— Non rischi così di perderlo di vista?

— Se il sentiero fa delle svolte, evidentemente sì! Ma io distacco l'agente di collegamento che mantiene il contatto a vista. Per avanzare, la squadriglia effettua dei piccoli spostamenti rapidi poi si nasconde in un luogo propizio, lasciando agli osservatori il compito di assicurarsi che la strada sia libera. Se questi credono di vedere qualcosa di sospetto, o se la squadriglia arriva in qualche località che sembra favorevole ad un'imboscata, l'orien-

tatore continua a camminare da solo sul sentiero, mentre la squadriglia fa un largo cerchio per superare il terreno pericoloso. Questo permette di sventare i tranelli ed alcune volte di sorprendere alle spalle il nemico che tende l'imboscata e la cui attenzione è totalmente concentrata sul sentiero o sull'orientatore che ha scorto.

— Mio caro Cabri, tutte le mie felicitazioni! Sei un vero stratega.

Cabri ebbe un piccolo sorriso di soddisfazione. Diede alcuni ordini con le braccia ed io potei vedere le Libellule scivolare tra il fogliame, mentre uno degli esploratori continuava ad avanzare sul sentiero con delle astuzie da indiano, approfittando per nascondersi delle minime pieghe del terreno e della vegetazione.

La dimostrazione terminò e la squadriglia ritornò verso di me. Dovetti esprimere ai ragazzi la mia ammirazione per la loro tattica e soprattutto per il modo con cui ubbidivano ad ogni cenno di mano.

— Il silenzio è la cosa più importante, — mi disse Cabri. — Una squadriglia che non è capace di spostarsi senza parlare o fare rumore non ha alcuna speranza di vincere un gioco.

### SPOSTAMENTI NOTTURNI.

Ritornando al campo, Cabri mi diede ancora alcune precisazioni sul pattugliaggio notturno.

— In questo caso, — egli mi spiegò, — ecco come procediamo: rimaniamo riuniti per non sperderci poichè sarebbe impossibile fare dei segnali con le braccia. L'orientatore non cammina che ad alcuni metri davanti alla squadriglia...

S'interruppe bruscamente e parve avere un'idea.

— Sono un bestia! — disse dopo un breve silenzio. — È inutile che ti racconti tutto questo. La miglior cosa è che io ti faccia leggere il mio piccolo *taccuino di tattica* sul quale annoto tutte le idee interessanti per i grandi giochi. Guardalo.

Cabri mi porse il suo taccuino.

— Così, almeno, sarai contento, — aggiunse, — e se c'è qualcosa che t'interessa, potrai ricopiarla.

Cabri non s'ingannò. La mia prima idea fu di trascrivere alcune osservazioni sul modo di marciare di notte. Eccole tali e quali Cabri stesso le aveva scritte:

— Non dimenticate che di notte i rumori si sentono meglio che di giorno e che in ogni caso le foglie urtate ed i ramoscelli calpestati danno meno l'allarme che non le parole, anche se mormorate appena.

— Avanzare preferibilmente in luoghi incassati al fine di non risaltare mai sul fondo più chiaro del cielo.

— Quando bisogna attraversare una prateria od un qualsiasi altro luogo piano o scoperto, non conviene tirare dritto ma aggirare la località approfittando della linea scura di una siepe o di un fossatello.

— Seguendo un sentiero, se c'è luce lunare, camminare sul lato immerso nell'ombra.

— È bene adattare la tenuta di gioco alle circostanze, cioè portare vestiti scuri, coprire le parti del corpo visibili (gambe, ginocchia, braccia, ecc...) Nel caso di un gioco d'agguato, ci si può provvedere anche di guanti, di un fazzoletto sul viso, un berretto sul capo.

## ALCUNI CASI PRECISI

Sul taccuino di Cabri, potei trovare alcuni consigli riguardanti certe eventualità che una squadriglia può incontrare nel corso dei giochi. Essi mi parvero tutti pieni di saggezza e di astuzia e non esitai ad annotare pure questi.

Ecco cosa dicevano:

*Per superare una cresta.*

L'orientatore raggiunge, arrampicandosi, un punto dal quale può osservare il pendio sottostante. Cerca il primo riparo che si presenta. La squadriglia giunge a sua volta sulla cresta, osserva il riparo e, rapidamente fa un balzo per raggiungerlo e nascondersi (questo può essere un cespuglio, una siepe, un fosso, ecc.).

Ogni qualvolta sarà possibile, e soprattutto in zona pericolosa, la squadriglia dovrà cercare di aggirare la parte più alta della cresta. Il compito dell'orientatore sarà allora di ritrovare « il passaggio » che permette questa manovra.

*Traversata di una strada.*

L'orientatore si affaccia arrampicandosi sul bordo della strada ed osserva da ogni lato. Se nulla vede di sospetto, avverte il C. S. e, come per l'esempio precedente, la squadriglia passa « in blocco » il più rapidamente possibile.

*Marcia su un sentiero diritto.*

L'orientatore dev'essere mandato molto in avanti (sinchè è possibile rimanere in contatto a vista con lui), la

squadriglia avanza ai lati del sentiero dal livello più basso di questo o nei fossati. Le curve devono essere abbordate con prudenza dopo che l'orientatore ha osservato al di là della curva.

*Marcia su un sentiero incassato.*

Ogni qualvolta la cosa è possibile, la squadriglia si piazza sulla cima delle scarpate o dei pendii. Se la strada è molto incassata (caso di gole o di forre), l'orientatore si porta rapidamente all'uscita della gola e la squadriglia non l'imbocca se non quando la strada è riconosciuta libera.

*Traversata di un bosco.*

Convieni sempre aggirare il bosco se la sua estensione è piccola perchè è un luogo che si presta alle imboscate. Altrimenti, l'orientatore agisce come se dovesse attraversare una gola: si porta sino all'uscita del bosco mentre la squadriglia aspetta all'entrata; l'agente di collegamento assicura il contatto e la squadriglia passa più velocemente possibile quando l'orientatore, sapendo che non c'è nulla da temere, le dà il segnale. Affinchè la ricognizione nel bosco sia fatta più velocemente si può distaccare ugualmente gli osservatori laterali, che si assicurano facendo dei sondaggi ai lati, che nessuna trappola sia stata preparata.

*Traversata di un villaggio.*

Dev'essere eseguita rapidamente, soprattutto per le piazze ed i crocicchi delle vie che l'orientatore deve riconoscere di primo acchito. Quando la squadriglia non è costretta altrimenti dalla brevità del tempo disponibile, può inviare una vedetta ad osservare tutte le strade del villaggio salendo su un punto elevato (campanile, torre);

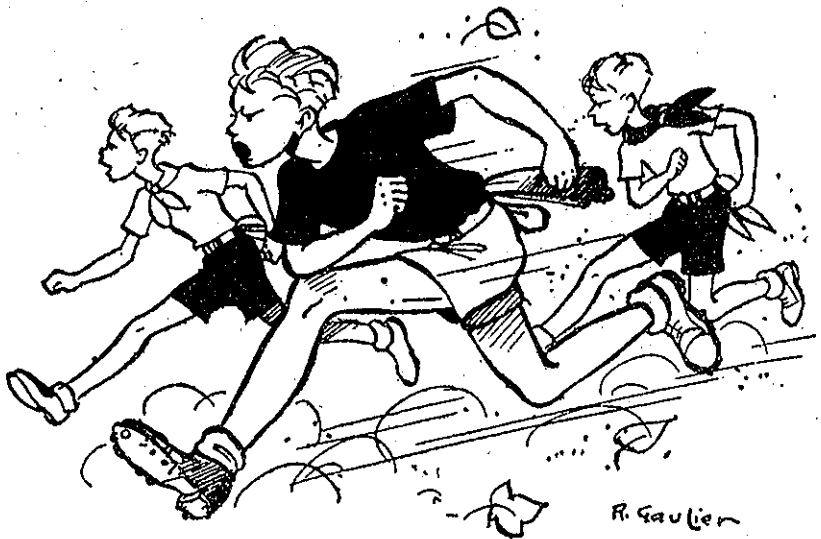
è il miglior modo per rendersi conto se i nemici si trovano o no nel villaggio.

*Tracciato d'una pista.*

Può capitare che, camminando, la squadriglia debba lasciare una pista (per esempio per indicare l'itinerario seguito da una squadriglia amica). In questo caso i due esploratori che camminano vicino al C. S. hanno l'incarico di tracciare la pista, mentre i ragazzi che osservano ai lati raccolgono quanto occorre per fare i segni (rami, erba, sassi, ecc.). Il vice, che cammina per ultimo, ha il compito di accertarsi che la pista sia ben leggibile.

Quando si tratta, al contrario, di seguire una pista, collocare due osservatori in testa.





## L'ATTACCO

Quando si parla di attacco a degli esploratori, questa parola evoca sempre loro una grande baruffa, botte, scontri sanguinosi...

Tuttavia, niente di più inesatto.

Sta in questo pertanto il grande male di cui soffrono attualmente i nostri giochi scout e sintanto che le squadriglie non avranno ridonato alla tattica il posto che le spetta, i grandi giochi non ritroveranno la loro vera fisiologia.

Perchè la baruffa per la baruffa, non è gioco!

Non sono il solo, credetemi, a fare questa affermazione, e per provarlo, mi permetto di citare qui alcune righe estratte dal « Kim 1947 » (1), nel caso in cui tu non le abbia mai avute sott'occhio:

(1) Pubblicazione francese.

« Che dire di questo gusto permanente della baruffa *immediata ed a qualunque costo* che guasta i più bei momenti, lancia l'uno contro l'altro gli avversari, costantemente infuriati, in corse irriflessive, in zuffe brutali e fulminee che mettono fine prematuramente all'avventura e livellano tutti i giochi in una uniformità scoraggiante ».

Ancora una volta (e non lo si ripeterà mai a sufficienza!) il gioco non è una « zuffa di selvaggi ».

Per questo, prima di parlare di tattica d'assalto d'una squadriglia, tengo a precisare bene che, per attaccare non s'intende precipitarsi sul nemico lanciando grida inumane. Un tale assalto forse è spettacoloso; senza dubbio se ne ricavano gambe insanguinate e vestiti a brandelli; può essere anche un buon mezzo per « indurire » il novizio che è ancora un po' « piede tenero »... ma, tra di noi, questo non si chiama giocare.

Una squadriglia che gioca deve indubbiamente dare prova di disciplina ed entusiasmo. Occorre però che questo entusiasmo sia ragionato.

Può succedere che lo svolgimento di un attacco costringa gli esploratori a sferrare un assalto decisivo. Nella certezza di questo caso, conviene che tutti giochino lealmente e duramente. Ma questa non è che una parte di ciò che si chiama « l'attacco »; non è che una fase del piano tattico adottato e non bisogna approfittarne se non quando la necessità si fa veramente sentire (per impadronirsi di una posizione, aprire una breccia per sfuggire all'accerchiamento, ecc...). Non è a questa guerriglia di selvaggi che devono obbligatoriamente ridursi i combattimenti di tutti i grandi giochi.

Chè, se invece la baruffa non ha per motivo che una volgare passione di picchiar sodo, non parliamo più di tattica!

## COME SI SFERRA UN ATTACCO

Ho detto precedentemente che l'attacco s'esegue dopo aver concertato un *piano* tattico, ciò significa che esso si scompone in diversi *movimenti*.

Il primo di questi movimenti concerne lo sferramento dell'attacco. È quindi necessario che questo sia messo ben a punto. Ricordati che, molto sovente, è il modo con cui il combattimento è stato ingaggiato che decide del risultato finale. Non appena il nemico è in vista, è dunque prudente riflettere prima di precipitarsi su di lui ed esaminare chiaramente la situazione:

- Vantaggi o inconvenienti presentati dal terreno.
- Formazione dell'avversario.
- Forze di cui dispone la squadriglia.
- Obiettivi da raggiungere (impadronendosi di una bandierina portata dal nemico, o più semplicemente prendergli le sue « vite »).

Non è se non quando il C. S. ha esaminato tutti questi punti che decide allora dell'opportunità del combattimento e del modo d'ingaggiarlo. Perchè sarebbe ridicolo battersi solo per il piacere di battersi, quando si sa di non essere sufficientemente forti per resistere. In questo caso è meglio ritirarsi.

Cacciati bene in testa che *evitare una disfatta, è di per se stesso una vittoria.*

Questa presa di contatto con l'avversario può rivestire diverse forme a secondo dei casi che si presentano.

Ecco alcuni esempi:

### 1°) LA SQUADRIGLIA PREPARA UN'IMBOSCATA.

La squadriglia dei Lupi è appostata ai lati di un piccolo sentiero che devono attraversare i Cervi.

I Cervi non pensano che stanno per essere attaccati; i Lupi vogliono dunque approfittare dell'effetto della sorpresa. Essi hanno interesse a sferrare un attacco brusco, rapido e folgorante. Si tratta, per essi, di far presto e di sfruttare la sorpresa. Al momento opportuno, la squadriglia scatta, in un corpo solo, al segnale del C. S., avendo ogni ragazzo scorto in precedenza il suo avversario e non lasciandogli il tempo di riaversi.

In questo caso preciso, i Lupi non devono preoccuparsi del terreno, essendo stato detto che avendo scelto essi stessi il luogo dell'imboscata, hanno preso posizione in un luogo per loro assai favorevole.

2°) AL TERMINE DELLA MARCIA DI AVVICINAMENTO, LA SQUADRIGLIA ARRIVA IN PRESENZA DELL'AVVERSARIO.

Riprendendo l'esempio precedente, supponiamo che i Lupi, invece di tendere un'imboscata, si trovino bruscamente davanti ai Cervi che difendono il loro campo. Il combattimento, in questo caso non va ingaggiato nello stesso modo di cui sopra.

Se i Lupi sono stati scorti dai Cervi, hanno interesse a non tardare a lanciare il loro attacco, allo scopo di non lasciare ai Cervi la possibilità di prendere l'iniziativa della lotta. Tuttavia se i Cervi non sembrano decisi ad attaccare per primi (possono sentirsi inferiori di forze ai Lupi), questi hanno interesse ad agire nel seguente modo; cioè come nel caso in cui...

I Lupi non sono stati scorti dai Cervi.

La squadriglia studia con attenzione la posizione tenuta dai nemici.

Se si tratta di un luogo da assalire, essa osserva qual'è il sistema di difesa dei Cervi, come il terreno si presta

all'attacco, quali sono gli accorgimenti da adottare, qual'è il punto debole della difesa, ecc...

Quando questo esame preparatorio delle CONDIZIONI del combattimento è terminato, il C. S. concerta un piano. Prima di raccogliere tutta la squadriglia e di lanciarla all'assalto gli conviene sovente dare alcuni colpi di sonda che sono eseguiti da due o tre esploratori (tentativi d'attacco, astuzie, falsi assalti). Questo permette di rendersi conto delle reazioni dell'avversario, del suo piano di difesa e lo conduce sovente a modificare la sua tattica.

Una volta messa sull'avviso, la squadriglia può allora decidersi a ingaggiare la lotta decisiva.

## IL COMBATTIMENTO

Se si tratta di una lotta allo scalpo, il combattimento si presenta necessariamente sotto la forma di una zuffa alla quale tutti senza eccezione devono prendere parte.

Questa zuffa deve essere virile, come possono giocarla dei ragazzi rudi ed amanti del rischio, ma ciò non significa ch'essa debba essere cieca e selvaggia.

Anche nell'ardore della lotta il gioco deve rimanere intelligente e cavalleresco.

È impossibile dare delle regole fisse che possano applicarsi ad ogni combattimento. Per regola generale, la squadriglia ha sempre interesse ad agire il meno possibile con la forza ed a cercare la vittoria con la MANOVRA E L'ASTUZIA.

Queste sono due idee che troppo sovente sono dimenticate. Questo errore è d'altronde quasi sempre la causa

di mancanza d'interesse dei giochi perchè esso li conduce tutti alla solita e classica zuffa di cui gli esploratori finiscono un giorno o l'altro per annoiarsi.

