LORD BADEN-POWELL

OF GILWELL

MANUALE DEI LUPETTI

Titolo originale dell'opera:
THE WOLF CUB'S HANDBOOK
London: C. Arthur Pearson Ltd.

Edizione italiana autorizzata e approvata dalla
FEDERAZIONE ESPLORATORI ITALIANI

Traduzione di FAUSTO CATANI

La presente traduzione è condotta sulla decima edizione inglese, l'ultima comparsa vivente ancora l'Autore.

NOTA INTRODUTTIVA

Ad imitazione di B.-P. rivolgendomi ai principianti, offro ad essi con questa Nota alcuni chiarimenti sulla struttura del Manuale dei Lupetti, e ciò al fine di aiutarli ad inquadrare esattamente, sin dalla lettura iniziale, lo studio che dovranno farne.

★

Il Manuale si apre con due paginette fuori testo. Esse contengono quattro idee basilari:

1) *Le brevi righe dell'Introduzione pongono quella dello sforzo personale, leva fondamentale di tutto il Metodo scout. E' esattamente nella stessa misura con cui sapremo « venire a capo delle ossa come della carne » e ci mangeremo « il grasso come il magro », cioè nella misura con la quale riusciremo a compiere il nostro sforzo personale, che troveremo nel nostro lavoro « forza ed anche diletto ». Ciò si applica pienamente e veridicamente sia al Cucciolo-Lupetto che al Cucciolo-Vecchio Lupo, ed, invero, ad ognuno del Movimento, in quanto il Metodo che lo informa richiede a ciascuno di prendere coscienza che egli è chiamato a collaborare alla propria formazione, a lottare senza tregua contro il suo peggior io, ed a conquistare di quando in quando una vittoria su sé stesso.*

2) *il ringraziamento a Kipling fissa la seconda idea-guida che il Capo Branco deve avere ben chiara: l'essenzialità della Giungla. Quadro, ambiente « inimitabile » — dunque insostituibile — « per ispirare il giusto spirito nelle nostre giovani generazioni » che vogliamo educare secondo il Metodo.*

3) *La Legge del Branco. L'eterno vero, la Legge immutabile, la Legge onnipresente costituisce il legame della collettività: è la Legge* del Branco. *Per far parte di questo, tutti, Vecchi Lupi e Lupetti, debbono osservarla: infrangerla significa mettersi spiritualmente, involontariamente o volontariamente, fuori dalla comunità. Significa dovere, con nuove prove, dimostrare di essere degni e desiderosi di esservi ancora ammessi. Questo è il terzo concetto base. La Legge è la Legge: la si accetta volontariamente, ma la si accetta tal quale; non la si può fissare a sé stesso con valore temporaneo o con formula scelta secondo la propria mentalità ed i propri bisogni. E' un qualche cosa di assoluto che trascende l'individuo, talché soltanto osservandola si è Scouts o Lupetti, non osservandola non lo si è più. E se pur il singolo rimanesse a far parte esteriormente della comunità scout, un intimo senso di disagio lo costringerebbe a compiere lo sforzo personale per ridiventarne veramente ed intimamente membro, o ad uscirne definitivamente.*

4) *La Promessa del Lupetto. L'atto volontario e cosciente che fa aderire l'individuo alla Legge, che lo rende membro della comunità. Quarto concetto-base: la volontarietà della Promessa. Con essa l'individuo accetta tutta una morale, tutto un mondo, una civiltà incardinata sui punti fondamentali del nostro mondo occidentale: Dio, Patria, Diritto, Prossimo. In quanto questa adesione è volontaria, abbiamo la garanzia che ad essa il Lupetto cercherà, del suo meglio, di restar fedele.*

In particolare per il cattolico, l'aspirazione di attuare in grado eroico questa Promessa costituisce giustificazione e ragione di adottare questo Metodo di formazione.

Quattro punti basilari, validi per i Vecchi Lupi così come per i Lupetti, che B.-P. ha voluto indicarci prima ancora che incominciamo a sfogliare il suo Manuale: un atteggiamento dell'individuo: disposto e pronto allo sforzo personale essenziale (per il V.L. che in esso deve credere); un ambiente eccitante (per il bambino che in esso trova l'entusiasmo per essere « disposto e pronto »): la Giungla. Una norma morale collet-

tiva, ragion d'essere e cemento della comunità: la Legge. Un impegno individuale che costituisce la libera accettazione di un sistema di vita: la Promessa.

★

La Parte Prima del Manuale è suddivisa in sedici Morsi, che sarebbe errore considerare come un tutto unico. Dobbiamo raggruppare questi Morsi in modo da rendere evidente l'utilizzazione che Akela dovrà fare.

E prenderò lo spunto della « Nota per il Capo Branco » posta in capo al Primo Morso. Questa nota dice: « I Libri della Giungla di Rudyard Kipling sono la base della storia di Lupi che è il tema di questi primi Morsi ». Il principiante, cui sono dirette queste note, potrebbe a buon diritto trovare sconcertante, dopo la dichiarata essenzialità della Giungla, che B.-P. la utilizzi come tema soltanto dei primi Morsi. Va essa, dunque, abbandonata ad un certo stadio della vita del Branco?

La contraddizione è soltanto apparente e la spiegazione è semplice. Nei Morsi dal Primo al Sesto incluso, B.-P. ci parla del Branco, come comunità. E' in questi Morsi, e soltanto in questi, che ci fa vivere, attraverso le sue pagine inimitabili, l'atmosfera del Branco, ce ne fa conoscere lo spirito, la vita, suggerendoci - senza troppo parere - molteplici attività.

Soltanto in questi primi Morsi ci parla di Giungla, così come soltanto nei primi Morsi ci parla di Legge, di Promessa, di Parola Maestra, di Saluto e Cerimonie, di Totem e uniforme; ci parla dell'atteggiamento del Lupetto, ma di ogni Lupetto, cioè di tutti i Lupetti, di tutta la collettività Branco: obbedienza, amore alla mamma, sorriso sempre pronto, servizievolezza al di là ed oltre la B. A. quotidiana, senso del dovere.

A questi primi sei Morsi debbono essere aggiunti, perché hanno la stessa utilizzazione, per quanto in momenti particolari della vita del Branco, il Quattordicesimo relativo alle

Vacanze di Branco ed il Sedicesimo relativo alla Salita al Riparto: Morsi che riguardano anch'essi la vita collettiva del Branco e che sono d'altra parte due Morsi aggiunti in epoca molto posteriore alla prima edizione del Manuale. Sta di fatto che ancora nel 1928 *il Manuale era composto di quattordici Morsi, mancando il Quattordicesimo ed il Sedicesimo, e con l'attuale Quindicesimo contraddistinto dal numero Quattordici.*

Il secondo gruppo di Morsi comprende quelli dal Settimo al Tredicesimo inclusi ed il Quindicesimo.