Appunto per questo una squadriglia che giochi *intelligentemente* deve cercare, secondo le circostanze, di combattere in modi differenti e secondo *piani* variati di cui portiamo alcuni esempi:

— *assalto di massa*: quando essa ha riconosciuto il punto debole e sa dove bisogna attaccare, porta il « colpo di massa » (tutta la squadriglia, unita solidamente, attacca al medesimo istante).

— *scaramucce*: talvolta conviene disturbare l'avversario con diversi attacchi ripetuti piuttosto di tentare un assalto generale che rischierebbe di frantumarsi contro la difesa (caso di un nemico superiore numericamente).

— *movimento aggirante*: può succedere che, offrendo l'avversario una resistenza ostinata, si presenti la necessità di attaccarlo su due fronti per volta. La squadriglia si divide in due gruppi che attaccano l'uno per davanti e l'altro alle spalle. Ma, per pietà, non abusate di questa tattica e neppure vogliate usarla ad ogni costo!

— *accerchiamento*: se la squadriglia si batte contro un nemico di numero inferiore al proprio, ma sparpagliato, può cercare, manovrando, di accerchiarlo completamente. Essa l'attacca così da tutte le parti. L'importante è allora di stringere rapidamente il cerchio per chiudervi tutti gli avversari, senza che alcuno di essi possa sfuggire.

Tutto questo non è che teoria. In pratica, tutti i combattimenti non comportano l'impiego di tale o tal'altro procedimento, ma ciascuno di essi è più o meno una combinazione di questi diversi mezzi.

Una tattica di squadriglia dev'essere agile ed adattarsi

alle necessità della lotta. Questa si gioca e si decide sul posto al momento giusto. Ma qualunque sia la manovra adottata, occorre che tutti si conformino al piano collettivo e che gli sforzi non si disperdano inutilmente.

Questo è il solo pegno di riuscita.

## SFRUTTAMENTO DEL SUCCESSO

Sfruttare il successo, significa approfittare completamente di un vantaggio acquistato per giungere sino alla *vittoria completa*.

Per esempio:

— Nel caso di un campo mobile in vicinanza, è bene *inseguire* i superstiti sino all'ultimo scalpo.

— nel caso di un posto fisso conviene *annientare* completamente l'avversario.

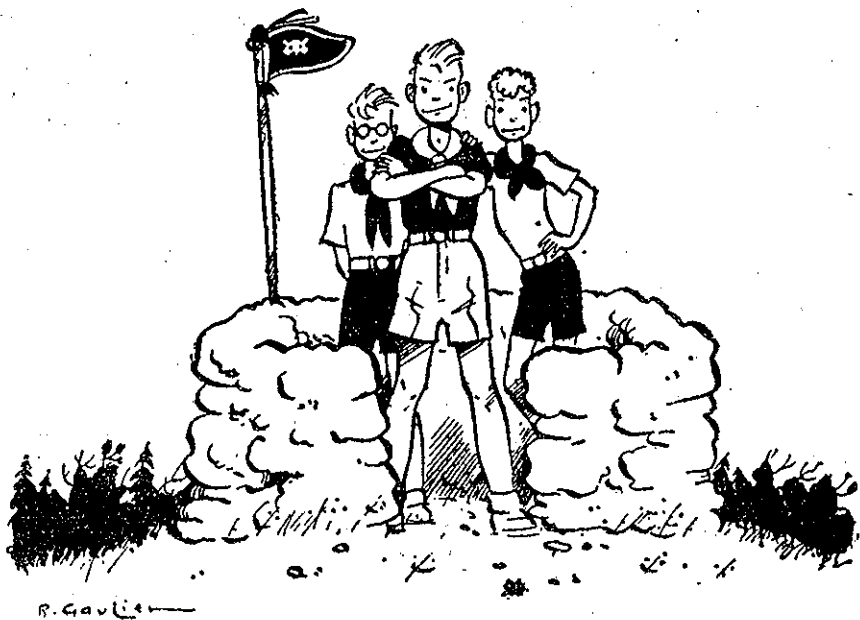
Generalmente le squadriglie si contentano di raggiungere un solo obiettivo. Se si tratta, per esempio, di impadronirsi del pegno della partita (guidone, tesoro od altro) esse stimano assai volentieri terminato il gioco non appena hanno soddisfatto a questa condizione.

Questo è un errore.

Una squadriglia non abbandona la lotta se non quando ha soddisfatto sino all'ultimo punto la sua missione e preso tutte le « vite » dell'avversario. Ciò non impedisce, evidentemente, che ella debba *per prima cosa* impegnarsi a soddisfare la *missione essenziale* del gioco (quella che aggiudica veramente la vittoria).

Comunque sia, non bisogna mai perdere di vista che...

|   |
|---|
| <p>IL COMBATTIMENTO NON È CHE UN MEZZO<br/>E NON UN FINE.</p> |
|---|



## LA DIFESA

Un rumore di corsa... i cespugli si agitano ai due lati del sentiero, poi si scostano.

— Sono là!... Attenzione!

Vedendosi scoperte, le Aquile escono dai loro nascondigli per resistere all'attaccante.

I Colombi comprendono che occorre giocare serrati. Essi sapevano che questo passaggio era sorvegliato ma non si aspettavano di cadere su un'intera squadriglia.

Pertanto, bisogna passare, bisogna che essi forzino la difesa delle Aquile perchè la missione data dal Capo è chiara: « I contrabbandieri devono penetrare nella zona franca ».



Questa « zona franca », è là, davanti a loro, ad un centinaio di metri. È una vasta radura che si apre nella foresta. Una squadriglia alleata vi ha nascosto la « mercanzia » che tra breve i « contrabbandieri » dovranno riprendere per riportarla al loro campo.

Solo che, per penetrare nella « zona franca », bisogna passare, e le Aquile hanno terribilmente ben scelto il terreno per difendersi.

Sembrano d'altronde molto impazienti, le Aquile, molto nervose! S'erano fatte scorgere da un osservatore dei Colombi, hanno lasciato i loro nascondigli e si sono raggruppate nel piccolo sentiero che, in questo punto, penetra fra due blocchi di roccia e prende la forma di una piccola gola.

Ma i Colombi non lasciano loro il tempo di riaversi. Tre ragazzi tra i più forti della squadriglia si lanciano all'attacco.

— Raggruppatevi bene! comanda il C. S. delle Aquile.

La lotta s'ingaggia, non molto feroce del resto, poichè sembra che gli assalitori abbiano solo intenzione di tenere a bada gli avversari. Questo incoraggia le Aquile che si precipitano più con ardore ed avanzano poco a poco man mano che i Colombi indietreggiano.

Il C. S. dei Colombi riesce a prendere uno scalpo a Luigi, il 3° delle Aquile. È una frustata per la squadriglia che ora si batte più duramente.

Presto la lotta diventa cieca. Le Aquile hanno ancora avanzato tanto che non possono più approfittare del terreno favorevole che avevano poco fa poichè non hanno più i due roccioni a proteggerli dai lati.

Per contro i Colombi si battono più aspramente.

— Tu sei preso!... Ed anche tu!

Due Aquile si voltano indietro assolutamente stupefatte: un Colombo, approfittando della loro disattenzione, è riuscito a cacciarsi dietro ai difensori ed a prendere due scalpi di sorpresa.

Il Capo Squadriglia delle Aquile vede il pericolo; tenta di retrocedere verso le rocce per addossarvisi. Ahimè! I Colombi hanno indovinato la manovra; la strada di ritorno è tagliata e le Aquile vedono arrivare l'istante in cui si troveranno accerchiate.

Due esploratori forzano il cerchio davanti a loro per sfuggire a questo pericolo, ma uno di essi è preso mentre sta per passare.

La disfatta comincia, le Aquile si sparpagliano, ma con tutti gli esploratori messi fuori combattimento, devono lottare uno contro due.

Il C. S. ed il vice fanno prodigi di bravura, e si agitano come dei demoni.

Fatica sprecata!... Pure essi devono soccombere al numero.

L'ultimo scalpo ha lasciato la propria cintura, la difesa è annientata. I Colombi lanciano un forte grido di trionfo.

— Avanti, ragazzi!... — grida il loro C. S., — non perdiamo tempo. Svelti... bisogna trovare la merce.

Alcuni secondi appresso, i « contrabbandieri » penetrano nella « zona franca ».

\* \* \*

Ed ecco come una squadriglia irriflessiva si fa « pelare ».

Nelle condizioni in cui si trovavano: ad uguaglianza di forze con i Colombi, approfittando del vantaggio di

un terreno ben scelto, le Aquile *avrebbero dovuto logicamente riportare la vittoria.*

Solo che, per arrivare a questo risultato, occorreva ancora che essi mettessero in piedi un piano di combattimento. Essi avevano una missione che consisteva nell'impedire il passaggio ai Colombi; dopo essersi installati nelle loro posizioni, avrebbero dovuto mettersi d'accordo tra di loro su una *tattica di difesa*, cosa che invece hanno trascurato di fare.

La difesa, allo stesso modo dell'attacco (se non di più!), deve essere eseguita secondo una certa manovra.

In pratica, una squadriglia che si difende è portata a ingaggiare il combattimento senza averlo cercato (è il caso delle Aquile nell'esempio che abbiamo citato), dunque senza poterne prendere l'iniziativa. Questo il punto, *a priori*, in una situazione svantaggiosa. Per ristabilire la situazione e ritrovarsi in vantaggio, essa deve avere come obiettivo, quello di riprendere l'iniziativa della lotta.

Questo si può ottenere in grazia ad una o più manovre, (che è bene aver previsto in partenza, per tempo) e che si eseguiranno, giunto il momento, *in corrispondenza al piano* adottato dal nemico.

Solo questa tattica di difesa può permettere alla squadriglia di sventare la manovra dell'avversario, dandole la possibilità di applicare, a suo tempo, *il proprio piano di combattimento.*

## COME GIUNGERE A QUESTO RISULTATO?

1°) - PARARE LA SORPRESA.

È compito degli osservatori che avvertono dell'arrivo del nemico.

2°) - INDOVINARE LE INTENZIONI DEGLI ASSALITORI.

In generale, questi attaccano seguendo un certo piano che essi hanno scelto, a loro parere, come il più adatto ad assicurar loro il successo. Se la squadriglia vuole sventare questo piano, occorre almeno ch'ella lo conosca.

3°) - STUDIARE I MOVIMENTI.

Siccome ogni piano di attacco prevede necessariamente una certa manovra, le mosse degli assalitori offrono sovente la possibilità di prevedere di quale manovra si tratta, e di porvi quindi riparo.

4°) - DISORGANIZZARE L'ATTACCO.

Se la squadriglia ha creduto di indovinare il piano del nemico, immediatamente agisce in conseguenza per farlo fallire, per esempio: *una squadriglia difende una posizione e si rende conto che l'assalitore si prepara a dare un colpo di testa. Ella fa allora eseguire un'uscita ad uno dei suoi ragazzi con lo scopo di stornare l'attenzione dell'avversario e di impedirgli di realizzare il suo progetto.*

5°) - NON LASCIARSI MANOVRARE.

Molto sovente, l'assalitore eseguisce delle false manovre che non hanno altro scopo se non quello di indebolire la resistenza. Non bisogna « cadere in trappola », ma conservare la formazione di difesa adottata.

6°) STABILIRE UNA TATTICA DI DIFESA.

È questa tattica che permetterà alla squadriglia di riprendere il sopravvento. Bisogna che tutti la seguano scrupolosamente e che non vi si lascino distrarre, qualunque sia il tentativo degli assalitori per attirare l'attenzione dei difensori su un punto, con la speranza che abbiano a scoprirsi su un altro lato.

## DIFESA FISSA

## 1°) CASO DI UNA POSIZIONE.

La squadriglia ha scelto una posizione che ella ha compito di difendere. Degli osservatori sono collocati all'esterno; essi ripiegano dopo aver dato l'allarme non appena il nemico è in vista. All'interno della postazione ciascuno ha un posto assegnato ed un compito definito. I più forti costituiscono le truppe d'urto che agiscono nel caso di dover difendere una breccia. Gli altri hanno la sorveglianza di un determinato settore.

Ogni eventualità deve essere stata prevista allo stesso modo della contro-azione corrispondente.

Se, per esempio, la posta della partita è una bandierina collocata nella posizione e se uno dei nemici è riuscito ad impadronirsene per portarlo nel proprio campo, ciascuno deve sapere cosa deve fare. Così:

Giovanni, che corre bene, deve inseguire colui che s'è impadronito della bandierina ed afferrarlo alle gambe.

Marcello deve precederlo ed andarsi a collocare davanti al campo nemico per fermarlo nel caso in cui la manovra di Giovanni fallisca.

Giacomo e Luciano devono saltare sull'avversario non appena questi è a terra e riprendergli la bandierina.

## 2°) - CASO DI UN PASSAGGIO.

Michele deve riportare la bandierina al campo, ecc...

Le circostanze del gioco possono condurre la squadriglia a difendere il punto preciso d'un itinerario e ad impedire il passaggio all'avversario.

Si tratta per prima cosa di scegliere quello che si

chiama un PUNTO DI PASSAGGIO OBBLIGATO, cioè un luogo per il quale l'avversario deve obbligatoriamente passare per seguire il proprio itinerario (ponte su un ruscello, sentiero incassato, ecc...) e di vedere se il terreno non offre al nemico nessun altro mezzo di passar oltre (per esempio facendo un'irruzione).

La miglior tattica è quella di concentrare tutte le forze sul passaggio di cui il nemico non possa infrangere la resistenza. La barriera formata dai difensori deve avere la forma di un « V », aperto nella direzione del nemico. Bisogna cercare di attirarlo dentro questo « V » ove egli sarà costretto a difendersi davanti a sè e sui lati.

I difensori devono essere serrati gli uni agli altri, in modo da presentare solo la faccia agli assalitori e da difendere bene i loro scalpi.

## DIFESA MOBILE

### 1°) - CASO DI UNA LINEA.

La difesa di una linea è assai difficile da realizzare, soprattutto se questa si estende su un tratto molto lungo.

Praticamente è quasi impossibile parare un attacco di massa in un punto della linea, poichè i difensori sono scaglionati su tutta la linea. La tattica consiste dunque nell'impedire l'attacco « in blocco ».

Per questo la difesa deve essere stabilita in profondità su due fronti:

— I *guardiani*.

Essi restano nella linea od in prossimità di essa; sono incaricati di sorvegliare, di dare l'allarme e di arrestare i nemici isolati che tentassero di passare.

### I corsari.

Essi si collocano davanti alla linea ed hanno l'incarico di cacciatori. Non appena il nemico si mostra, si precipitano su di lui, cercano di farlo sparpagliare, lo bersagliano.

Al contrario dei guardiani che agiscono individualmente, i *Corsari* agiscono in gruppo. Siccome sono incaricati di andare incontro al nemico, essi devono rappresentare una certa forza tattica, senza la quale si farebbero mettere fuori combattimento l'uno dopo l'altro e non potrebbero adempiere alla loro missione.

Se malgrado l'azione dei *Corsari*, l'attaccante rimane raggruppato e continua ad avanzare verso la linea, questi ripiegano davanti a lui e sono così sempre pronti ad offrirgli una resistenza sul punto della linea in cui tenteranno di passare.

### 2°) - CASO DI UN ITINERARIO.

Se la squadriglia è incaricata di difendere tutto un itinerario, essa agirà in un modo quasi identico ma riserverà per contro il grosso delle forze per la difesa di un punto preciso dell'itinerario, (punto che sarà scelto secondo le risorse del terreno ed in ragione dei suoi vantaggi). Gli esploratori che avranno l'incarico di *corsari*, non agiranno più in gruppo, ma individualmente. Lo scopo sarà quello di disturbare gli assalitori lungo tutto l'itinerario per mezzo di numerose rapide imboscate. Essi devono evitare di ingaggiare un combattimento serrato nel quale la loro debole forza non li condurrebbe che a perdere delle vite inutilmente.