In questi Morsi B.-P. traccia la Pista del Lupetto: indica e suggerisce le attività che il singolo Lupetto, ma ogni Lupetto, deve svolgere ripetutamente per arrivare a sapere e saper fare tutto ciò che un vero Lupetto sa e fa.

Attività, dunque, comune ad ogni Lupetto e che sarà talora o spesso svolta anche in comune (vedi giochi di palla, gare o giochi di nodi, giochi di tracce, di esercitazioni sensoriali, gare di abilità manuale, ecc.), ma soprattutto lavoro, sforzo individuale.

Si tratta del lavoro individuale su base comune che dobbiamo svolgere per ottenere nel Branco un minimo comune denominatore.

Anche qui è opportuna una chiarificazione. Questo secondo gruppo di Morsi, che ho detto costituire la Pista del Lupetto, riguarda soltanto le prove per la Prima e la Seconda Stella, mentre noi siamo abituati a considerare quella come composta di tre tappe e cioè includendovi il periodo da Cucciolo a Zampa Tenera.

Noi sappiamo che il « tipo Lupetto » corrisponde ad un ragazzo che è così, che sa *e* fa *determinate cose, e che perciò agisce e reagisce in determinati modi.*

Ora, se vi riferite a quanto ho scritto sopra, la Pista, Prima e Seconda Stella, copre soltanto il sa *e* fa: *mentre per l'è dob-*

biamo riferirci ad altro, e precisamente allo spirito del ragazzo ed all'ambiente in cui viene portato a vivere: il Branco.

Ecco perché B.-P. considera la prima Tappa, quella dal Cucciolo a Zampa Tenera, nei primi sei « Morsi »: si tratta del clima del Branco che agisce nel ragazzo onde portarlo ad agire e reagire nel senso voluto, si tratta del suo sforzo personale per entrare nello spirito della Legge, che è di tutto il Branco, che lo porta ad essere come un Lupetto deve essere.

Prima che il Lupetto sia tale, cioè prima dell'impegno personale costituito dalla Promessa, c'è soltanto un ambiente, un clima nel quale il nuovo ragazzo, il Cucciolo, viene ammesso in prova. Dopo la Promessa abbiamo un Lupetto che si sforza, aprendo i suoi occhi, di imparare ed avanzare verso la meta: la Salita al Riparto.

Possiamo anche considerare, come siamo abituati a fare, la Pista come un tutto unico, diviso in tre tappe; ma dovremo sempre tenere ben presente che essa è costituita da uno spirito e da cognizioni o dimostrazioni pratiche. Al primo arriveremo attraverso lo sforzo personale, ma per mezzo della vita collettiva, dell'esempio dei Vecchi Lupi e dei Lupetti già innanzi sulla Pista.

★

La Parte Seconda del Manuale è costituita da tredici capitoli, dei quali il primo illustra la « teoria delle Specialità » e gli altri dodici ciascuno una delle altrettante Specialità originali studiate e suggerite da B.-P.

Si tratta - e qui B.-P. è assai chiaro ed esplicito - di un mezzo da impiegare « individualmente » per « ovviare difetti » e « affermare il carattere e lo sviluppo fisico ». Posto che il Metodo si propone la formazione del singolo, è evidente che nessun Akela potrà pensare di aver espletato a fondo il suo compito se, avendo studiato con cura ed intelligenza ogni suo

Lupetto, non gli avrà fatto, oltre che percorrere la Pista - il minimo comune denominatore - anche conquistare quelle Specialità che detto studio gli avrà fatto apparire come particolarmente adatte o necessarie a quel Lupetto.

Questa Seconda Parte ha un valore essenziale e permanente per quanto riguarda il primo capitolo e cioè il posto che nel Metodo compete alle Specialità; ha invece, una importanza puramente esemplificativa per quanto riguarda gli altri dodici. Infatti se da un lato le particolari Specialità di B.-P. non tramonteranno mai, in quanto avranno sempre il valore che avevano e che hanno per combattere i determinati difetti da lui indicati o per sviluppare determinate abilità; vero è anche che gl'interessi attuali e contingenti del ragazzo nonché le condizioni particolari di alcune Nazioni o Regioni possono suggerire altre Specialità in aggiunta a quelle originali.

★

Infine la Parte Terza del Manuale, già intitolata « Ragion d'essere dei Lupetti », è costituita da « Suggerimenti al Capo Branco » a proposito di « Scopo e Metodi dell'Educazione del Lupetto ».

Si tratta di un serratissimo condensato di tutte le idee e linee fondamentali del Metodo, che richiede da parte del Capobranco un attento e continuo studio, se vorrà essere certo di applicarlo con fedeltà.

A conclusione di questa breve nota, espongo il seguente prospetto riassuntivo:

Fuori Testo.

Quattro punti fondamentali.

Sarebbe poco dire che il Lupettista deve conoscerli a memoria, deve averli sempre presenti e simili. Il Lupettista deve

averli nel sangue, pena la inanità più completa, per lui stesso e per i Lupetti, del suo servizio nel Branco.

PARTE PRIMA:

Morsi 1-6, 14 *e* 16: Vita di Branco.

Ad essi il Lupettista farà particolare ricorso tutte le volte che dovrà affrontare o vorrà approfondire problemi relativi al clima, allo spirito, alla vita ed alle attività del Branco come collettività, o del singolo Lupetto in quanto membro di questa.
Morsi 7-13 *e* 15: Lavoro individuale su base comune.

E' la parte che interesserà di più quando si tratti di aiutare i Lupetti del Branco a percorrere ciascuno la propria Pista.

E' la miniera dalla quale il Lupettista trae insegnamento circa il «modo» di presentare ai Lupetti, e non ostante che si tratti di ottenere un lavoro ed uno sforzo individuali si tratterà di una presentazione collettiva al Branco poiché è un lavoro su base comune a tutti i Lupetti, trae idee ed esempi per portare ed utilizzare nella vita del Branco attraverso giochi, gare, lavori, le nozioni apprese dal singolo.

Le due serie di Morsi vanno, dunque, sfruttate non successivamente, ma contemporaneamente.

PARTE SECONDA: Lavoro individuale sul singolo Lupetto.

Lo studio del carattere e delle capacità di ogni singolo ragazzo comincia fin dal primo giorno in cui egli entra Cucciolo nel Branco. E' bene che nulla complichi il già enorme lavoro psichico e materiale che il ragazzo di otto o nove anni incontra per assimilare lo spirito del Branco ed avviarsi, dopo la Promessa, alla Prima Stella. Ma, una volta questa conquistata, il Lupettista - Parte Seconda del Manuale alla mano - deve concretizzare il suo studio del Lupetto, entusiasmandolo ed avviandolo alla conquista della Specialità adatta per lui.

Questo lavoro parallelo, di studio da parte di Akela, e di conquista del Brevetto da parte del Lupetto, non dovrebbe più arrestarsi sino alla Salita al Riparto. Ma, attenzione, una sola Specialità alla volta, e lavorata a fondo.

PARTE TERZA:

Consigli al Capo Branco: lavoro del Vecchio Lupo su sé stesso e sugli altri VV. LL.

E' la parte con la quale è forse meglio iniziare la lettura del Manuale. E' quella alla quale dovremo sovente tornare per rettificare la linea che stiamo seguendo, il nostro atteggiamento, per controllare l'impiego che stiamo facendo di tutti i mezzi che il Metodo pone a nostra disposizione. Parte fondamentale, dunque, che ci farà di nuovo luce nei momenti di smarrimento ed incertezza, che ci mette di nuovo in grado di cogliere qualche successo quando la nostra dimenticanza delle vere linee essenziali del Metodo ci avrà messo davanti ad una serie di insuccessi.

FAUSTO CATANI

INTRODUZIONE

Tutti i ragazzi, come tutti i giovani lupi, hanno un formidabile appetito. Questo libro è un pasto offerto da un Vecchio Lupo ai piccoli Cuccioli.

C'è carne succulenta da mangiare, e ci sono ossa dure da sgranocchiare.

Ma se ogni Cucciolo che lo divorerà saprà venire a capo delle ossa come della carne, e si mangerà il grasso come il magro, spero che ricaverà da ogni morso novella forza ed anche diletto.

B. - P.

A RUDYARD KIPLING, *che ha fatto tanto per ispirare il giusto spirito nelle nostre giovani generazioni, sono infinitamente grato per il permesso accordatomi di far mio il suo inimitabile* « LIBRO DELLA GIUNGLA ». *I miei ringraziamenti sono dovuti anche agli Editori Mc Millan & Co. Ltd. per la loro cortesia nel concedere tali citazioni.*

LA LEGGE DEL BRANCO

1) *Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo*

2) *Il Lupetto non ascolta se stesso.*

LA PROMESSA DEL LUPETTO

Prometto di FARE DEL MIO MEGLIO:
per compiere il mio dovere verso Dio ed il Re;
per osservare la Legge del Branco e fare una Buona Azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno.

PARTE PRIMA

PRIMO MORSO

STORIA DI MOWGLI - I LUPETTI - RAGAZZI ZULU' - DOVERI DEI LUPETTI - CERCHIO ATTORNO ALLA RUPE DEL CONSIGLIO - IL GRANDE URLO - GIUOCO: SHERE KHAN E MOWGLI

NOTA PER IL CAPOBRANCO:

« I Libri della Giungla » di Rudyard Kipling, sono la base della storia di lupi che è il tema di questi primi « Morsi ». Se leggerete ai Lupetti questi libri, dopo averne dato lo schema come appresso, essi ne saranno certamente felici e ne apprezzeranno tanto maggiormente il significato.

C'era una volta, in India, una grande tigre che si aggirava nella giungla in cerca di cibo. Giunse finalmente ad un luogo dove era accampato un boscaiuolo con la sua famiglia, e la tigre pensò che sarebbe stata proprio una gran bella cosa di far cena a spese di un uomo addormentato o, meglio ancora, di un piccolo bimbo grassottello.

Sebbene fosse un bestione grande e forte, la tigre non era molto coraggiosa, e non aveva alcun desiderio d'incontrarsi faccia a faccia con un uomo armato in terreno aperto.

Strisciò, dunque, avvicinandosi al fuoco da campo; ma, affascinata dalla preda, non guardò attentamente dove metteva le zampe, e, nello spingersi avanti, calpestò delle braci ardenti.

Urlò di dolore, mettendo a soqquadro tutto l'accampamento, e dovette ritirarsi affamata e zoppicante.

Un bimbo piccolo scappò via nei cespugli per nascondersi ed ecco che incontrò un gran lupo grigio. Ma il lupo era un animale coraggioso e gentile, e vedendo che il bimbo non aveva paura di lui, lo prese su delicatamente coi denti, come

1ª PARTE 16 MORSI

AKELA

L LUPETTO È.
(PISTA DI ZAMPA TENERA)

- 1 ÷ 6 BRANCO - COMUNITÀ LEGGE, PROMESSA, P.M. SALUTO, TOTEM, CERIMONIE UNIFORME
- 14 VACANZE DI BRANCO
- 16 SALITA AL RIPARTO

LUPETTI

LUPETTO SA (PISTA 1ª STELLA)

LUPETTO FA (PISTA 2ª STELLA)

- 7 ÷ 13 - 15 LA PISTA DEL LUPETTO, ATTIVITÀ DA SVOLGERE, GIOCHI ED ESERCITAZIONI

2ª PARTE 13 CAPITOLI

I MEZZO (INDIVIDUALE) PER OVVIARE I DIFETTI AFFERMARE IL CARATTERE E LO ILUPPO FISICO.

- 1 TEORIA DELLE SPECIALITÀ
- 12 ILLUSTRAZIONE DI SPECIALITÀ (12) ORIGINALI SUGGERITE DA BP.

3ª PARTE CONSIGLI AL CAPO - BRANCO

LAVORO
- CAPO BRANCO
SE STESSO E
GLI ALTRI V.V.L.

A PROPOSITO DI SCOPI E METODI DELL'EDUCAZIONE DEL LUPETTO, OVVERO IDEE E LINEE FONDAMENTALI DEL METODO

PERCORSO DI LETTURA E DI STUDIO: 3 → 1 → 2

un cane fa coi propri cuccioli, e lo portò nella sua tana, lì vicino.

Qui Mamma lupa si prese cura del bimbo e lo allevò tra i suoi piccoli.

Poco dopo Tabaqui, che è lo sciacallo, andò dalla tigre, il cui nome era Shere Khan, e le disse: « Signora Tigre, io so dove si è rifugiato quel piccolo bimbo, e se Lei vorrà ucciderlo, si compiacerà darmene un bel pezzettino, come ricompensa di averle indicato dove trovarlo.

Egli si trova in quella piccola tana sotto la roccia »,

Uno sciacallo è una specie odiosa e strisciante di animale, che lascia agli altri la fatica di cacciare ed uccidere, mentre egli gironzola mendicando i rimasugli.

Così Shere Khan si presentò alla bocca della tana, ma per quanto potesse mettere dentro la testa, l'apertura era troppo stretta per permettere al suo corpo di passare, ed il lupo grigio, dentro, lo sapeva bene e per tanto non ne ebbe paura.