## RITIRATA STRATEGICA

Può succedere, in un momento qualsiasi del gioco, che la squadriglia, per manovra o per necessità, sia costretta a ripiegarsi. Affinchè questa ritirata si effettui nelle migliori condizioni, vi sono alcune regole da seguire.

Nel caso di una ritirata forzata, bisogna cercare prima di tutto di limitare le perdite. Un buon mezzo consiste nel dare il segnale della ritirata *prima che la situazione sia assolutamente disperata*.

Durante la ritirata:

— Non disperdersi in tutte le direzioni.

— Dividere la squadriglia in due gruppi che si stacchino l'uno dopo l'altro (un gruppo si difende ed occupa il nemico mentre l'altro ripiega su una posizione più favorevole. Quando quest'ultimo è a posto, il primo gruppo si ritira rapidamente dietro il secondo, che a suo turno, riceve l'urto, ecc...)

— Sapere dove si va a ripiegare: conoscere l'itinerario della ritirata e la posizione sulla quale si resisterà.

— Non fuggire sbandatamente (salvo il caso in cui il C. S. non ne dia l'ordine per sfuggire ad una cattiva situazione. In questo caso, d'altronde, non si intende parlare propriamente di « sbandamento », ma piuttosto di una ritirata eseguita da ogni ragazzo individualmente *in vista di un altro raggruppamento su un'altra posizione*.

— Non lasciarsi disorganizzare dagli attacchi dell'avversario.



# I COLLEGAMENTI

Quasi continuamente, durante i grandi giochi, le squadriglie si trovano nella necessità di mantenere il collegamento tra i loro elementi, sia che il C. S. abbia da trasmettere degli ordini ai suoi esploratori dispersi, sia che questi abbiano da metterlo al corrente sul risultato delle missioni da loro compiute, sia infine che dei ragazzi, tra di loro, abbiano da comunicarsi mutualmente le fasi di svolgimento del gioco.

Orbene, è curioso constatare come questo punto, così importante tuttavia, sia trascurato da quasi tutte le squadriglie.

Da questo deriva, quasi certamente, la debolezza tattica dei grandi giochi. Questi comportano sempre degli spostamenti, a volte assai importanti, da realizzare su una certa estensione di terreno, ed è facile comprendere che degli esploratori i quali, per mancanza di collegamenti, *sono incapaci di mantenere tra di loro il minimo contatto*, non hanno alcuna probabilità di manovrare correttamente.

Questo succede perchè:

SENZA UN SISTEMA DI COLLEGAMENTO  
STABILITO PERFETTAMENTE  
LA TATTICA NON PUÒ ESISTERE.

## PRINCIPI

I collegamenti si stabiliscono:

- sia nell'interno della squadriglia (tra il C. S. e gli esploratori);
- sia con altre squadriglie (se il tema del gioco prevede delle alleanze).

Essi sono realizzabili in tre modi, e cioè possono essere:

- sonori;
- ottici;
- per mezzo di messaggi.

A seconda delle circostanze del gioco, si adotta il sistema che è contemporaneamente il più pratico ed il più rapido.

Per non rendere informato il nemico delle proprie intenzioni, la squadriglia deve sempre cercare *di conservare segreto il significato degli ordini trasmessi*. È necessario quindi che essa abbia un codice che dia un significato particolare a certi segnali, codice il cui significato molto semplice scarti la possibilità di errori nell'interpretazione.

Tutti questi segnali e convenzioni di manovra richiedono di essere perfettamente definiti prima del gioco.

Non è durante l'avventura che il C. S. deve spiegare alla propria squadriglia:

- Capito allora, nevero?... Se alzo il braccio dovete nascondervi, se stendo il braccio verso destra, avanzate, se invece verso sinistra dovete arrestarvi.

*Eccetera...*

Delle convenzioni messe a punto all'ultimo minuto non hanno alcuna probabilità di essere efficaci: prima perchè gli esploratori non se ne ricorderanno più quando saranno presi dall'ardore del gioco, poi soprattutto perchè non saranno *allenati* e non conosceranno il modo *esatto* di agire.

Affinchè i collegamenti funzionino perfettamente, occorre che le convenzioni siano fissate molto tempo prima.

Nell'interno della squadriglia essi possono essere stabiliti una volta per tutte (esse fanno parte delle tradizioni della squadriglia).

Tra due squadriglie alleate che hanno l'abitudine di giocare molto sovente insieme, esse possono essere *d'usanza*. Ma, più sovente, in caso di alleanza (siccome ogni squadriglia non è sempre alleata con la stessa squadriglia), le convenzioni saranno fissate semplicemente per la partita.

In ogni caso la squadriglia ha sempre interesse ad esercitarsi di tempo in tempo per vedere se gli esploratori ubbidiscono come dovrebbero ai segnali convenzionali ed allo scopo di giudicare il funzionamento del proprio sistema di collegamento.

La mancanza di allenamento rischierebbe, praticamente, di rendere inefficaci le migliori idee ed i sistemi più ingegnosi.

*Tutta la tattica della squadriglia è riposta su collegamenti ben organizzati.* Se il C. S. non ha alcun mezzo per conservare il contatto con i suoi esploratori durante una manovra, si può affermare, senza troppo pericolo di ingannarsi, che la manovra è destinata a fallire.

## COLLEGAMENTI SONORI

Per pietà! si finisca una volta per sempre con l'uso abusivo e ridicolo di suoni di corno, di colpi di fischietto lanciati ad ogni momento ed in tutti gli angoli, di chiamate urlate a piena gola, di grida emesse su tutti i toni!

Un grande gioco scout non è (secondo il termine tradizionale venatorio) una caccia al cinghiale con suoni di corno e grandi strepiti!

Grida e colpi di corno sono forse capaci di spaventare cervi e caprioli, ma non hanno certamente la stessa influenza sul morale delle squadriglie avversarie. Nella maggior parte dei casi non servono a nulla (poichè sono utilizzati senza criterio), quando non hanno addirittura come effetto principale quello di nuocere a coloro che l'usano (segnalando la loro presenza, il loro numero e la località al nemico).

È evidente che quando un ragazzo lancia dei colpi di fischietto gridando: « A me, ragazzi!... sono rimasto solo! », il primo risultato è di attirare su di lui l'avversario, troppo felice nell'apprendere che, nei suoi paraggi, c'è una preda facile.

Vi è sempre interesse d'altronde a limitare l'uso dei collegamenti sonori (IL SILENZIO è la regola di tutti i grandi giochi); se si utilizza questo sistema, lo si faccia con prudenza ed in particolari condizioni.

Non eseguire « sonoramente » che i collegamenti ravvicinati (quando i ragazzi della squadriglia sono disseminati su 100 o 200 m.) e nei seguenti casi:

— *Per segnalare la propria posizione.*

Supponiamo che, per una marcia di avvicinamento sotto bosco, gli esploratori siano disposti « in ordine

sparso » e non possano vedersi tra di loro. Il C. S. ha interesse a conoscere la posizione di ciascuno di essi se vuol dare i suoi ordini a proposito. Per ciò, può stabilire che ad intervalli regolari i ragazzi lancino un piccolo richiamo per indicare la propria posizione. Oppure il C. S. può stabilire, prima della partenza, un obiettivo da raggiungere (per esempio, una strada che si trovi a 300 m. più avanti nel bosco), chiedendo ad ogni ragazzo di avvisare, lanciando il richiamo convenuto, non appena ha raggiunto l'obiettivo.

— *Per riconoscersi.*

Dopo un combattimento, la squadriglia s'è trovata dispersa e vuole riunirsi. Ogni esploratore lancia il grido convenuto, gli altri gli rispondono e cercano di raggiungerlo. Oppure, se degli elementi della squadriglia avanzano da soli e sentono comunicare qualcuno non molto lontano da loro, lanciando il grido, essi sanno (se viene loro risposto) che hanno a fare con degli amici.

Questo richiamo, in alcuni casi è l'INDICATIVO della squadriglia. Convien utilizzare per questo dei rumori semplici, assai rassomiglianti ai *rumori della natura*. Essi possono così ingannare l'avversario pur rimanendo *sufficientemente chiari* per l'orecchio di coloro che li hanno stabiliti in precedenza.

Questi può essere:

- un grido d'animale (insetto od uccello);
- un piccolo ramo morto rotto, con un colpo secco, sul ginocchio;
- un tronco d'albero sul quale si batte con un pezzo di legno (in questo caso, il numero dei colpi dati può avere un significato speciale, a secondo del ritmo di questi colpi).

Non bisogna usare questo indicativo se non quando la necessità se ne fa veramente sentire. L'utilizzarlo frequentemente e fuori proposito finirebbe, ad un certo momento, per destare i sospetti dell'avversario.

L'indicativo di squadriglia è un segnale insufficiente a trasmettere degli ordini precisi. Lo si può completare con delle convenzioni corrispondenti agli ordini più correntemente usati.

Per esempio:

— due richiami consecutivi significano « venite subito »;

— tre richiami emessi in un certo ritmo significano « fermatevi »; ecc...

Si può variare ed aumentare ancora questa lista con altri richiami od altri rumori aventi ciascuno un significato preciso e sempre imitanti i rumori della natura.

I collegamenti sonori possono rendere dei grandi servizi, è preferibile tuttavia non usarli troppo in vicinanza del nemico.

È sufficiente un richiamo mal lanciato affinché egli vi riconosca un suono umano e sia messo in allarme.

## COLLEGAMENTI OTTICI

Sono quelli che si ha occasione di usare più frequentemente.

Per collegamenti in lontananza od a grande distanza, il Morse con le braccia, o meglio il semaforico, rimangono i più pratici.

Per i collegamenti su piccole distanze (caso di una marcia di avvicinamento in cui i ragazzi si trovano ad

# Collegamenti a vista



*Alt!*



*Venite*



*Piú in fretta*



*Appiattatevi*

# Collegamenti a vista



*Raggruppatevi*



*Sparpagliatevi*



*Attenzione*



*Pronti per il  
Combattimento*



alcuni metri gli uni dagli altri), è bene dare dei comandi *a gesti*.

Per esempio, la squadriglia può prevedere dei segnali per gli ordini usuali come:

- Alt!
- Venite!
- Avanzate in fretta!
- Appiattatevi!
- Raggruppatevi!
- Disperdetevi!
- Attenzione! (questo segnale precede un ordine importante).

— Formazione di combattimento. (Tenersi pronti a balzare in avanti), ecc...

Tutti questi gesti fatti fuori di vista dell'avversario, prima di venire in contatto con esso, *non è necessario che siano segreti*. Non è la stessa cosa, invece, per certi segnali fatti per rendere dei grandi servizi a contatto del nemico ed anche in pieno combattimento.

Sono dei segni convenzionali a servizio della tattica della squadriglia, che non devono essere riconosciuti. Essi hanno per iscopo quello *di mettere a conoscenza i ragazzi dello svolgimento del gioco, di informarli delle intenzioni del C. S., e di avvisarli di una manovra da eseguire, ecc...* ed evitano che si abbia a gridare degli ordini, che, nella maggior parte dei casi servono più agli avversari che a coloro ai quali sono destinati e sono sovente causa di disordine.

Così:

— Un esploratore che si batta allo scalpo, levando una mano in alto, avvisa i suoi compagni di aver bisogno di aiuto.

— Il C. S. che si gratta il capo indica con ciò ai suoi ragazzi che bisogna battere in ritirata.

— L'esploratore che cessa di combattere per soffiarsi il naso avverte, con questo segno, che il tesoro è stato scoperto. Ecc...

La tua squadriglia può prevedere molti altri piccoli segnali per le diverse circostanze del gioco: Il tesoro è stato portato verso il campo, attirare il nemico più lontano, raggruppatevi intorno a me per un assalto di massa...

Non dimenticate che questi segnali devono esser fatti cautamente *affinchè il nemico non pensi neppur lontanamente che si tratta di un segnale*. Infatti, anche se egli non ne comprende il significato, il semplice fatto di indovinare, vedendolo eseguire, che qualche cosa si sta preparando, è sufficiente per metterlo sull'avviso. Lo si aiuta così a scoprire la manovra della tua squadriglia ed a contropararla. Sino a quando non sospetta nulla, non può accorgersi della manovra se non quando questa è in corso di esecuzione, cioè troppo tardi per pararla.

## COLLEGAMENTI PER MEZZO DI MESSAGGI

Due sistemi:

- sia con messaggi nascosti;
- sia con messaggi trasportati;

Nel caso di *messaggi nascosti* (da utilizzare specialmente nei collegamenti con squadriglie alleate o per comunicare degli ordini non urgenti), è sufficiente accordarsi su un nascondiglio in cui sarà depresso il messaggio e sull'ora in cui lo si potrà ritirare. Questi messaggi saranno

redatti normalmente, oppure in codice segreto, a seconda che si abbia o no da temere di vederli cadere in mano all'avversario.

Nel caso di *messaggi trasportati* (dall'agente di collegamento) si deve sempre prevedere che il portatore possa essere preso dal nemico.

Praticamente quando degli esploratori frugano un ragazzo che suppongono sia latore di un messaggio, lo fanno molto male e soprattutto senza metodo. Essi si limitano a palpare i vestiti per vedere se la stoffa non cela alcun pezzo di carta.

Per rimediare a questo l'agente di collegamento può dunque:

— Compilare il messaggio su un foglio di carta velina; se egli scorge l'avversario ed è obbligato ad ingaggiare il combattimento, appallottola il suo pezzo di carta che diventa una minuscola pallottolina facile da nascondere.

— Scrivere il messaggio su un pezzo di stoffa bianca con una matita copiativa. Questo pezzo di stoffa una volta nascosto con astuzia in una piegatura, ha molte probabilità di sfuggire alle investigazioni dei frugatori se questi si contentano solo di frugare i vestiti.

Sta a voi, Signori agenti di collegamento, fare preparare in precedenza dalle vostre sorelle maggiori, nella vostra camicetta o nei vostri calzoncini da gioco, uno o due taschini per i messaggi che dovrete trasmettere!

Invece dei messaggi scritti, è sempre meglio, d'altronde ricorrere ai messaggi trasmessi oralmente. Si può star certi così che il messaggio non cadrà nelle mani dell'avversario, anche se il portatore viene catturato.

## L'AGENTE DI COLLEGAMENTO

Quanto è stato detto in precedenza ha messo sufficientemente in valore il compito dell'agente di collegamento, quindi è inutile insistere sulla sua importanza. Diciamo pure che, sovente, proprio sulle sue spalle pesa la responsabilità di una manovra.

Un buon agente di collegamento non si improvvisa perchè egli deve dar prova di certe capacità che non si acquistano da un giorno all'altro e le cui principali sono:

- saper stimare con esattezza;
- saper ricordare ciò che ne merita la pena;
- saper descrivere rapidamente e correttamente un soggetto.

Il vero agente di collegamento deve approfittare di tutte le occasioni che gli si offrono per esercitarsi in vista della propria missione.

A questo scopo ecco cosa può fare:

— allenarsi ad apprezzare le distanze e il tempo, a valutare delle quantità (numero di persone raccolte in un compartimento ferroviario, numero dei vagoni di un treno, ecc.);

— allenarsi ad apprendere a memoria delle frasi brevi, poi sempre più lunghe (imparando, per esempio, una frase prima di partire per la scuola e cercando di ripeterla alla sera dopo aver pensato a tutt'altra cosa durante la giornata);

— allenarsi a tenere a memoria delle cose viste od udite e cercare in seguito di narrarle eliminando i dettagli per non conservarne che l'essenziale;

— allenarsi fisicamente: corsa, passo ginnico, resistenza alla marcia, salto, destrezza, agilità;

— allenarsi all'osservazione (la vita di tutti i giorni offre una quantità di occasioni).

Solo con un vero *addestramento* un esploratore diventa capace a fare un buon agente di collegamento, cioè un ragazzo in gamba sul quale si può contare.