Il lupo le disse di andar via e procurarsi con la caccia il suo cibo, e di non andare in giro cercando di rubare quello che gli altri avevano catturato. Gli disse anche che non doveva infrangere la legge della giungla, la quale dice che nessun animale può uccidere un essere umano, poiché questo fa sì che arrivino altri uomini per dar la caccia all'assassino, con conseguente grave pericolo per tutti gli animali della giungla.

Shere Khan ruggì di collera e provò a spaventare il lupo con la minaccia di quello che gli avrebbe fatto, quando improvvisamente intervenne Mamma lupa ingiungendole di andarsene per i fatti suoi. Ella si sarebbe presa cura del ragazzo, ed un giorno quel ragazzo, divenuto grande, avrebbe ucciso Shere Khan, se non stava molto attenta.

Così il bimbo rimase coi lupi e crebbe come fosse della famiglia. Gli misero nome Mowgli, e gl'insegnarono tutte le astuzie della giungla: a correre ed a dar la caccia alla selvaggina.

In questo modo Mowgli divenne forte e coraggioso. Poi lo condussero anche alla riunione del Consiglio del branco di tutti i lupi, che veniva tenuto ad una certa rupe.

Come un piccolo lupo, Mowgli aveva un'infinità di cose da imparare.

Nel libro « Piste del Nord » di W. J. Long, si può leggere come un lupetto impari le sue lezioni di caccia dai genitori.

Le prime lezioni hanno per scopo di renderlo agile ed attivo, e per ciò gli si fa dar la caccia alle cavallette: saltare, azzannare, voltarsi e piombare su di loro. Più tardi lo si lascia digiuno, insegnandogli che se ha bisogno di cibo deve andare a procurarselo.

Il lupetto prova le sue astuzie sugli uccelli, ma presto scopre che non ne vale la pena. Se vuole uccidere deve arrampicarsi, correre, nascondersi e stare all'agguato.

Se non impara a far questo bene, morirà di fame.

Il suo pranzo dipende da lui.

La stessa cosa accade per un ragazzo che vuole divenire Esploratore. Occorre che egli apprenda prima dai vecchi Esploratori tutte le loro arti ed i suoi compiti. Anch'egli deve dare prova di attività nei giuochi e negli esercizi. Anch'egli deve fare il suo cammino nella vita ed i giuochi non sono sufficienti per questo. Se vuole riuscire, occorre che egli avanzi prudentemente, che apprenda tutto ciò che gli potrà servire nel mestiere che sceglierà, qualunque esso sia. Il suo successo dipende da lui, non dai suoi maestri o dai suoi genitori.

Preparatevi per tanto a fare come i veri lupacchiotti ed a vincere le vostre battaglie. Più tardi, da Esploratori, imparerete come potrete fare altrettanto da grandi.

I LUPETTI

I ragazzi che non sono grandi abbastanza per entrare negli Esploratori si chiamano « Lupetti ».

Perché? Perché un lupetto è un giovane lupo. Gli Esploratori si chiamano « Lupi » ed i piccoli Esploratori si chiamano perciò « Lupetti ».

Nelle praterie del Far-West americano i Pellerossa erano un popolo di esploratori. Ogni uomo della tribù era un vero esploratore. Chi non lo fosse stato sarebbe stato considerato una nullità.

C'era per tanto una grande rivalità tra i giovani coraggiosi per chi riuscisse ad essere il migliore esploratore. E quelli che avevano dimostrato di essere i più abili, prendevano il nome di « Lupi ».

Poteva essere « Lupo Grigio », « Lupo Nero », « Lupo Rosso », « Lupo Magro », e così via; ma « Lupo » era il titolo d'onore, nel significato di vero esploratore.

Andando in tutta un'altra parte del mondo, nel Sud Africa, sebbene le popolazioni siano completamente diverse (questi sono selvaggi negri, invece di Indiani Pellerossa), troverete che anch'essi sono dei buoni esploratori e che anch'essi chiamano « Lupi » i loro migliori esploratori.

Un esploratore, come sapete, è un uomo forte e coraggioso, che rischia volontariamente la vita per compiere il suo dovere, che sa, di giorno e di notte, trovare la strada in territorio sconosciuto, che sa bastare a se stesso, accendersi il fuoco, cucinare il pranzo; sa seguire le tracce di animali ed uomini, vede senza esser visto; e contemporaneamente è gentile e servizievole verso donne e bambini, e soprattutto, ubbidisce agli ordini del suo capo fino alla morte.

Nel Sud Africa la migliore tribù era quella degli Zulù, con le sue diramazioni: i Matabele, i Suazi ed i Masai.

Ogni uomo di queste tribù era buon guerriero ed esploratore, perché imparava fin da bambino.

I ragazzi della tribù andavano sempre lungo il sentiero di guerra insieme agli uomini, portando per loro il cibo e le stuoie per dormire.

Non combattevano, ma guardavano lo svolgimento delle battaglie da una certa distanza, ed imparavano così come comportarsi quando fosse giunto il loro turno. I più svelti e i migliori di questi ragazzi erano i « Lupetti » cioè i futuri « Lupi » della tribù.

LE PROVE DI UN RAGAZZO ZULU'

Prima però di essere ammessi tra gli esploratori ed i guerrieri, i ragazzi dovevano passare degli esami piuttosto duri. Ecco quello che dovevano fare.

Quando un ragazzo era diventato abbastanza grande per

essere guerriero, era preso, denudato e dipinto interamente di bianco. Gli veniva consegnato uno scudo con il quale proteggersi ed un «assegai», cioè un piccolo spiedo, con il quale uccidere animali o nemici. Dopo di ciò veniva lasciato libero nella foresta.

Chiunque lo avesse visto mentre era ancora bianco, poteva dargli la caccia ed ucciderlo; e quella vernice bianca impiegava circa un mese a sparire, né si toglieva lavandosi.

Così il ragazzo doveva nascondersi per un mese nella giungla e vivere come poteva.

Doveva seguire la traccia delle antilopi, e strisciare abbastanza vicino a loro per colpirle con lo spiedo e procurarsi così di che mangiare e vestirsi. Per cucinare il cibo doveva fare il fuoco sfregando due pezzi di legno; non aveva certo fiammiferi con sé; né tasche per metterceli, qualora li avesse avuti. E doveva inoltre stare bene attento che il suo fuoco non mandasse troppo fumo, per non dare nell'occhio agli esploratori che lo inseguivano.

Doveva essere capace di correre per lunghi tratti, di arrampicarsi sugli alberi, e di traversare a nuoto i fiumi per poter sfuggire a chi gli dava la caccia. Doveva essere coraggioso e far fronte al leone od a qualsiasi altra belva che lo avesse assalito.

Doveva sapere quali piante sono commestibili e quali velenose e come cucinarle. Doveva, naturalmente, farsi da sé i recipienti da cucina con scorze d'alberi o creta. Doveva costruirsi una capanna per viverci, ma assai ben nascosta.

Doveva preoccuparsi di non lasciare mai impronte o tracce dietro di sé, dovunque andasse, perché non fosse possibile seguirlo. Se russava dormendo, questo lo avrebbe denunciato a un nemico dall'orecchio fino. Imparava perciò a tener la bocca chiusa ed a respirare silenziosamente con il naso.

Per un mese intero doveva vivere questa vita, a volte con un caldo asfissiante, altre sotto la pioggia ed il freddo.

Quando finalmente la tinta bianca se ne era andata, egli poteva tornare al suo villaggio, dove era ricevuto con grande gioia e gli era permesso di prendere posto tra i giovani guerrieri della tribù.

Dalla sinistra alla destra vedete un Um-fan (ragazzo portatore), un giovane guerriero ed un Ring-Kop, cioè un veterano. Questi corrispondono ai nostri Lupetti, Esploratori e Capi.

Poteva poi ancora progredire e per il suo coraggio essere promosso « Ring-Kop » cioè un vero guerriero provetto, cui era permesso portare un cerchio sulla testa.

Compiendo ancora altre prodezze poteva, alla fine, conquistarsi l'onorifico titolo di « Lupo ».

Potete bene immaginare, però, che un bel numero di ragazzi così partiti non riusciva a superare il periodo di un mese; alcuni erano uccisi dalle belve, altri dagli uomini, molti morivano di fame o di freddo o annegavano nei fiumi. Soltanto i migliori riuscivano a superare la prova, dimostrando con ciò di essere veramente uomini in gamba.

Era una prova un po' rude... Non è vero?

ESPLORATORI INGLESI

Nel nostro paese centinaia di anni fa, gli esploratori erano i Cavalieri, uomini pronti a morire per il loro dovere, e che avevano giurato di essere cortesi verso i vecchi, generosi e buoni verso le donne e i bambini.

Essi, come gli Zulù, cominciavano a conoscere i loro doveri fin da ragazzi, servivano, cioè, come paggi, i Cavalieri e li aiutavano ad indossare l'armatura. Cresciuti diventavano Scudieri ed imparavano a cavalcare, a servirsi delle armi, ed a seguire le leggi dei Cavalieri, per poter venire ammessi tra essi, quando avessero dato prova di essere veramente ligi al loro dovere e meritevoli di promozione, proprio come i giovani guerrieri degli Zulù.

Questo succedeva centinaia di anni fa, e moltissimi ragazzi hanno dichiarato che essi desidererebbero che i Cavalieri vivessero ancora e si prodigassero nelle grandi gesta di allora, perché sarebbero felici di divenire loro paggi e scudieri.

Ma, sotto un certo punto di vista, esistono anche oggi cavalieri, scudieri e paggi.

Gli uomini che io considero come i nostri Cavalieri ed esploratori di oggi, sono gli uomini di frontiera nelle parti più selvaggie del nostro Impero. Gli uomini dei boschi, i cacciatori, gli esploratori, i cartografi, i nostri soldati e marinai, i navigatori artici, i missionari, tutti questi uomini della nostra razza che vivono in ambiente selvaggio, affrontando difficoltà e pericoli unicamente perché è loro dovere, sopportando durezze, bastando a loro stessi, tenendo alto il nome dei Britanni per coraggio, cortesia e giustizia in tutto il mondo; questi sono gli esploratori della Nazione di oggi, questi sono « Lupi ».

Ma anch'essi non potrebbero fare quello che fanno se non avessero imparato quel genere di vita da piccoli.

Il Lupetto guarda all'Esploratore e l'Esploratore guarda all'uomo di frontiera.

COME I RAGAZZI POSSONO IMPARARE A DIVENIRE ESPLORATORI

I ragazzi dell'Impero Britannico hanno la possibilità di apprendere come diventare esploratori, entrando dapprima nei Boy Scouts, proprio come nei tempi antichi gli Scudieri imparavano a divenire Cavalieri.

E così anche i piccoli Esploratori, i « Lupetti », come i paggi d'una volta che si preparavano per divenire Scudieri, possono imparare come divenire Esploratori quando ne avranno l'età.

DOVERI DI UN LUPETTO

Nei Morsi che seguono vi mostrerò come potete iniziarvi ai diversi doveri di un « Lupetto »: fare i nodi e accendere i fuochi, come installarsi comodamente in un campo, come costruirsi la tana, come trovar la strada in territorio sconosciuto, come fare segnalazioni ai vostri amici, come fare delle

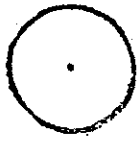
buone azioni alla gente e come rendersi utili in caso di accidenti.

Non ha alcuna importanza l'essere ricco o povero, il vivere in città od in campagna. Si possono imparare assai facilmente da sé tutte queste cose, se farete come vi dirò io.

LA RUPE DEL CONSIGLIO ED I CERCHI

Quando il branco dei lupi si radunava nella giungla, Akela, il vecchio lupo, prendeva posto su una grande rupe al centro, ed il branco si accucciava in cerchio tutto attorno.

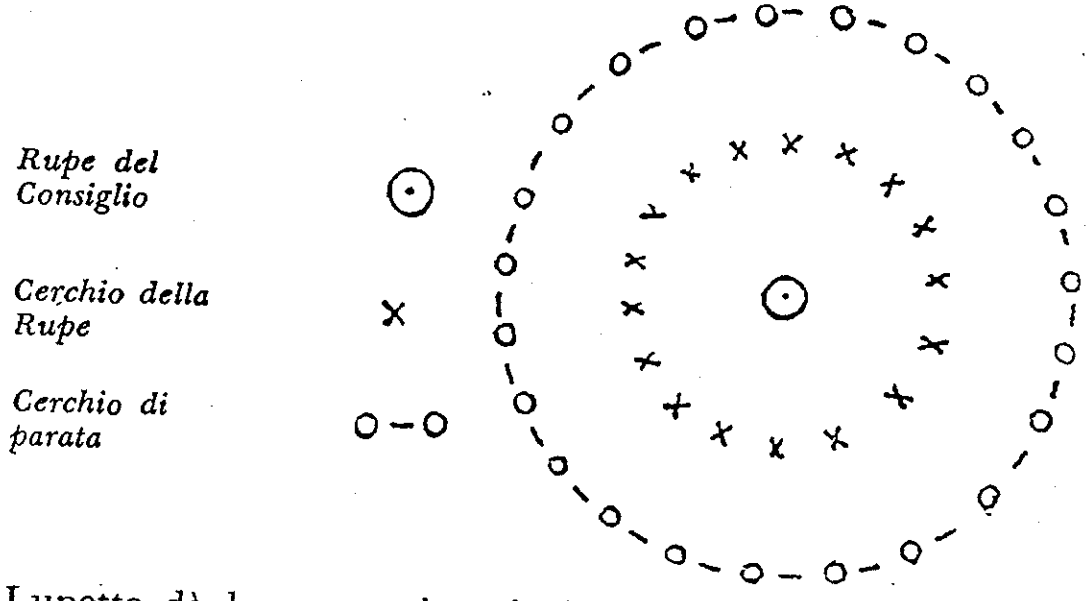
Anche noi con il nostro Branco di Lupetti possiamo segnare la Rupe con un piccolo cerchio di pietre, o paletti od anche col gesso così:



Il cerchio della Rupe ha circa tre passi di diametro, ed ha al centro il palo della bandiera o il totem del Branco.

PER FORMARE IL CERCHIO DI PARATA

Quando il Branco è stretto nel Cerchio della Rupe, ed il Capobranco dà l'ordine: « Formate il Cerchio di Parata » ogni

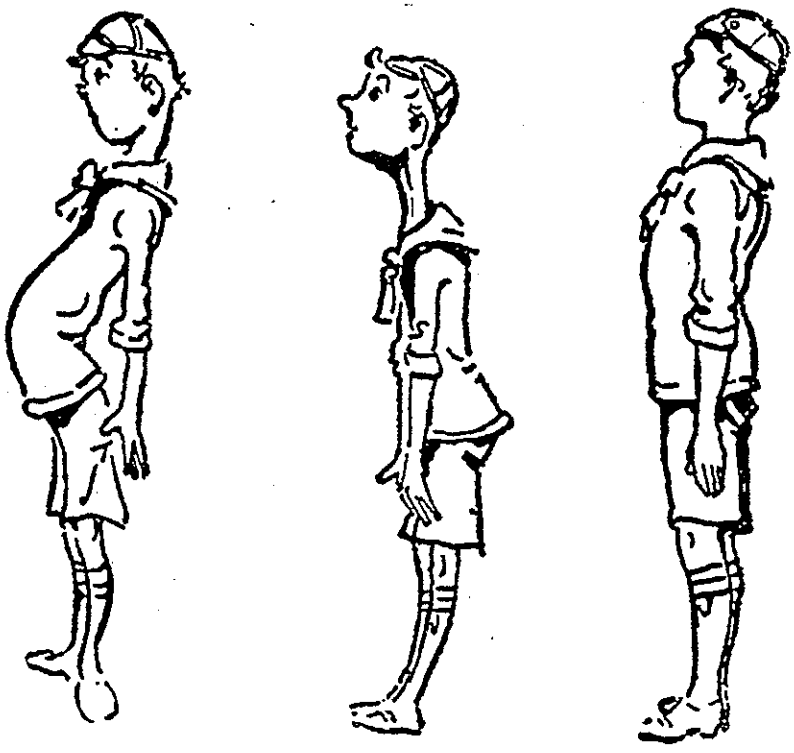


Lupetto dà la mano ai suoi vicini ed il cerchio si allarga in fuori fino a che tutte le braccia siano tese.

Questo cerchio si fa per il Grande Urlo, per le Danze della Giungla e per le cerimonie in genere.

Qualunque cosa stia facendo, quando sente il grido « Lupi, Lupi, Lupi », ogni Lupetto risponde immediatamente gridando: « Lupo » e corre subito a formare il Cerchio di Parata attorno al Capobranco. Se il Capobranco chiama « Lupi » soltanto una volta questo vuol dire « Silenzio » ed ognuno deve allora fermarsi ed ascoltare.

Nessuno può chiamare: « Lupi » all'infuori di un Vecchio Lupo. Il Caposestiglia può radunare la sua Sestiglia chiamandone il colore.



L'ATTENTI

Quando viene ordinato l'« Attenti », il Lupetto deve tenersi diritto come un soldato, talloni uniti, braccia ben distese, petto in fuori, testa alta e sguardo diritto in avanti... e non vagante di qua e di là.

Quando viene dato il « Riposo » il Lupetto starà a piedi divaricati, le mani incrociate dietro la schiena e lo sguardo potrà allora girarsi attorno quanto si vuole.

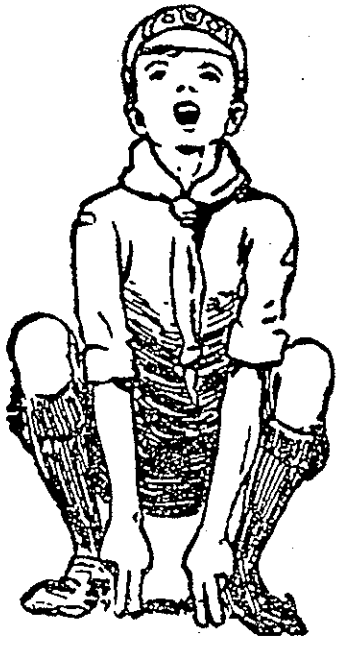
IL GRANDE URLO

Quando Akela, il vecchio lupo capo del branco, prendeva posto sulla rupe, tutti i lupi che erano accucciati in cerchio alzavano il muso in aria e urlavano il loro benvenuto.

Quando il vostro Vecchio Lupo, Akela, cioè il Capobranco, od anche un altro Capo, viene all'adunata lo dovete salutare accucciandovi in cerchio, come fanno i lupi, e lanciando il Grande Urlo dei Lupetti.

Ed ora formate il cerchio (via, svelti, un Lupetto non cammina mai, corre!).

Accucciatevi sui talloni con le zampe anteriori a terra tra le punte dei piedi, le ginocchia aperte, così:



Poi quando il Vecchio Lupo viene verso il Branco, i piccoli Lupi alzano il mento e gridano. Ma il loro urlo significa qualche cosa: essi vogliono salutarlo, ed allo stesso tempo mostrargli che sono pronti ad obbedire ai suoi ordini.

Il grido del Branco in tutto il mondo è questo: « Del nostro meglio », così quando il Capobranco entra nel cerchio, alzate il mento in aria e, tutti insieme, gridate facendo di ogni parola un lungo urlo: «A - ke - la! Deeel nooostroo MEGLIO ». La parola « Meglio » va gridata netta e forte e tutti insieme; contemporaneamente saltate in piedi con le due dita di ciascuna mano avvicinate ai lati della testa, a somigliare le due orecchie del lupo.

Ma che cosa significa?