### TRE REGOLE DA SEGUIRE

◆ In un grande gioco, l'agente di collegamento cammina sempre al fianco del C. S. pronto ad eseguire le missioni che possono essergli richieste.

◆ Quando un collegamento gli è stato affidato, egli cerca di assicurarlo nel minimo tempo possibile. La sveltezza è un importante fattore.

◆ Non appena ha terminato una missione, qualunque ne sia il risultato, come gli è possibile ne informa il C. S.

### ORDINI E RELAZIONI

Sia che si tratti di ordini scritti che orali, le stesse qualità sono necessarie: l'ordine deve essere:

- chiaro;
- preciso;
- completo.

Il miglior mezzo per rispettare queste condizioni è di pensare, quando si redige un ordine, di rispondere a tre domande assai note:

CHI?... DOVE?... COME?...

Il ragazzo che sta per dare un ordine, deve riflettere maggiormente se dà quest'ordine verbalmente. Generalmente, quando si scrive un ordine, si ha un po' di tempo per riflettere e ciò permette di non dimenticare nulla, mentre quando ci si contenta di darlo a voce, si tende sempre a non accordarsi questo tempo di riflessione, tuttavia molto utile.

Eppure l'ordine è il primo strumento di collegamento.

La stessa cosa si deve dire per le relazioni che devono presentare caratteristiche identiche. Bisogna badare a che esse siano inoltre brevi e concise.

*Brevi*: perchè nel corso di un gioco non si ha tempo di leggere delle pagine di scrittura.

*Concise*: affinchè esse siano sufficientemente brevi, pur riportando tutte le indicazioni necessarie, bisogna che l'essenziale sia condensato in poche parole.

## L'OSSERVAZIONE

Si trattava di difendere il campo che le Rondini dovevano venire ad attaccare.

I Lupi si erano sistemati su una piccola altura boscosa e cespugliosa. Lo spessore del fogliame permetteva alla squadriglia di nascondersi meravigliosamente e nessun dubbio v'era che, allorquando tutti avessero occupato il loro posto ed il silenzio si fosse ricomposto, nel boschetto, sarebbe stato difficile alle Rondini indovinare la presenza dei Lupi.

Cristiano si allontanò di alcuni passi per adempiere al proprio compito di osservatore poichè, malgrado tutto, si trattava di non lasciarsi sorprendere.

Egli si spinse sino all'inizio del pendio e scelse un cespuglio di ginestre per *appostarvisi*. Di là gli era possibile *vedere senza essere visto*.

Si assicurò allora che questo luogo gli permettesse di compiere bene la propria missione. Il suo sguardo abbracciava facilmente tutta la porzione di terreno che doveva sorvegliare.

Siccome s'era collocato proprio *sulla cresta* della collinetta, questa non gli nascondeva per nulla la parte bassa del pendio. Nessun rischio dunque che il nemico potesse giungere sin là senza che egli lo scorgesse. In più, al

fondo del pendio, c'era una distesa di terreno piano e scoperto che le Rondini dovevano forzatamente attraversare per giungere alla collina.

Accertatosi di poter osservare in buone condizioni, Cristiano volle ancora assicurarsi che il cespuglio lo nascondesse sufficientemente. Sistemò allora, dietro al fogliame, su di un bastone, la propria giacchetta ed il cappellone nel luogo esatto in cui egli avrebbe dovuto collocarsi. Discese poi sino in fondo al pendio e risalì osservando il cespuglio.

Fu molto se potè distinguere fra i rami delle ginestre, delle chiazze di color kaki, formate dalla propria camicetta.

Perfetto! Mormorò egli, il luogo è ben scelto.

Ritornato al suo posto, studiò allora il terreno per vedere per quale strada, al momento in cui il nemico fosse giunto, avrebbe potuto *ripiegare sul suo campo*. Non c'erano che venti metri da attraversare, ma occorreva che egli potesse percorrere questa distanza senza farsi scorgere, nè attirare l'attenzione delle Rondini.

Trovò senza difficoltà il miglior itinerario: gli era sufficiente strisciare nell'erba al riparo di un macchione di rovi.

Allora, Cristiano chiamò il suo C. S.

— Ecco là ove vado ad appostarmi, — gli disse indicando il cespuglio di ginestre. — Vuoi dirmi se mi vedi dal campo?

E si stese a terra.

— Sì ti vedo! — rispose il C. S.

— Bene! Resta dove sei. Ti segnalerò cosa vedrò.

Tutto era stato ben preparato. Il silenzio ricadde improvvisamente sul bosco. Rassicurati, gli uccelli ritornano a cantare intorno alla squadriglia invisibile.



Al suo posto, Cristiano cominciò immediatamente a *studiare* il terreno affidato alla sua sorveglianza.

Sapeva che le Rondini dovevano arrivare da un certo settore che egli stesso aveva delimitato: a sinistra sino alla casetta con il tetto di ardesia, a destra fino al boschetto di abeti che dominava il prato.

Avendo ritrovato i limiti di questa *zona di osservazione*, Cristiano cercò di riconoscere *i punti nevralgici*, cioè quelli che potevano offrire alle Rondini facilità di avvicinarsi senza farsi scorgere. C'era una siepe viva che tagliava in due il prato ed una specie di fossatello costeggiante i confini di un boschetto di querce.

Cristiano si ripromise di concentrare su questi due punti la sua osservazione.

Un piccolo salto di terreno ed il crocicchio di due sentieri attrassero pure la sua attenzione.

Non appena egli ebbe il suo terreno ben *sott'occhio*, cominciò ad osservarlo metodicamente; il suo sguardo percorse il paesaggio lentamente *da sinistra verso destra* e poi *dall'estremità più lontana alla più vicina*. In questo modo era certo di guardare *dappertutto*. Sapeva molto bene che la sua osservazione doveva essere **SOSTENUTA** se voleva scoprire i piccoli dettagli rivelatori (cespugli che si agitano, erbe mosse, ecc.) e **COSTANTE** perchè era sufficiente un istante di rilassamento e di disattenzione affinchè il nemico attraversasse in un baleno uno spazio scoperto.

Intanto il tempo passava e le Rondini non davano alcun segno di vita. Quasi un'ora era trascorsa senza che nulla avesse lasciato supporre la presenza della squadriglia avversaria; Cristiano non aveva visto nulla.

Il C. S. dei Lupi strisciò sino a lui.

— Ancora nulla? — mormorò.

— Affatto... Le Rondini devono aver preso una strada sbagliata. A meno che non siano capitate sui Castori e che questi ultimi le abbiano « spennate ».

— Bene!... Tu devi essere stanco d'osservare. Rischi di lasciarti distrarre: ti invierò Luigi affinché ti dia il cambio.

\* \* \*

Devi scusarmi se interrompo a questo punto il mio racconto, ma il seguito non ha importanza in ciò di cui voglio parlarti ora.

A te la libertà di immaginare la fine della storia come meglio ti piacerà!

Io volevo invece dimostrarti che, nel gioco, la funzione dell'osservatore è perlomeno importante come quella dell'agente di collegamento o dell'orientatore.

Essa esige dei ragazzi che abbiano delle *qualità di osservatore*, che posseggano la *tecnica dell'osservazione*, essendo in qualche modo degli specialisti.

Una squadriglia che non posseda 1 o 2 buoni osservatori non può, a mio avviso, pretendersi preparata per dei grandi giochi.

Nella storia che abbiamo sopra raccontato, ho raccolto l'essenziale della *tecnica dell'osservazione*. Debbo però fare ancora un'osservazione che merita tutta l'attenzione:

*Non serve a nulla l'aver fatto un'osservazione interessante se l'osservatore non trasmette rapidamente le informazioni al suo C. S. perchè quest'ultimo appunto in seguito a queste potrà decidere la tattica da usare. Ciò significa che colui che non sa fare perfettamente una relazione, non è un buon osservatore.*

Ciò detto bisogna esaminare alcune particolarità delle funzioni dell'osservatore, di cui la prima è...

## L'OSSERVAZIONE NOTTURNA

Osservare di notte è un'arte difficile che esige dall'osservatore attenzione e padronanza di sè.

Di notte è essenzialmente con le orecchie che si spia. Quando la natura è addormentata e silenziosa, i rumori acquistano tutto il loro significato. Occorre saperli identificare e frenare le fantasie della propria immaginazione.

Ogni rumore inteso deve essere rapidamente:

— IDENTIFICATO (dalla sua intensità, durata, frequenza).

— LOCALIZZATO (è vicino o lontano, viene da destra o da sinistra?).

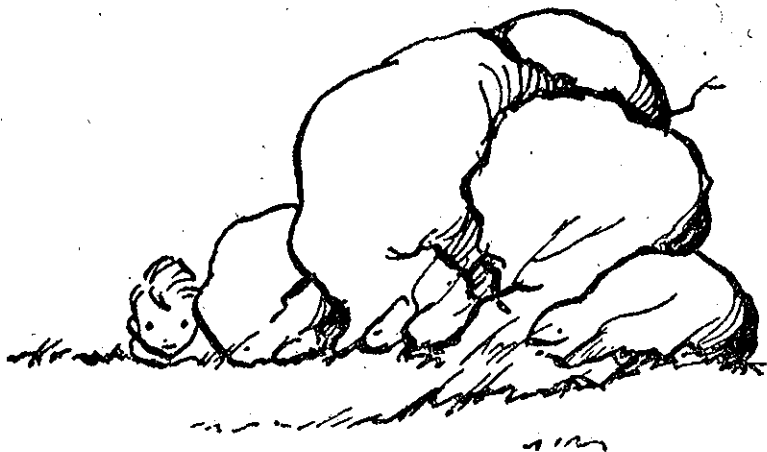
— INTERPRETATO (quale ne è la causa, che significa, quali deduzioni trarne?).

Non si può giungere a questo risultato se non dopo una certa esperienza notturna e una conoscenza completa della natura: non bisogna dare l'allarme al proprio campo quando nelle vicinanze si trova solo uno scoiattolo insonne che sta rosicchiando delle pigne.

Oltre ad ascoltare, bisogna pure osservare attentamente. Non appena un rumore sospetto è scoperto, l'osservatore volge il suo sguardo verso la località da cui si presume provenga. Si appigli alle particolarità, si concentri su un punto preciso: cespugli che sembrano muoversi, ombre che pare si spostino, ecc...

Diffidare terribilmente di se stessi. Cercare di convincersi *logicamente* della veracità d'una osservazione e non dimenticare che nel decorso confuso e vagamente misterioso della notte, l'immaginazione lavora spedita e si ha tendenza *di vedere ciò che si desidera vedere*.

## CASI PARTICOLARI

*Osservazione dietro una roccia.*

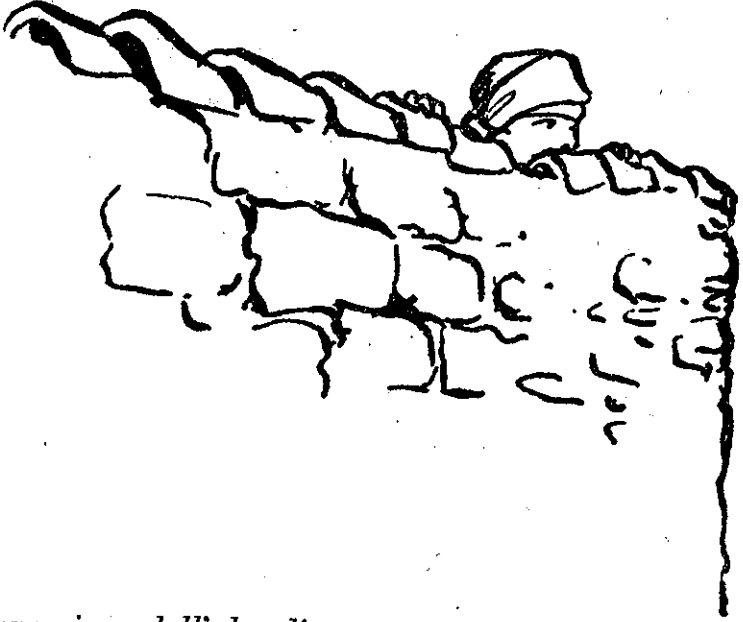
Non osservare mai *dal di sopra* della roccia, ma dal fianco, e con il capo raso al suolo. Rimanere immobili durante tutto il tempo dell'osservazione affinché, da lontano, la sagoma della testa si confonda con quella della roccia.

*Osservazione dall'alto di una cresta.*

Arrampicarsi sulla cresta strisciando, cercare per osservare, un riparo se il terreno lo consente, altrimenti, avanzare dolcemente tenendo davanti a sè un ciuffo di erba.

*Osservazione da una finestra.*

Non appoggiare il naso proprio ai vetri, soprattutto se il sole batte nella finestra. Collocarsi in un angolo, leggermente indietro.

*Osservazione dall'alto di un muro.*

Cercare, per appostarsi, un'incavatura od un buco (cosa possibile se si tratta di un vecchio muro). Se non ve ne sono, non lasciare scorgere che la sommità del capo, gli occhi rasenti al muro, i capelli avviluppati in un fazzoletto il cui colore si avvicini il più possibile a quello delle pietre. Evitare di muovere il capo.

*Osservazione da un albero.*

Scegliere un albero dal fogliame spesso e fronzuto. Rimanere contro il tronco per non far muovere i rami. Evitare di farsi scorgere salendo o scendendo dall'osser-

vatorio: quindi salire dalla parte del tronco opposta alla vista del nemico.

*Osservazione dall'alto di una scogliera o d'un picco.*

Per non spiccare sul fondo del cielo, avvicinarsi strisciando sino al bordo. Se occorre osservare i piedi della scogliera, non fare sporgere che il capo, lentamente (attenzione alle cadute!) camuffandosi con erbe, fronde, ecc.

### STIMA DELLE DISTANZE

Occorre che l'osservatore sappia stimare le distanze senza molti errori, quand'anche ciò non servisse ad altro che a dare al proprio C. S. dei ragguagli precisi sui movimenti dell'avversario.

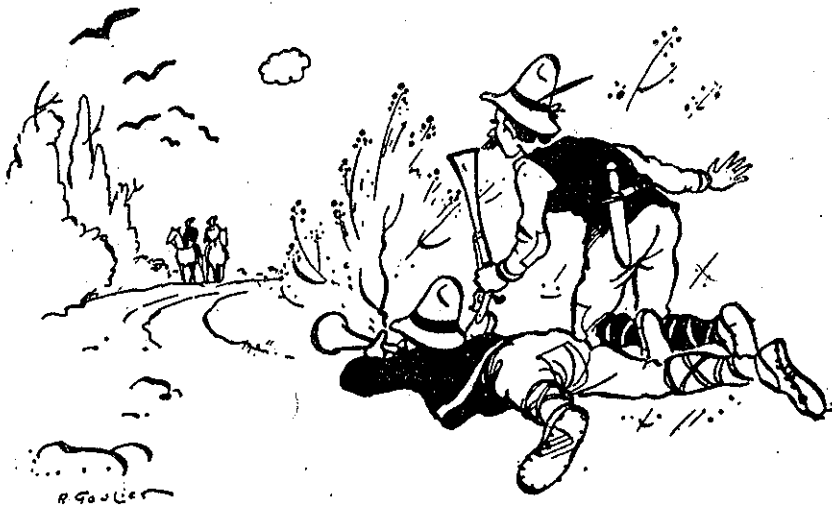
Ecco alcune osservazioni che è sempre bene tenere presenti:

Si tende a *sovrastimare* le distanze:

- se il terreno è accidentato;
- se è ombreggiato o se è di notte;
- se c'è della nebbia;
- se l'oggetto osservato è dello stesso colore del fondo sul quale si presenta;
- se l'osservatore è in ginocchio o coricato.

Si ha tendenza a *sottovalutare* le distanze:

- se il terreno è piano;
- se c'è della neve;
- se si osserva dal di là di una distesa d'acqua;
- se l'oggetto osservato è di un colore differente da quello del fondo sul quale si scorge.
- se il tempo è sereno.