Significa che voi intendete fare del vostro meglio a due mani, non solamente con una, come la maggior parte dei ragazzi, che usano soltanto la mano destra.

Il vostro meglio varrà due volte il meglio di un ragazzo qualunque.

« Del nostro meglio » è il motto dei Lupetti.

Tenete le due mani alzate fino a che il Lupetto che comanda il Grande Urlo grida con la sua voce più acuta « Vostro meglio, vostro meglio, vostro meglio, vostro meglio ».

Soltanto allora, dopo il quarto « vostro meglio », i Lupetti lasciano cadere il braccio sinistro lungo il fianco, e tenendo la mano destra come per il saluto (vedi pag. 32 e 33) con le due dita, cioè, aperte, rispondono: «Siii» e abbaiano « Meglio », « Meglio », « Meglio », « Meglio ».

Al quarto « meglio » lasciano cadere anche il braccio destro e rimangono sull'attenti, in attesa di ordini.

Mettetevi ora giù di nuovo e vediamo come sapete fare bene il Grande Urlo in onore del Vecchio Lupo.

GIUOCO: SHERE KHAN E MOWGLI

Babbo Lupo, Mamma Lupo e tutti i piccoli lupi formano una catena uno dietro l'altro, con Mowgli, il più piccolo, come ultimo. Ognuno tiene per la vita colui che lo precede.

Ed ecco che arriva Shere Khan, la tigre. Cerca di acchiappare Mowgli, ma Babbo Lupo gli si pone continuamente davanti e glielo impedisce e tutta la catena dei lupi si tiene rigida dietro di lui, cercando di proteggere Mowgli che è in coda.

Mowgli ha un fazzoletto che sporge dal suo maglione come una coda, e se Shere Khan riesce ad impadronirsi di esso nel tempo di tre minuti ha vinto, altrimenti hanno vinto i lupi.

SECONDO MORSO

AKELA - BALOO E BAGHEERA - IL NUOVO ACQUISTO - IL SALUTO - DANZA DI TABAQUI - PRONUNCIA DEI NOMI GIUNGLA

Cominciare con il Grande Urlo

Vi parlerò ancora di Mowgli e del branco della Giungla. Vi ricordate quali fossero gli animali principali?

Akela, il vecchio lupo saggio, capo del branco, che sta sulla Rupe del Consiglio, che veglia perchè i lupi più giovani osservino tutti la legge del branco. Egli assomiglia ad un uomo d'esperienza capace d'insegnare ai ragazzi cosa fare per crescere forti ed utili.

Akela è una parola indiana e significa « colui che è solo ». Ci può essere soltanto un Capobranco alla testa del Branco, proprio come Akela era solo sulla Rupe del Consiglio. Se ci fossero parecchi Capi nel Branco essi potrebbero cercare di fare cose diverse nello stesso tempo, qualche Lupo seguirebbe uno ed altri un altro, fino a che il nostro Branco si ridurrebbe come il Branco di Seeonee, dei Libri della Giungla, dopo che i lupi, messo da parte Akela, seguirono diversi capi. Dopo poco tempo alcuni erano zoppi per esser caduti nelle trappole, altri erano stati feriti da colpi di fucile, alcuni erano tutti rognosi per aver mangiato cibi cattivi, altri infine mancavano all'appello. Se essi avessero continuato a seguire Akela, il solo capo del branco, questo non sarebbe mai accaduto.

Shere Khan, la grande tigre prepotente, tutta strisce e zanne e zampe: ma, come accade anche fra i ragazzi prepotenti, non molto coraggiosa in fondo in presenza di chi le tiene testa.

Poi Tabaqui, lo sciacallo vigliacco e strisciante che cercava di farsi amici tutti, adulandoli; ma tutto quello che cercava da loro era d'avere i resti dei loro pasti. Ci sono molti ragazzi come Tabaqui che leccano e adulano gli altri, sperando di avere qualche cosa, invece di far fatica e procurarsi da sé quello che vogliono.

Vedete perciò, che gli animali della giungla, a modo loro, somigliano molto agli esseri umani.

Ma ci sono nella giungla ancora altri animali oltre quelli di cui v'ho parlato.

Quando Mowgli fu portato alla Rupe del Consiglio, doveva essere accettato dal branco, il che significa che gli avrebbero dovuto insegnare le leggi ed i costumi del branco, prima che egli potesse veramente entrare a farne parte.

E così Baloo, l'orso, un tipo saggio, per quanto un po' grasso e dormiglione, fu incaricato di insegnargli la legge. E Bagheera, la grande pantera nera, che era una cacciatrice forte e astuta, gli avrebbe insegnato la caccia e le arti della giungla.

Nel vostro Branco, m'immagino, imparerete a chiamare « Akela » il vostro Capobranco perchè è il vostro Capo. Se egli ha degli aiuti, probabilmente li chiamerete Baloo [1]) e Bagheera. Quando parlerete di loro tre collettivamente, li chiamerete i « Vecchi Lupi ».

E perché non dare a qualcuno dei Lupetti speciali nomi giungla? Il Caposestiglia dei Grigi potrebbe essere chiamato, per esempio, « Fratello grigio » il Lupetto più allegro potrebbe essere « Rikki-Tikki-Tavi » (Rikki, per abbreviare); o il Segretario del Branco potrebbe essere « Sahi » (l'Istrice).

IL NUOVO ACQUISTO

Un ragazzo che voglia divenire Lupetto viene chiamato « Novizio » o « Cucciolo » fino a che non ha imparato le Leggi del Branco, la Promessa, il Saluto, il Grande Urlo ed il

---

[1]) Nota: Nell'ASCI è stato ritenuto opportuno riservare il nome di Baloo all'Assistente Ecclesiastico.

loro significato. Di poi è ammesso ad essere una Zampa Tenera ed a vestire l'uniforme dei Lupetti.

Si chiama Zampa Tenera perché quando se ne va a caccia od a giuocare nella giungla, non sapendo come fare, corre alla cieca, si sperde, presto si stanca e massacra i suoi poveri piedi o « Zampe ».

Appena però ha imparato le astuzie degli anziani diventa un Lupo completo.

IL SALUTO

Vediamo ora il segno segreto con il quale i Lupetti salutano i loro Vecchi Lupi, gli altri Lupetti ed anche gli Esploratori.

Avete imparato il Grande Saluto che usate nel Grande Urlo per salutare un Vecchio Lupo, ma se lo incontrate o per parlarci in un momento qualsiasi, userete il saluto normale.

Lo farete così, con la sola mano destra, l'indice a toccare il berretto.

Perché due dita?

Ma dunque non conoscete la sagoma della testa di un lupo con le orecchie drizzate?

Guardate il distintivo da Lupetto.