## LE IMBOSCATTE

La tua squadriglia ha certamente più di una volta teso delle imboscate a delle squadriglie avversarie. Le occasioni, in un grande gioco, sono assai frequenti e tu sai di che si tratta.

Non è mia intenzione quindi ricordarti delle nozioni che devi conoscere, e tantomeno darti delle regole esatte, valedoli in ogni caso.

Vorrei semplicemente fare risaltare alcuni punti, a mio parere essenziali, che sono tuttavia molto trascurati:

*In ogni imboscata c'è una parte di rischio di cui bisogna sempre tener conto.*

Quando prepari un attacco di sorpresa, tu non conosci tutti i particolari con cui si svolgerà l'azione; occorre dunque, sin ch'è possibile, cercare di « prevedere l'imprevisto ».

Per esempio: il nemico può giungere da una direzione da cui non lo si aspetta; può giungere prima che non lo si creda; può trovarsi in « forze » quando si pensa che non lo sia, ecc.

Si comprende quindi la necessità di non architettare dei dispositivi troppo complicati e troppo minuziosi che una cosa da nulla sarebbe sufficiente a far crollare. Il successo di un'imboscata si ha quasi sempre quando l'idea del piano è semplice ma è stata compresa molto bene da tutti i ragazzi.

*Il luogo dell'imboscata si sceglie in funzione del terreno.*

Mi è sovente capitato di sentir dire da certi esploratori:

— Ecco il nemico, tendiamogli in fretta un'imboscata!

Questo modo di pensare è sbagliato perchè l'imboscata è una manovra che non s'improvvisa. Deve anzi essere ben preparata, studiata in seguito alle informazioni che si possiedono sui movimenti e le intenzioni dell'avversario e soprattutto alle possibilità offerte dal terreno.

Quali sono le località propizie alle imboscate?

◆ I sentieri incassati, sia costeggiati da siepi ove è possibile nascondersi, sia da murate (o scarpate) da cui è possibile saltare sull'avversario.

◆ I boschi folti, i sentieri silvestri (particolarmente nei boschetti cedui). Il nemico malvolentieri si induce a sondare i lati e, da questi, gli è difficile parare la sorpresa.

◆ I bassofondi, i sentieri interrati: il gruppo attaccante ha il vantaggio di trovarsi più in alto dell'attaccato.

◆ I luoghi dirupati ed angusti, i sentieri di montagna fiancheggiati da rocce che impediscono all'avversario di disperdersi e raggrupparsi in seguito più lontano per far fronte all'attacco.



◆ Sugli alberi, quando questi coi loro rami sovrastano il sentiero e quando i rami sono sufficientemente solidi per portare dei ragazzi e nel medesimo tempo ad una piccola altezza affinchè si possa saltarne giù.

Questa lista è certamente incompleta, ma poco importa! La tua squadriglia saprà bene, al momento opportuno, trovare sul terreno la località più propizia. Ricordati però che non è solo sui sentieri che si possono tendere delle imboscate. In fin dei conti sono sufficienti poche cose: tutto ciò che permette di nascondersi, *veder arrivare il nemico senza essere visto* da questi per preparare la manovra nelle migliori condizioni di riuscita (siepi, cespugli, rocce, erbe alte, ecc...).

Una volta scelta la località, rimane da prevedere la tecnica stessa dell'imboscata.

Proprio questo studieremo tra poco.

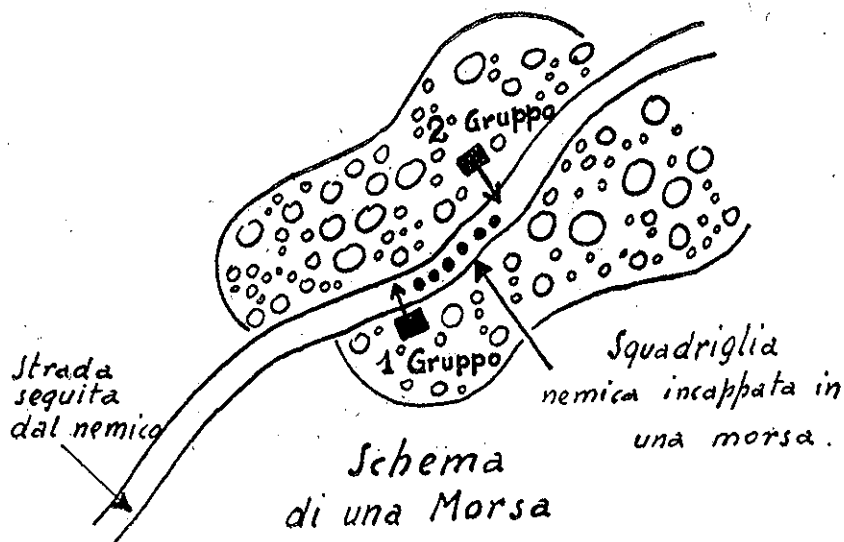
## LA MORSA

Tra i vari tipi di imboscata, la morsa è il più classico. Il suo nome deriva dal fatto che, nell'azione, il nemico si trova bloccato davanti e di dietro.

Un esempio farà comprendere meglio come si realizza:

I Caprioli vogliono preparare una morsa su una strada che gli Ermellini devono percorrere. Avendo scelto la località conveniente, il C. S. divide la sua squadriglia in due gruppi di forze sensibilmente uguali. Questi due gruppi vanno ad appostarsi ad una certa distanza l'uno dall'altro. Questa distanza può essere variabile e dipende dall'effettivo numerico del nemico, deve inoltre essere

un po' superiore alla distanza che si presume intercorra tra il primo e l'ultimo avversario al momento in cui il nemico passerà all'altezza della trappola, tutto ciò affinché i due gruppi che tendono l'imboscata possano bloccare tra di loro la totalità delle forze nemiche.



Nel nostro caso, il C. S. dei Caprioli sa che la squadriglia degli Ermellini sarà sola. Ha tutte le ragioni per credere che gli esploratori di questa squadriglia, camminando sul sentiero, s'incoloneranno su 4 o 5 metri. Il C. S. dispone quindi i suoi due gruppi a 6 od 8 metri l'uno dall'altro.

I Caprioli sono a posto, ed ecco arrivare gli Ermellini.

Il primo gruppo lascia passare davanti a sé la squadriglia senza farsi scorgere e senza attaccarla. È il secondo che inizia l'attacco prima che il nemico sia giunto al suo

livello. Ad un tratto, i Caprioli balzano all'attacco al segnale del loro C. S., e sbarrano la strada agli Ermellini approfittando della loro confusione per assalirli e prendere alcuni « scalpi ».

Gli Ermellini tentano di riaversi per rispondere all'attacco, ma in questo preciso momento, il secondo gruppo dei Caprioli entra a sua volta in azione. Sorprendendo gli Ermellini alle loro spalle, impedisce loro di retrocedere e getta la confusione nella squadriglia.

Presi tra due assalitori gli Ermellini si difendono con la massima energia ma vedono sfuggire rapidamente l'ultima speranza di trarsi da questa cattiva posizione.

D'altronde la configurazione della strada, con un piccolo scoscendimento a destra ed un boschetto di rovi a sinistra, toglie loro ogni possibilità di battere in ritirata sui lati.

Nell'organizzazione di una morsa, il punto cruciale sta nell'inizio degli attacchi dei due gruppi: questi debbono farsi a *tempo debito*.

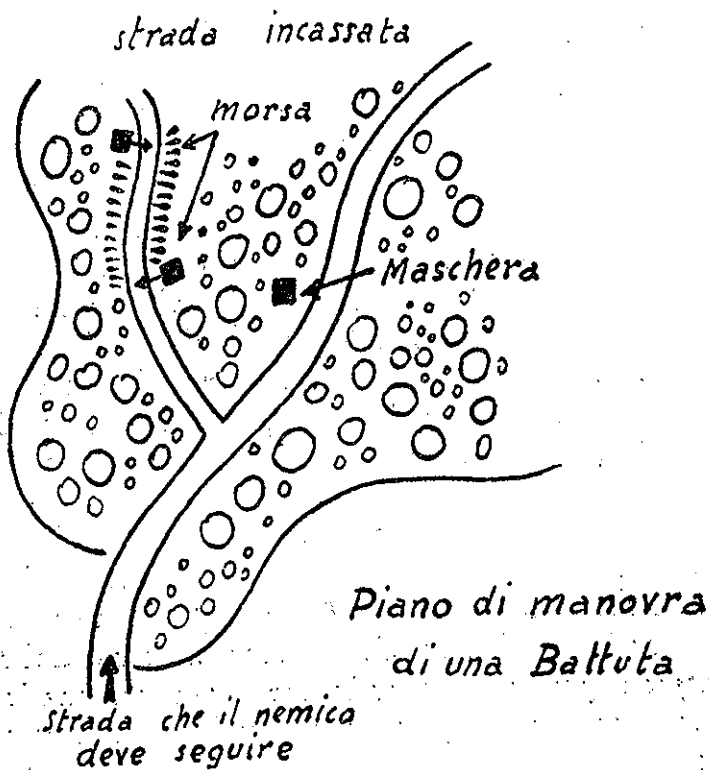
Infatti:

— se il secondo gruppo si slancia troppo presto, rischia di non aver lasciato penetrare il nemico completamente nella trappola e di mettere il 1° gruppo nell'impossibilità di tagliare la ritirata a *tutti* gli avversari;

— se il primo gruppo attacca troppo tardi, il nemico può aver già riformato un blocco solido. L'assalitore perde così il vantaggio della confusione causata dalla sorpresa ed i due attacchi successivi. Ora, non bisogna dimenticare che l'imboscata non è una battaglia serrata, ma un rapido colpo di mano che utilizza soprattutto *l'effetto della sorpresa*.

## LA BATTUTA

È la manovra usata dai cacciatori contro la selvaggina durante le partite di caccia.



Se questa è relativamente facile con dei fagiani o delle lepri, è invece assai delicata da realizzare con degli Esploratori che non sono talmente sciocchi da fuggire alla cieca davanti al primo allarme.

Ciononostante il principio è sempre il medesimo: *condurre l'avversario verso l'imboscata quando non vi si dirige da solo.*

Riprendiamo un esempio con le due squadriglie di cui sopra:

Durante un gioco, gli Ermellini devono percorrere un itinerario sul quale i Caprioli vogliono tender loro una imboscata.

Arrivati sul terreno stabilito, i Caprioli si rendono conto che la strada non è affatto favorevole ad un'imboscata e che questa rischierebbe di fallire se la squadriglia volesse tenderla in quel luogo. Però a una cinquantina di metri dal sentiero, un ragazzo dei Caprioli scopre un piccolo sentiero che vi si presta meravigliosamente.

La squadriglia organizza quindi una *morsa* nel punto propizio sul sentiero, e colloca due ragazzi sulla strada che dovrebbero normalmente seguire gli Ermellini.

Questi ragazzi fungono da *maschera*; il loro compito sarà, non appena gli Ermellini giungeranno, quello di dar loro l'allarme facendo credere che costì sia stata preparata l'imboscata.

Normalmente, pensando di avere a fare con una vera trappola, la squadriglia ripiegherà non appena le maschere si saranno fatte scorgere. Per poco che i ragazzi manovrino bene, gli Ermellini cercheranno naturalmente di evitare il pericolo fuggendo per il sentiero che loro si offre in vicinanza. In questo momento la maschera scomparirà ed abilmente andrà a raggiungere gli altri elementi dei Caprioli che formano la morsa.

E gli Ermellini, immaginando di essere sfuggiti al pericolo, andranno a buttarsi quasi subito nella trappola che li attende.

## IL BERSAGLIAMENTO

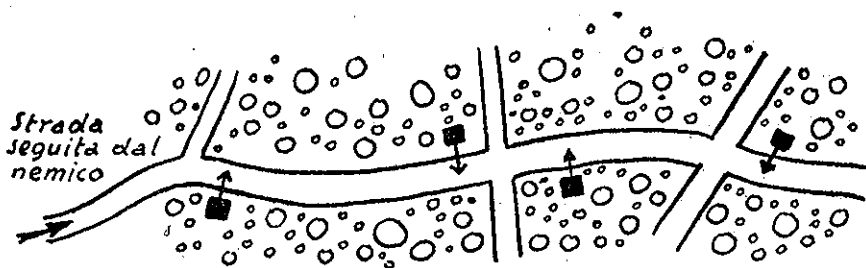
Altra forma di imboscata che favorisce un attaccante poco numeroso, quando questi ha la possibilità di realizzarla su una distanza molto grande.

Essa consiste nel collocare lungo tutto il tragitto dell'avversario dei piccoli posti isolati (1 o 2 esploratori), che hanno il compito di agire velocemente e di sorpresa al passaggio dell'avversario. Si tratta per loro di impadronirsi dello scalpo dei ritardatari e delle retroguardie. Se l'assalitore agisce bene, ogni piccolo posto può metter fuori gioco, ogni volta, uno o due nemici.

Si comprende immediatamente che questa manovra ripetuta a più riprese sul tragitto del nemico può costargli delle perdite.

Bisogna tuttavia ricordare che questi piccoli posti non devono cercare il combattimento, poichè la loro debole forza non permette loro di far fronte ad un'intera squadriglia. Essi non hanno dalla loro parte altro che il vantaggio della sorpresa e devono agire assai rapidamente.

Non appena la loro operazione è riuscita, essi scom-



*Piano di una manovra di Bersagliamento*

paiono e si disperdono per sfuggire agli inseguitori, cercando di precedere il nemico su un altro itineraio, per ricominciare un po' più lontano.

Queste piccole imboscate hanno per lo più l'effetto di abbassare il morale dell'avversario, di renderlo nervoso e di conseguenza meno padrone di sè nella difesa.

\* \* \*

Un'ultima cosa è da ricordare fra i principi secondo cui conviene organizzare un'imboscata ed è che lo *stato* d'animo del nemico ha una grande importanza.

In questo sistema di attacco in cui il fattore principale è la *sorpresa*, la questione del *morale* è essenziale.

È accertato che, *quando il nemico dubita di qualcosa, quando diffida e sta in guardia, un'imboscata ha minori possibilità di riuscita che non quando egli nulla s'aspetta*. Quando si trova in un clima di sicurezza, quando si sente tranquillo, la sua attenzione si rilassa. Sono questi ultimi i momenti che bisogna scegliere.

A titolo d'esempio, non tender mai un'imboscata all'inizio del gioco. Tu hai di certo potuto constatare che quando il gioco comincia, tutti sono sul chivive e che al contrario, verso la fine, la fatica e la stanchezza fanno sì che l'attenzione s'indebolisca.

Se devi dunque tendere un'imboscata sulla strada di una squadriglia che deve percorrere circa 7 chilometri, organizzala verso il sesto chilometro.

Gli Esploratori che si aspettano di essere attaccati, cominciano evidentemente con l'aprire bene gli occhi, poi, stanchi di non vedere nulla, osserveranno sempre con minore attenzione. Giungeranno finalmente a crederci fuori pericolo, ed a non osservare del tutto, per-

suasi che il nemico si sia smarrito o che non sia arrivato in tempo sufficiente per balzar loro addosso.

Appunto in questo momento la tua squadriglia capiterà alle loro spalle facendo una bella raccolta di « scalpi ».



# IL MASCHERAMENTO

La squadriglia dei Canguri è forse una buona squadriglia, ma disgraziatamente è una squadriglia di sventati.

Durante l'ultimo campo, prima di un grande gioco sensazionale, il C. S. spiegò ai suoi ragazzi un'ardita manovra.

— Noi stabiliremo il nostro campo trincerato, sull'alto della collina, — dichiarò egli mostrando la località nella carta, — ed il terreno sarà a nostro vantaggio. Poi faremo un movimento aggirante per andare ad assalire alle spalle le Antilopi.

— Magnifico... Non se lo aspetteranno di certo le Antilopi!

— Si tratterà di far presto per sorprenderle, — riprese il C. S. — Non sospettando minimamente di un nostro attacco improvviso, non avranno il tempo di reagire, se balzeremo loro addosso contemporaneamente... capito?

— Capito! — risposero i Canguri entusiasti.

-- Li avremo! — urlò il novizio con convinzione.

-- Andiamo!

In principio tutto si svolse come era stato previsto: i Canguri installarono il loro campo magistralmente fortificato con fronde secche di biancospino dai terribili acu-

lei, poi ne affidarono la custodia ai tre più giovani, mentre gli anziani « partirono » sul sentiero di guerra. Avvenne tuttavia qualcosa che i Canguri non avevano previsto: mentre gli « anziani » eseguivano la loro manovra aggirante con lo scopo di sorprendere le Antilopi, queste piombarono in forza sui malcapitati Canguri che guardavano la postazione. Le stesse « truppe d'assalto », si fecero convenientemente mettere fuori combattimento in un'imboscata prima di aver potuto assalire il campo avversario.

Bisognava credere che la sorte si fosse malignamente accanita sulla squadriglia dei Canguri!

In realtà la fortuna non c'entrava per niente: era semplicemente successo questo:

Le Antilopi che avevano collocato degli osservatori sugli alberi, seppero rapidamente per mezzo di costoro che qualcosa di anormale stava succedendo sulla sommità della collina. Essi avevano scorto delle sagome in movimento e rimarcato in una siepe verde la presenza di un ciuffo di rami secchi che un'ora prima non c'era.

Inoltre, verso le tre del pomeriggio essi ritornarono precipitosamente al loro campo.

— Allarmi! — gridarono, — abbiamo visto cinque tipi costeggiare l'orlo della foresta... I Canguri stanno per accerchiarci!

Il C. S. delle Antilopi ebbe un attimo di riflessione.

— Molto bene! — disse, — se avete visto cinque Canguri andarsene, significa che al loro campo non ne rimangono che tre. Ora, noi sappiamo dove questo campo si trova. Di conseguenza, voi, Giovanni, Claudio, Roberto e Marco andrete velocemente ad arraffare i « fazzoletti » di questi tre imprudenti.

— Conta su di noi!

— Ho detto velocemente!... Poi ritornerete qui ed andremo insieme a tendere un'imboscata a quelli che vengono ad assalirci: conviene essere numerosi perchè i Canguri sanno battersi.

E la bella manovra dei Canguri fallì perchè questa squadriglia *non si era mascherata*.

\* \* \*

Tu hai certamente potuto trovare nel tuo Riparto, nel corso dei grandi giochi, degli esempi di questo genere e se io ti ho riportato questa tipica scenetta non l'ho fatto che per meglio attirare la tua attenzione sulla necessità del mascheramento. Molto sovente le squadriglie inventano delle manovre ingegnose, preparano dei piani strategici degni di un generale di divisione... ma dimenticano l'essenziale, ciò che è alla base di ogni idea tattica: dimenticano *di conservare il segreto della loro manovra*, cioè di mascherarsi.

## LA MARCIA DI AVVICINAMENTO

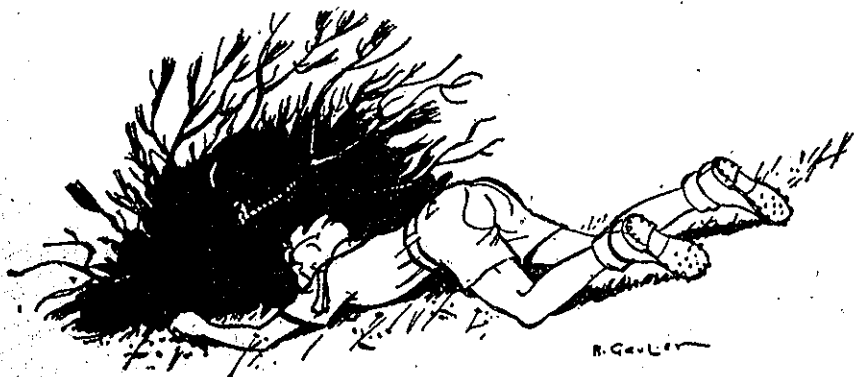
Se devi giungere il più vicino possibile ad un avversario che desideri attaccare di sorpresa, vi sono due regole da osservare e di cui devi fare il tuo motto:

NÈ VISTO... NÈ SENTITO!

Ti ricordo alcuni principi:

- ◆ Non portare su di te alcun vestito di colore sgargiante.
- ◆ Togliti di dosso tutti gli oggetti come il coltello, il distintivo, l'orologio, ecc., che possono brillare al sole.

- ◆ Se cammini in un bosco, mascherati con del fogliame che terrai davanti a te.
- ◆ Non camminare in piedi, avanza carponi o strisciando, non fare dei grandi gesti.
- ◆ Spostati di preferenza nelle zone di penombra, sotto le piante ed al coperto, e non azzardarti nelle zone esposte in pieno al sole che in caso di assoluta necessità.
- ◆ Utilizza tutti gli accidenti del terreno che ti nascondono agli occhi dell'avversario. Non esitare ad allungare la strada per trovare una siepe od un cespuglio dietro al quale potrai avanzare senza rischio di farti scorgere.
- ◆ Nelle località cespugliose avanza lentamente; nelle località scoperte, avanza a piccoli balzi molto rapidi dopo dei quali ti appiatterai a terra senza muovere.
- ◆ Se un osservatore nemico guarda verso di te, rimani immobile per tutto il tempo che sarà necessario.
- ◆ Non portare su di te nulla che possa produrre dei rumori quando ti muovi.
- ◆ Attento agli ordini del tuo C. S., non parlare, osserva, sta ad ascoltare.
- ◆ Nella marcia d'avvicinamento, non ricercare la velocità perchè essa è raramente un fattore di successo.



Tutto ciò, valevole per una marcia d'avvicinamento individuale, lo è anche per una marcia di avvicinamento in squadriglia. In questo ultimo caso, un buon mascheramento è ancor più necessario poichè solo per mezzo di questo può essere conservato il segreto sulla località, le possibilità ed i movimenti degli attaccanti.

Ciò si ottiene:

1°) Realizzando in modo perfetto il mascheramento individuale di ogni ragazzo.

2°) Agendo in formazione sparsa (il grande torto degli esploratori è di trovarsi sempre raggruppati).

3°) Mandando avanti un ragazzo incaricato di riconoscere le località attraverso le quali si può passare senza essere scorti.

4°) Rispettando il silenzio, non dando nessun comando a voce: gli ordini sono trasmessi per mezzo di *gesti o segnali*.

Quando ti sposti così in squadriglia, devi essere convinto della necessità di una stretta disciplina di mascheramento, pensare continuamente che la minima sciocchezza da parte tua rischia di far scoprire tutti e che in definitiva tu hai, in parte, la responsabilità della manovra.

## IL MASCHERAMENTO DI UNA POSIZIONE

Succede sovente che il tema di un grande gioco sia basato sull'attacco di una posizione: ogni squadriglia ha la missione di prepararsi un campo (che s'ingegna a rendere inaccessibile), di difendere questo campo e di attaccare quello dell'avversario. Le circostanze del gioco possono allora, in questo caso, rendere utile ed anche

necessario il mascheramento della posizione. La squadriglia che è riuscita a dissimulare il proprio campo ha molte probabilità di non essere attaccata (almeno durante tutto il tempo che il nemico impiega a scoprirlo) e può disporre più facilmente dei propri elementi.

Lo scopo è dunque di trovare una località conveniente, poi di organizzarsi da una parte per la difesa, d'altra parte perchè il campo non sia facilmente reperibile.

Certi luoghi sono favorevoli in modo particolare: boschetti frondosi (cespugli spinosi, rovi, ortiche), acquitrini, alture rocciose, rovine, ecc.

Rimane ancora da sistemare il terreno per dargli il massimo vantaggio: muri di sassi, cespugli di spine, alberi morti abbattuti, gabbioni. Ma facendo questo lavoro, la squadriglia deve sempre cercare di fare in modo che queste opere rimangano invisibili. Ella deve evitare, in modo particolare, di utilizzare dei materiali differenti da quelli che formano il paesaggio ed il quadro della sua posizione.

#### *Esempi:*

- non trasportare dei metri cubi di sassi per fare un muro di cinta, se la posizione è in una foresta;
- non fortificarsi con delle ramaglie secche che sono di color bruno se la posizione si trova in una prateria verdeggiante;
- non rizzare una siepe di fronde verdi in una cava di sabbia;
- non mascherarsi con delle canne quando si è sull'alto di una cresta, poichè tutti sanno che i canneti non si formano che sulle rive dei ruscelli in pianura;
- non muovere troppa terra: la terra mossa di fresco è molto facilmente visibile.

In fin dei conti il mascheramento è una questione di buon senso. Non servirebbe a nulla, d'altronde, averlo realizzato bene, se poi gli esploratori si facessero scioccamente scorgere. Penso soprattutto a coloro che hanno la custodia del campo. La loro missione è quella di vedere senza essere visti. Essi si installano nella loro posizione, diligentemente nascosti essi pure, rimanendo silenziosi e non tradendo la loro presenza.

Installare a bella posta una falsa posizione è pure una cosa che può servire ad ingannare l'avversario. Non mancare di farlo, verificandosene l'occasione!

## IL CAMPO INVISIBILE

Suppongo che, nel tuo reparto, si facciano qualche volta dei grandi giochi della durata di più giorni, vere avventure nelle quali le squadriglie si spiano, si cercano, si inseguono, si attaccano...

In questo caso, hai cercato di mimetizzare la tenda, la cucina, il materiale? Hai cercato di realizzare un *campo invisibile*?

*La tenda.*

Rizzala di preferenza in boschi frondosi, nel pieno cuore della foresta.

Tu sei sufficientemente al corrente della guerra moderna per sapere che i soldati hanno dei teli tenda dipinti a diversi colori per essere meno reperibili. Perchè la tua squadriglia non dipinge essa pure la propria tenda? Altro vantaggio: una tenda tutta mimetizzata non forma una macchia bianca nella notte.

Questo mascheramento può essere completato con delle ramaglie, foglieame, ecc.

### *Il materiale.*

Attenzione agli utensili da cucina che riflettono il sole (ciò non significa che devi lasciare il fondo della gavetta nero!). Quando non te ne servi nascondili all'ombra. Dissimula la carretta in un cespuglio, arrotola il guidone di squadriglia attorno al bastone ed avviluppalo in una guaina di tela.

Nessun aggeggio che si strascichi in tutti gli angoli! Tutto deve essere aggiustato sotto la tenda.

### *Gli impianti.*

Riducili al minimo indispensabile.

Non utilizzare come materiale se non quello che si trova nel posto e che si può confondere col paesaggio circostante. La cucina deve essere veloce. Il fumo si vede di lontano, se accendi il fornello, fa in modo che i tuoi compagni disperdano il fumo che si alza, agitando dei fazzoletti. C'è della legna che, bruciando, produce più fumo che fiamme: non sarebbe forse interessante sapere qual'è?

### *La vita di campo.*

Essa pure deve essere mascherata: nessun rumore, nessuna chiamata, colpi di fischiotto, colpi d'accetta, nessun movimento inutile...

Io non ti ho dato che alcune indicazioni; a te l'immaginare altre astuzie. Non sarebbe forse appassionante campeggiare, senza farsi scorgere, a 500 metri soli da un'altra squadriglia?

È una cosa possibile se vi ti ci eserciti.

Quale squadriglia lancerà per prima una tale sfida?



## FAR SCOMPARIRE LE TRACCE

Se non sei più un novizio devi saper leggere come su un libro aperto tutte le tracce che incontri. Ricorda dunque che i tuoi compagni sono forti almeno quanto te nell'arte di riconoscere le tracce e che, di conseguenza, sono capaci di vedere per dove sei passato e verso quale direzione ti dirigi.

Una squadriglia bene organizzata non deve lasciare alcuna traccia del proprio passaggio. Perchè non dovrebbe esserci, marciante per ultimo, un *mascheratore* incaricato di cancellare queste tracce o per lo meno di imbrogliarle in modo tale che esse non possano svelare l'itinerario seguito?

Offro questa idea alla tua meditazione.

\* \* \*

Ed ora, un ultimo consiglio:

MASCHERARSI DOPO ESSERE STATI SCOPERTI,  
NON SERVE A NULLA.

Se per negligenza, ti sei fatto scorgere, è troppo tardi per pensare di metterti delle foglie davanti al viso od a buttarti a terra. Il nemico è avvisato, sa *da dove* giungi, si aspetta qualche cosa e di conseguenza riuscirà sempre a sorprenderti presto o tardi perchè è *avvertito*.

## MASCHERARE...

*... Le tracce del tuo campo, non è tanto un'astuzia da indiano quanto invece una prova di saper vivere all'altezza di coloro che ti hanno ricevuto tra di loro.*

*... La verità da parte di alcuni può essere chiamata « sapersi sbrogliare », ma tra di noi, si chiama mentire.*

# SISTEMI DI PRESA

In quanto abbiamo visto sin'ora, ho soprattutto parlato della presa dello scalpo, cosa assai normale poichè questo sistema di presa è, da molto tempo, il più usato nei giochi. Ciò non vi induca a credere, tuttavia, che in tutti i giochi scout, la presa allo scalpo sia *necessaria e obbligatoria*.

Io penso, al contrario, che sarebbe bene l'usarla meno frequentemente e che esistono molti altri sistemi di presa, tutti molto appassionanti.

Citerò due esempi di giochi (uno derivato dalla presa allo scalpo, l'altro non avente nulla a vedere con questo) che mostrano come con un po' di immaginazione si può dare un interesse nuovo alle avventure.

Questi due sistemi sono stati messi a punto dal 5° di Parigi. Sono appunto le squadriglie del 5° che, dopo una conveniente dimostrazione durante un'uscita in cui il vento, il freddo e la pioggia s'accanirono su di noi, mi hanno permesso di farti approfittare della loro trovata.

## LO SCALPO-MITRAGLIATRICE

Questo sistema combinato di presa allo scalpo e di presa a vista è molto interessante. Oltre ad offrire maggiori possibilità *tattiche* alle squadriglie (poichè spodesta

il « re-scalpo » e la « zuffa per la zuffa », esige dai giocatori maggior finezza e dona al gioco una grande attrazione.

Ed eccone le regole:

*I giocatori.* — Sono divisi in due campi e, come in un gioco normale di presa allo scalpo, portano il fazzoletto alla cintura. Questo fazzoletto (lo scalpo) rappresenta la loro *vita*.

Oltre a questo, essi appuntano *alla spalla destra* degli *scalpi da gioco*. Questi scalpi serviranno ad *identificare* ogni giocatore durante il gioco. Essi sono doppi e per evitare contestazioni sono utilizzati solo i colori seguenti: BLEU, BIANCO, ROSSO, VERDE, GIALLO e NERO.

Questi scalpi, che hanno le dimensioni dei nastri omerali di squadriglia, possono essere:

— sia di un colore unico (due nastri verdi, per esempio);

— sia di due colori (blu e nero, rosso e giallo, ecc).

Non c'è alcun inconveniente se due giocatori (anche se sono dello stesso campo) portano degli scalpi di identico colore.

*La mitragliatrice.* — In ogni campo il capo gioco fa stabilire una o più *mitragliatrici*. Queste mitragliatrici sono formate da due giocatori:

— uno possiede un fischiotto a rullino (affinchè i colpi di fischiotto ch'egli lancia siano ben riconoscibili), ed è il *mitragliere*;

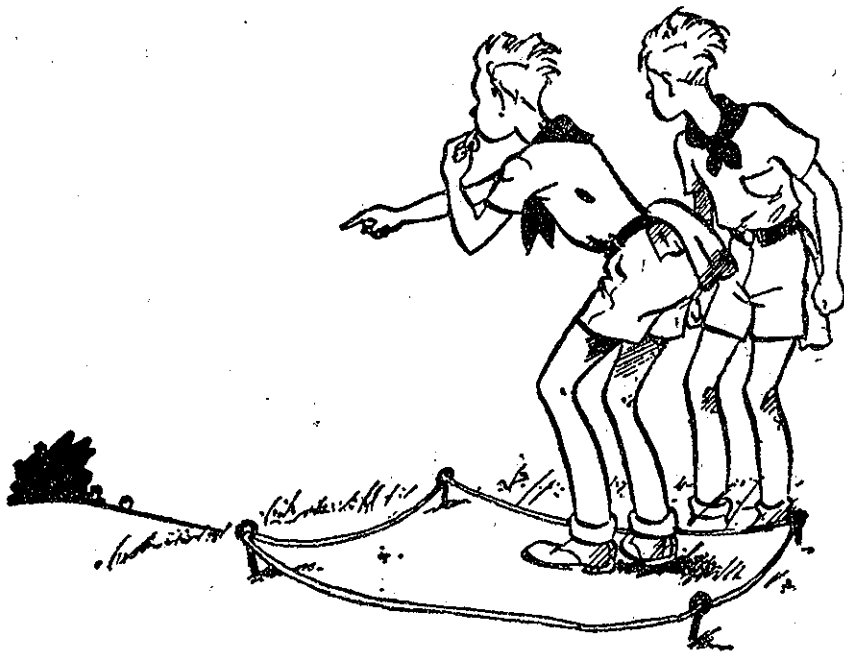
— l'altro è l'*aiuto-mitragliere*.

Tutti e due portano, come gli altri giocatori, il fazzoletto alla cintura, e lo scalpo di gioco (nastri) alla spalla destra.

L'insieme mitragliere - aiuto-mitragliere (che costi-

tuisce la mitragliatrice) è simbolizzato da una piccola corda (da 2 a 2 metri e 50 di lunghezza) i cui capi sono annodati e che porta quattro picchetti. Il mitragliere si tiene *all'interno* di questa corda ed il suo aiuto all'esterno. Corda e picchetti servono a mettere la mitragliatrice *in batteria*. Quando il capo del campo (od il C. S.) ha stabilito una postazione per la mitragliatrice, i due ragazzi piantano i picchetti in terra. La corda delimita così un quadrato all'interno del quale deve tenersi il mitragliere. *Egli non può lasciare questo quadrato*. L'aiuto-mitragliere rimane presso di lui.

Durante il gioco, la mitragliatrice può, evidentemente, spostarsi per mettersi in batteria in un'altra località.



*Le prese.* — Esse si fanno in due maniere:

1°) I giocatori normali lottano contro l'avversario *allo scalpo* (1), evitando però di farsi prendere dalla mitragliatrice nemica. Per questi giocatori quindi le regole sono quelle della presa allo scalpo.

2°) La mitragliatrice (o più esattamente il mitragliere) cattura *a vista* e nel seguente modo:

Dal luogo in cui si è appostato in batteria, e senza uscire dal quadrato delimitato della corda, il mitragliere cerca di scorgere i nastri da gioco dei giocatori nemici e di riconoscerne i colori. Non appena ha visto un nastro, lancia un colpo di fischietto e grida, ad esempio: « Giacomo Menotti, verde e giallo! »

Se ciò è esatto, il giocatore Giacomo Menotti, si toglie il proprio fazzoletto e *lo dà* ad un giocatore del campo avversario.

Se il mitragliere ha fatto un errore nei colori, Giacomo Menotti gli grida: « Errore! » ed il gioco continua. Nulla impedisce allora a Giacomo Menotti di appartarsi un momento per cambiare i suoi nastri da gioco.

Una mitragliatrice non può evidentemente « tirare » se non quando è messa in batteria. *Una mitragliatrice in spostamento non può prendere degli avversari.*

*Presa della mitragliatrice.* — Ho indicato come la mitragliatrice può mettere fuori-gioco i giocatori normali. Rimane da precisare come questa a sua volta può venire catturata. Essa lo può essere dalla mitragliatrice nemica.

Non è possibile catturare una mitragliatrice se non quando essa *sta spostandosi*. È sufficiente per questo che il mitragliere avversario annunci il nome ed i colori dei

(1) Ovvero al fazzoletto.

nastrini del mitragliere che vuol mettere fuori gioco. Non appena il mitragliere è *in batteria*, l'avversario non può più prenderlo, anche se in quel momento, egli riconosce il colore del suo scalpo (ovvero dei suoi nastrini).

Per conto suo, come per i giocatori, una mitragliatrice in spostamento non può prendere una mitragliatrice avversaria.

Una mitragliatrice è insostituibile e quando un campo l'ha persa si trova in svantaggio.

*Precisazione.* — È proibito *mascherare o proteggere* i propri nastrini da gioco con la mano, di *nasconderli* in un modo qualsiasi. Il giocatore ha tutt'al più la possibilità di alzare l'avambraccio all'altezza della spalla al fine di molestare l'osservazione dell'avversario.

Ampia facoltà è concessa al giocatore di avanzare di sbieco o di fianco, al fine di non offrire camminando, o lottando, la sua spalla destra allo sguardo del mitragliere nemico.

Si scorge l'interesse di questa presa combinata perchè, anche quando i giocatori lottano tra di loro allo scalpo, sono obbligati a prendere certe precauzioni per proteggersi dalle mitragliatrici. Ciò li obbliga ad agire più con l'astuzia che con la forza bruta.

Inoltre, questo sistema esige una certa disciplina ed un senso perfetto di gioco leale.

## IL COMBATTIMENTO CANNONI - CARRI ARMATI

In questo gioco, la cattura si fa unicamente a *vista*.

*Spiegazione.* — I giocatori sono divisi in due campi: quello dei *cannoni* e quello dei *c carri-armati*. In ogni campo, un C. S. è designato come capo campo.

I cannoni, come i carri, sono formati dall'unione di più ragazzi sia che essi siano circondati da una corda (come la mitragliatrice del gioco precedente), sia che questi si tengano tutti uniti ad uno stesso bastone od anche che si tengano l'un l'altro per la cintura, ecc. L'essenziale è che essi formino un blocco e che *non si spostino*.

Il numero dei componenti del cannone o del carro è senza importanza: può essere di 2, 3 o 4 giocatori. In generale, il Capo gioco dice ad ogni squadriglia di formare due equipaggi (di cannoni o di carri) e siccome la squadriglia non ha necessariamente un numero pari di esploratori si ha sovente un equipaggio più numeroso dell'altro; poco importa!

I carri hanno un *capo carro* ed un *tiratore* munito di un fischiotto (come il mitragliere del gioco precedente).

I cannoni hanno un *capo pezzo* ed un *tiratore*, ugualmente munito di un fischiotto.

*Svolgimento del gioco.* — Stabiliti i campi, il capo del gioco fissa un itinerario sul quale i cannoni vanno a postarsi in batteria ed i carri vanno ad avanzare. Per definire i vincitori della partita, il Capo fissa una durata limite per il gioco. Egli dice per esempio:

— Faremo un combattimento cannoni - carri-armati sull'itinerario da X ad Y... Il campo tale formerà i cannoni, l'altro i carri. Questi ultimi devono essere giunti ad Y... per tale ora.

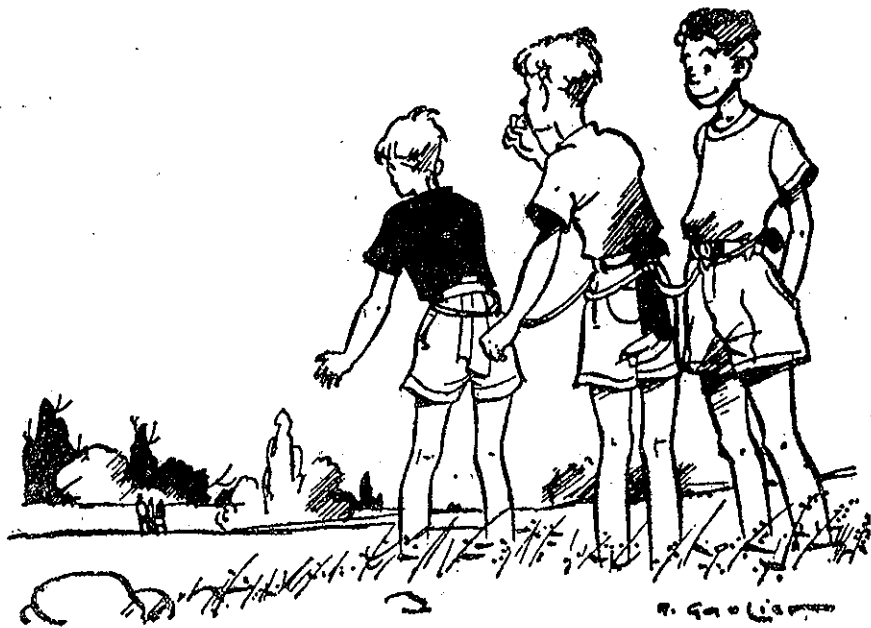
È così facile sapere, a fine gioco, chi ha vinto: se i carri sono giunti alla mèta prima dell'ora stabilita, sono essi i vincitori; se i cannoni, immobilizzandoli, hanno loro impedito di percorrere l'itinerario nel tempo prescritto, i vincitori sono questi altri.

Al segnale dell'inizio del gioco, i cannoni vanno a



portarsi in batteria sull'itinerario (una strada od un sentiero). Si tratta, da parte degli esploratori di nascondersi con buon senso ai margini della strada (a meno di 50 metri ai lati di questa) e di osservare l'arrivo dei carri.

Questi, a loro turno, partono dieci minuti dopo l'inizio del gioco. Essi pure non possono allontanarsi più di 50 metri a destra od a sinistra dell'itinerario fissato.



### Regole.

#### 1°) Per i carri.

Essi possono distruggere i cannoni *ad una distanza qualsiasi*, quando li vedono. Il tiratore lancia un colpo di fischietto e grida: « Cannone, là! » Se ciò è esatto, il cannone così scoperto deve retrocedere di 200 metri e si mette di nuovo in batteria. Il carro continua ad avanzare.

## 2°) Per i cannoni.

Essi non possono distruggere i carri se non quando questi sono *a meno di 20 metri*. In caso di contestazione, gli arbitri del gioco vengono a controllare la distanza.

Un carro preso da un cannone deve arrestarsi e rimanere fermo in quel posto fino al momento in cui un altro carro alleato riesce a distruggere il cannone che l'ha catturato.

Il compito dei CC. SS. che rivestono le funzioni di capi campo è quello di dirigere la manovra degli equipaggi.

*Tattica.* — Per i carri il miglior mezzo d'operare è d'inviare un carro da solo in avanti. Vi sono molte probabilità che egli venga preso, ma questo permette agli altri carri di scoprire i cannoni.

Per i cannoni, vi è interesse a disporli in modo da formare una vera linea di sbarramento in cui sono raggruppati gli uni a fianco degli altri, cinque o sei cannoni.

## ALTRI TIPI DI PRESA

Ecco un elenco di differenti tipi di presa che sono stati citati sul « KIM 1947 ».

Forse può essere utile ricordarli qui:

- presa al tocco (1, 2, 3 tocchi);
- presa al tocco da parte di due giocatori diversi;
- presa a vista con designazione dei nomi (individuale o da parte delle sole mitragliatrici);
- presa a vista con i colori alle spalline (individuale o solo per le mitragliatrici);
- la presa a vista con lettere del Morse (individuale o solo per le mitragliatrici);

- la presa a vista con numero sulle spalle od al cappello (individuale o solo per mitragliatrici);
- il fazzoletto alla cintura;
- il fazzoletto al disopra del ginocchio (nodo da travi) (1);
- il fazzoletto al disopra del gomito (nodo da travi);
- il fazzoletto nelle calze;
- al collo (fazzoletto annodato);
- nastri omerali da strappare (o da slacciare);
- bracciale da gioco;
- bracciale da gioco con nodo da slacciare;
- braccialetto di lana al polso;
- presa con la palla (parata con gli scudi);
- presa con proiettili (palle di stracci);
- presa con il tiro dell'arco (frece con la punta coperta da un bottone spalmato di gesso);
- presa di un « bastone d'onore » passato attraverso la cintura;
- un cuore di cartone attaccato attorno al collo e sotto la camicia;
- il combattimento alle sciabole e pugnali di legno (con la punta coperta di un bottone spalmato di rosso cinabro).

(1) Altrimenti chiamato « mezzo collo di trinca ».

# LA CRITICA DEL GIOCO

Vuoi che la tua squadriglia sia in continuo progresso?... Un solo mezzo: fare subito dopo ogni gioco una critica ragionata dei differenti episodi del gioco e del modo in cui ha agito ogni Esploratore.

Questa critica deve essere fatta immediatamente dopo la fine del gioco affinché i ragazzi abbiano ancora ben presente alla memoria lo svolgimento dell'avventura. È raro, sia al ritorno da un'uscita, sia alla fine di una giornata di campo, che la squadriglia non possa trovare un momento per riunirsi e consacrarsi a questa questione.

La critica è diretta dal C. S., ma evidentemente, tutti vi partecipano e vi apportano il loro punto di vista.

## CHE COSA BISOGNA ELIMINARE?

Non si tratta di eternizzarsi in discussioni, di denigrare sistematicamente tutto ciò che è stato fatto (e tantomeno di congratularsi a vicenda per i successi riportati, nè di perdersi in rimpianti).

Non si tratta neppure di apportare (un po' tardi!) dei suggerimenti meravigliosi: « Se avessimo attaccato prima »... « Non c'era che da caricare »... ecc.

Si tratta invece di studiare ogni episodio del gioco e di vedere, in seguito il risultato ottenuto:

— *Cosa ha permesso il successo.*

— *Quale è stata la causa dell'insuccesso.*

Questa critica *ragionata* si fa esaminando metodicamente le situazioni come esse si sono presentate. Ogni qual volta il gioco avrà dato luogo a degli spostamenti, la critica sarà eseguita seguendola *sulla carta*.

Convieni studiare:

— La situazione creata dal gioco.

Il tema: La squadriglia ha compreso bene?... L'ha interpretato come doveva?... Ha visto qual partito poteva trarre dalla situazione?

— L'idea seguita.

Le intenzioni ed il piano adottato: in funzione alla situazione definitiva all'origine del gioco, la squadriglia ha saputo scoprire i principali obiettivi da raggiungere?... Non ha mirato ad un risultato accessorio, trascurando così l'essenziale?... Il suo piano d'azione corrispondeva bene alle sue intenzioni?

— La tattica adottata.

In funzione allo scopo ricercato, la squadriglia ha manovrato abilmente?... L'imboscata è stata ben preparata?... L'assalto è stato lanciato al momento opportuno? Non vi sono stati degli errori, assegnando gli incarichi nell'organizzazione della difesa della posizione?

## CRITICHE PERSONALI

Ciò che abbiamo studiato precedentemente non ci ha portato ad esaminare che la tattica della squadriglia agente « in blocco » e come unità di manovra. È anche utile vedere come ha agito ogni esploratore in particolare:

— sia quando doveva partecipare alle manovre di insieme;

— sia quando doveva compiere delle missioni individuali.

Ciascuno fa *lealmente* le osservazioni che crede di dover fare, tanto su ciò che lo riguarda personalmente come su quello che concerne i suoi compagni. Tattica, esecuzione di missioni, posizioni prese nella lotta, reazioni, spirito, tutto è passato in rivista.

È inutile, penso, insistere specialmente sul fatto che queste critiche siano espote in un modo amichevole e franco, senza animosità, rancore, nè sgarbo.

Che non si veda soprattutto tutta la squadriglia dare addosso allo sventurato novizio che s'è lasciato prendere scioccamente il proprio scalpo, nè far cadere sulle sue spalle tutto il peso di una cocente sconfitta!

## TRARRE DELLE CONCLUSIONI





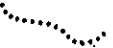








Secondo il risultato generale del gioco ed i risultati parziali di ogni episodio, interessa trarre delle conclusioni. D'altronde l'unico scopo della critica è questo.

Queste conclusioni sono tratte dal C. S. che riassume brevemente le idee espote, insistendo nella lezione da trarre dal gioco.

Ancora: questa non avrà un certo valore se non quando ogni ragazzo non si dà la pena di riflettervi e vuole, per l'avvenire, tener conto dell'esperienza acquistata.

Ricordati che in ciò che riguarda i grandi giochi, c'è sovente più da apprendere da una sconfitta che dalla vittoria e tieni presente il motto ben conosciuto:

SAPER VINCERE, È BENE,  
SAPER PERDERE, È MEGLIO!

-  *Campo fisso non trincerato*  
 *Campo fisso trincerato*  
 *Campo in marcia*  
 *Strada seguita*  
 *Strada da seguire*  
 *Campo che si sposta per gruppi*  
 *Linea trincerata*  
 *Passaggio sorvegliato*  
 *Imboscata*  
 *Meta della partita.*  
 *Punto di deposito di un messaggio nascosto*  
 *Squadriglia in marcia*  
 *Posizione occupata da una Squadriglia*

## Segni Partografici



## SEGNi CARTOGRAFICI

Ho detto or ora, che se il gioco ha comportato degli spostamenti, è più profittevole seguire la critica sulla carta. Per questo il miglior sistema è di tracciare in modo convenzionale i diversi elementi del gioco.

Ecco alcuni segni assai pratici che sono stati proposti dal mio amico Ric. Essi permettono di seguire facilmente i movimenti degli avversari durante il grande gioco offrendo così un'idea esatta della tattica seguita dagli uni e dagli altri.

Questi segni sono tracciati con una matita colorata (un colore per ogni campo). Quando sono stati stabiliti convenientemente danno una vera *rappresentazione grafica* del gioco, facendo risaltare chiaramente il risultato delle diverse manovre, il che facilita la critica e le permette di essere più efficace.



# MASSIME DELL'ESPLORATORE

## AL GRANDE GIOCO

- ◆ Appendi alla tua cintura tutto il tuo materiale individuale: non si sarà mai abbastanza previdenti e questo può sempre servire.
- ◆ Eseguendo una marcia di avvicinamento, racconta ad alta voce una buona storia dell'ultimo campo per far passare il tempo.
- ◆ Se bisogna avanzare in silenzio, cerca dei bei rami secchi e rompili vigorosamente con un colpo di tallone. Questa piccola burla ottiene sempre un vero successo.
- ◆ Se per caso scopri il tesoro, mèta della partita, corri verso il tuo campo gridando « L'ho io! »: sarebbe ridicolo e poco scout fare cercare ancora i tuoi compagni del campo avversario.
- ◆ Quando vedi il tuo C. S. assorto in una manovra delicata, strappagli bruscamente il suo scalpo gridando: « Siamo circondati! » oppure: « Sono io la quinta colonna! » Gli ricorderai così che un capo deve guardarsi da tutti i lati ed in ogni momento.
- ◆ Se ti sei fatto prendere, non dimenticare di far notare che il tuo avversario ha certamente imbrogliato: è una buona usanza di guerra.

◆ Quando si tratta di battersi, guarda da lontano l'effetto che produce, tanto più che c'è sempre interesse a riservare delle truppe fresche per il momento in cui la situazione diventerà critica.

◆ Durante un gioco notturno, non spegnere mai la tua lampada tascabile perchè ti trovi all'oscuro. E per essere sicuro di non perderti lancia dei colpi di fischiello ad ogni istante: tutti sapranno così dove sei, ed è molto comodo, nel caso in cui si avesse bisogno di te.

◆ Quando vedi il nemico, gridalo ben forte al fine di prevenirne tutti e di evitare la sorpresa.

◆ Se sei di guardia al guidone, approfittane per andare a fare nei dintorni un po' di studio della natura: non bisogna mai perdere alcuna occasione per istruirsi.

◆ Strisciando, scuoti energicamente tutte le piante che ti capitano sottomano: ciò può turbare l'avversario e fargli credere che stia arrivando un cinghiale inferocito.

◆ E se la tua squadriglia ha perso per colpa tua, non mancare soprattutto di spiegare come avresti agito al posto del C. S.

## I N D I C E

|                                    |             |     |
|------------------------------------|-------------|-----|
| Di che si tratta? . . . . .        | <i>pag.</i> | 5   |
| Prologo dell'avventura . . . . .   | »           | 14  |
| Presa allo scalpo . . . . .        | »           | 23  |
| Ordine d'azione . . . . .          | »           | 29  |
| L'arte del pattugliaggio . . . . . | »           | 36  |
| L'attacco . . . . .                | »           | 48  |
| La difesa . . . . .                | »           | 55  |
| I collegamenti . . . . .           | »           | 64  |
| L'osservazione . . . . .           | »           | 78  |
| Le imboscate . . . . .             | »           | 86  |
| Il mascheramento . . . . .         | »           | 96  |
| Sistemi di presa . . . . .         | »           | 106 |
| La critica del gioco . . . . .     | »           | 115 |
| Massime dell'Esploratore . . . . . | »           | 120 |



— Non riusciremo a fargliela!...  
ha letto « TATTICA DI SQUADRIGLIA ».

I. O' CONNOR

# SORGI E CAMMINA!

Parole ai giovani

Versione dall'inglese del Prof. D. C. Matteis.

In-18, pagine 170

Quasi sempre libri come questi, che sono pur scritti per educare, a parte i pregi o difetti, nascondono almeno un pericolo: di essere, per uno o più capitoli, intempestivi. Ogni ragazzo, ogni giovane, avrebbe bisogno d'un libro scritto per sè, tante possono essere le situazioni in cui lo pone l'ambiente.

Superare questa ascosa difficoltà, essere efficaci senza mai scivolare nell'imprudenza per eccessiva lungimiranza, è merito di prima grandezza. E tale è appunto il merito di questo libro. C'è poi il valore intrinseco di ogni conversazione. O' Connor vi sorprende come se vi presentasse tanti «uovo di Colombo», vien da dire: è così che la penso anch'io, è così che si parla, e ci sembra che quel ragionare l'Autore l'abbia rubato a noi.

---

Sac. L. LOCATELLI

## PRIME BUFERE

Episodi di vita intima giovanile

*Libro per ragazzi*

In-16, pagine 192 con illustrazioni

G. BORSARA

## BREVIARIO DEL GIOVANE ESPLORENTORE e di tutti i giovani

In-48, pagine 80

Il « Breviario » è dedicato al « Giovane Esploratore », ma tutti i giovani dovrebbero possederlo per meditarlo, perchè è una prope-  
deutica al gran giuoco della vita di ogni uomo che ha cuore e mente

La « Legge » dell'Esploratore, illustrata con passi magistrali dal Borsara, dev'essere la « Legge » di chi intenda la vita una missione; un'Olimpiade per conquistare il trofeo e il lauro di gloria che più non perderà. Questo libro è adunque il capolavoro nel « gran giuoco della vita ».

## BREVIARIO DELLA BONTÀ E DELLA GIOIA

In-18, pagine 110

## BREVIARIO DELLA GENTILEZZA

*Note di galateo per i giovani*

In-18, pagine 140

Raccolte di aforismi che servono da breviario della vita, che fanno seriamente pensare e rivelano un attento esame psicologico delle passioni umane, velate sotto la breve esposizione d'una massima, che ne è la conclusione.

## BREVIARIO DEL FILODRAMMATICO

In-18, pagine 120

L'A. ha raccolto in questo volumetto, articoli di regia che in circa vent'anni ha pubblicato. Essi offrono pratiche utilità e cooperano all'incremento del teatro cattolico che è stato ed è tuttavia l'aspirazione più alta della sua anima di cristiano e d'artista.

Sac. Prof. A. ARRIGHINI

# LA VITA E' BELLA

Il libro dei giovani

*La vita fisica - intellettuale - affettiva - sociale - soprannaturale*

In-16, pagine 420

Dice l'A.: « Ci vuole un bel coraggio per dire nei nostri tristissimi tempi che *la vita è bella* e scrivere anche un libro per convincerne gli altri. Eppure io ebbi questo eroico coraggio.

« Esso mi proviene dalla ferma convinzione che la bellezza e la gioia della vita non derivano già, come in generale si crede, dal *di fuori*, il quale potrebbe anche essere peggiore di quello ch'è attualmente; ma dal *di dentro*, ossia dal nostro intrinseco, come insegnavano gli antichi buoni filosofi: « bonum ex intrinseco ».

Ora, il nostro intrinseco è, come si sa, costituito da molteplici facoltà, o meglio, vite: quella fisica, che abbiamo comune con gli animali; l'intellettuale, che da essi ci distingue; l'affettiva, che ci porta ad amare; la sociale, che ci mette in relazione con i nostri simili; la soprannaturale, che ci mette in relazione con Dio. È quindi evidente che quanto più tutte queste diverse vite saranno sviluppate, perfezionate, belle e buone, altrettanto sarà la loro risultante, la quale costituisce appunto la nostra esistenza personale.

Nei venti capitoli di questo volume, fatto specialmente per quelli che ne hanno più bisogno — onde il suo sottotitolo: *Il libro dei giovani* — dopo accennato ai motivi per cui dobbiamo apprezzare ed amare la vita, ed ai mezzi per prolungarla il più possibile, l'A. è passato al suo perfezionamento esaminandone i lati su esposti.

Mons. SILVIO SOLERO

# LUCE VERA

Piccola enciclopedia di scienza cattolica

V ediz. riveduta e aumentata, con indici analitici

Pagine 600

SOMMARIO: Apologetica - Storia delle Religioni - Biblica - Catechesi - Morale - I santi Segni - Liturgia - Storia ecclesiastica - La civiltà cristiana - Sociologia - Obbiezioni e risposte.

VITTORIO BARTOCETTI

# FATEVI MOLTI AMICI!

L'arte di trattare col prossimo  
e guadagnare amicizie

In-18, pagine 144

« *Molti nemici, molto onore* ». È motto orgoglioso quanto mal, che, tradotto purtroppo fedelmente in pratica dal suo banditore, ci ha procurato le delizie degli anni ultimi con la catastrofe da cui ora andiamo così faticosamente rialzandoci.

Per risorgere ad una vita migliore o almeno passabile, noi italiani specialmente, abbiamo bisogno invece di ispirarci all'evangelico: « *Fatevi degli amici* » (Luca, 16, 9). Dobbiamo apprendere nella vita privata ed in quella pubblica l'arte di convivere pacificamente col nostro prossimo, di mirare al nostro bene e vantaggio rispettando le giuste aspirazioni altrui, dobbiamo apprendere la tolleranza delle idee degli altri, anche se a noi sembrano errate. In questa cristiana e caritatevole comprensione sta in gran parte il segreto di una genuina e sincera democrazia, che ha causato la grandezza di tanti popoli più saggi di noi, che oggi stanno all'avanguardia del progresso umano.

L'arte di trattare col prossimo, di guadagnarsene la simpatia e l'amicizia, costituisce una vera e propria scienza che ha fiorito e fiorisce specialmente in America, dove in merito sono state eseguite ricerche, sistematiche e geniali, giungendo a conclusioni ben definite che possono riuscire infinitamente utili nella vita.

---



Prof. F. M. TINIVELLA, O. F. M.

## EDUCAZIONE ALLA PUREZZA

Note pedagogiche-morali

In-16, pagine 112

L'educazione alla purezza non è, dai molti Autori che ne hanno trattato, esaminata sotto lo stesso angolo visuale: chi la scruta con occhio medico-igienico, chi nell'aspetto religioso-morale, chi nelle applicazioni pedagogiche e sociali e così via.

L'A. ha invece tenuto sempre presente i postulati della scienza e della fede, e sostiene che l'educazione alla purezza non dev'esser una speciale pedagogia avulsa dal resto della formazione, ma un capitolo che rientra nel quadro dell'educazione generale.

C. MARTINDALE, S. J.

## IL COMANDAMENTO DIFFICILE

Avviamento al dominio dell'istinto sessuale

In-18, pagine 96

Libro per i giovani? Certamente, ma anche per i maturi, che i tormenti della concupiscenza sono per tutte le età. È libro che si presenta come un soccorso provvidenziale per quei genitori ottimi i quali, avendo magari vissuto una giovinezza battagliata, in mezzo a tentazioni di ogni genere e forse con cadute di cui hanno il rimorso pungente, vorrebbero evitati per le loro creature che crescono, gli sbaragli della sensualità e della colpa. È pure di grande utilità agli educatori.

FR. GIOCONDO DI MARIA, d. S. C.

# FA QUESTO E VIVRAI!

## Consigli ai giovani

Con prefazione di Enzo Pezzani.

In-18, pagine 218

Ammonimenti di saggio, presentati in forma familiare, ma spigliata, ma con matura esperienza della vita, con ampia visione del dovere e con direttive sicure. Sono maturati nell'intimità di un corso scolastico dove allievi e insegnante erano un'anima sola. Ma a plasmarla, quell'anima, ad elevarla, ad arricchirla, provvede un docente dotato di profondo intuito, di acuta penetrazione, di continua introspezione della psicologia giovanile.

Una vera miniera di efficacia sicura per i giovani, ma ancora di indiscutibile direzione per i docenti, per gli educatori, per i genitori, per quanti insomma, attendono alla preparazione degli uomini di domani, perchè libro di precettistica sperimentata, di alta didattica cristiana.

A. ARRIGHINI

# SIATE PURI!

## A tutti i figli del secolo

3<sup>a</sup> edizione in-18, pagine 320

L'Autore con rapide, incisive, nervose pennellate presenta in tre quadri gli aspetti del soggetto in esame.

Il primo quadro è di ambientazione: un bozzetto panoramico, nel quale fissa tutte le impressioni riguardo la purezza; ci presenta il giglio visto sotto diversi punti di vista, ambientandolo alla luce smagliante del Cristianesimo. Susseguentemente lo fa vedere intriso di fango portandoci a considerare le conseguenze dolorose di questo disastro.

Nel secondo quadro un altro trittico col titolo: i nemici della castità: il mondo, la carne, il demonio.

Nel terzo quadro c'è aria di guerra: e guerra ai nemici della purità, ed allora sceneggia una turba di esseri larvati, impersonificando tutte le svariate forme che assumono i nostri nemici per infiltrarsi nella fila della nostra balda gioventù; li addita, li colpisce.

Dott. C. TIBALDESCHI

## **CROCE ROSSA SCOUT**

**Medicina - Igiene - Soccorsi d'urgenza**

In-18, pagine 176, con illustrazioni

Questo libro si propone lo scopo di istruire lo scout fornendogli una sufficiente conoscenza dell'anatomia del corpo umano e delle malattie che lo possono colpire: di come particolarmente deve comportarsi e come aiutare il compagno vittima di un infortunio, come alleviare indisposizioni, malori e disagi improvvisi.

Lo scout deve abituarsi a ricorrere a tutti gli accorgimenti e ripieghi che le esigenze di luogo e di tempo richiedono per un soccorso efficace e si abitui anche ad agire speditamente ad evitare perdite di tempo prezioso in attesa del medico di reparto.

Dott. Prof. P. SCOTTI, S.  
del Pontif. Ateneo Sales.

## **LINEAMENTI DI BIOPSIKOLOGIA PEDAGOGICA**

**Biotipologia - Igiene - Psicologia**

*Indispensabile sussidio per Educatori - Genitori - Sacerdoti  
AA. EE. - Catechisti*

In-16, seconda edizione rifatta, pagine 212

Il volume non è fatto per specialisti. Non è ermetico, e si lascia leggere facilmente anche da genitori ed educatori; sopra tutto è adatto per coloro che si trovano a lavorare, in qualunque modo, nelle organizzazioni giovanili, perchè non si limita a trattare dell'età scolastica elementare, ma si estende ai settori più delicati e importanti della educazione giovanile, sopra tutto dell'adolescenza e della prima giovinezza.

Gli educatori e tutti quelli che si dedicano alla formazione della gioventù troveranno poi nel libro dello Scotti una preziosa miniera di osservazioni, di indirizzi che oggi sono ormai assolutamente necessari a chi si trova in cura di anime, nella direzione degli spiriti.