Quando incontrate un altro Lupetto od uno Scout o qualcuno che porti all'occhiello il distintivo di Scout o Lupetto, fategli, o fatele, se è una donna, il saluto.

LA DANZA DI TABAQUI

Tabaqui è lo sciacallo, un tipo subdolo e strisciante.

Ha paura di andare in giro da solo, e perciò va sempre unito ad altri sciacalli; sebbene cerchi di sembrare un lupo, non si dà mai la pena di cacciare o comunque di procurarsi il cibo da sé come fa un lupo, ma gira di qua e di là cercando di rubarlo o di averlo in elemosina dagli altri. Quando l'ha avuto non è per nulla riconoscente, ma corre a destra e a sinistra urlando, disturbando la selvaggina e rendendosi insopportabile a tutti. Ci sono tanti ragazzi che somigliano a Tabaqui, che corrono su e giù gridando, facendo gli stupidi e disturbando gli altri, sempre pronti a mendicare un soldo o qualche caramella, ma mai desiderosi di fare qualche cosa. Sono sempre disposti a canzonare o gettare terra alla gente, purché abbiano poi la possibilità di scapparsene a tempo, ma sono in sostanza dei piccoli codardi.

Mowgli e Shere Khan.

Spero e mi auguro che nessun Lupetto meriterà mai di essere chiamato Tabaqui.

C'è poi Shere Khan, la grande tigre dall'apparenza feroce. Un terribile prepotente. Non abbastanza brava per cacciare e catturare una preda selvaggia, gira furtivamente attorno ai villaggi per uccidere i vitelli e le capre od anche qualche vecchio uomo incapace di difendersi, sempreché lo trovi addormentato. Diversamente ha un terrore folle dell'uomo.

Ebbene i Tabaqui tenevano in grande considerazione Shere Khan. La seguivano dappertutto, e per quanto essa facesse loro un'infinità di prepotenze, essi continuavano a dire che era la Sovrana della Giungla ed il più bel tipo di questa terra.

Naturalmente facevano questo soltanto in previsione di poterne ricavare qualche avanzo del suo pasto. Ho conosciuto degli Shere Khan tra i ragazzi, grandi e grossi dall'apparenza feroce, che svillaneggiano i più piccoli per far fare loro quello che vogliono, ma essi si dimostrano grandi codardi non appena uno dei piccoli mostra un po' i denti.

Nella danza di Tabaqui, il Branco si divide in due parti: metà dei Lupetti - con un capo, che è Shere-Kan - sono i Tabaqui, gli altri sono i Lupi, che naturalmente hanno con loro Mowgli.

I Tabaqui e Shere-Kan fanno la loro parte per primi, mentre i lupi si mettono tranquilli a sedere da un lato della stanza (o del terreno). Gli sciacalli formano un cerchio attorno a Shere Khan, che si pavoneggia orgogliosa al centro, si vanta del suo valore, e sembra sfidare tutti ed ognuno a farsi avanti ed a combattere. « Io sono Shere Khan, la Tigre Reale » grida, e gli sciacalli si muovono in cerchio attorno a lei e mormorano « Sciacallo, Sciacallo ».

Improvvisamente un Tabaqui lascia il cerchio, striscia fino a Shere Khan e molto umilmente si prostra innanzi a lei.

Shere Khan per il semplice gusto di far villanie e prepotenze, gli allunga un calcio. Lo sciacallo incassa, fa un nuovo inchino, come a dire « grazie » e corre indietro al suo posto. In tutto questo tempo era però sotto lo sguardo di Shere Khan; ma quando passa dietro le spalle della tigre le cose cambiano, non fa più inchini e gli fa invece le boccacce.

Bel mucchio di gente, no? Ma, attenzione!

I Lupi si muovono. Essi piombano addosso ai Tabaqui ed ogni lupo si porta via uno di questi esseri vili. Quando il rumore e la lotta sono svaniti, ed i lupi con la loro preda sono di nuovo fermi e tranquilli, Shere Khan, che durante il tumulto è stata piuttosto inquieta e preoccupata, si guarda attorno, vede che è sola e pensa tra sé: « Ma dunque io sono ancora più grande e forte di quel che pensassi ». « Io sono Shere Khan, la Tigre Reale » ruggisce di nuovo, sperando che tutti i popoli della Giungla la sentano e le prestino fede.

I popoli della Giungla potrebbero anche crederle, ma Mowgli ha sempre saputo che Shere Khan è soltanto una vile prepotente.

Egli va dunque avanti ora, molto lentamente, col braccio destro teso (l'indice puntato) e gli occhi dritti in quelli della Tigre. Shere Khan non può guardare negli occhi un uomo. Ha paura e per quanto continui a dire di essere la Tigre Reale, pian piano si accuccia ed alla fine è stesa ai piedi di Mowgli.

La danza è finita, e tutto il Branco corre a formare il Cerchio di Parata.

Forse penserete che questa sia una danza piuttosto difficile; ma vale la pena di provarla, perché dei bravi Lupetti possono farne una cosa molto vera ed eccitante. Altri potrebbero rovinar tutto, naturalmente, giocando intorno e non provando nemmeno a recitare.

Tutto il successo o il fallimento dipende soltanto dai Lupetti; se volete cioè, dimostrare, una volta per tutte, che non vi piacciono i prepotenti ed i vili, oppure se non volete darvi nemmeno la pena di pensarci.

GIUOCO: ABBATTERE IL TRONCHETTO

Mettere un tronchetto alto circa 60 cm. in piedi, in modo che sia abbastanza facilmente rovesciabile, ma che d'altra parte ogni ragazzo abbia la possibilità di scavalcare, od anche potrete usare un pallone da foot ball. I Lupetti formano un cerchio attorno e, tenendosi per mano e tirando forte, cercano di costringere uno di loro a rovesciare il tronchetto. Se ci riescono, quello esce dal giuoco; e così via finché risulti il vincitore finale.

PRONUNZIA DEI NOMI DELLA GIUNGLA

Alcuni nomi della Giungla sono difficili a pronunziarsi. Cercherò di aiutarvi:

Akela	=	Akela
Bagheera	=	Baghira
Baloo	=	Balù
Bandarlog	=	Bandarlog
Kaa	=	Caa
Mowgli	=	Maug-li
Sceonee	=	Sioni
Shere Khan	=	Sceacan
Tabaqui	=	Tabachi

TERZO MORSO

LA LEGGE DEL BRANCO - LE DANZE DI BALOO E BAGHEERA - IL GIORNO DELLA MAMMA

Avete mai letto il libro intitolato « Zanna Bianca » di Jack London?

E' molto bello, e descrive la vita di un piccolo lupo: come da piccino piccino, uscì esitante dalla Tana, che abitava con la madre, e fece la sua prima esperienza.

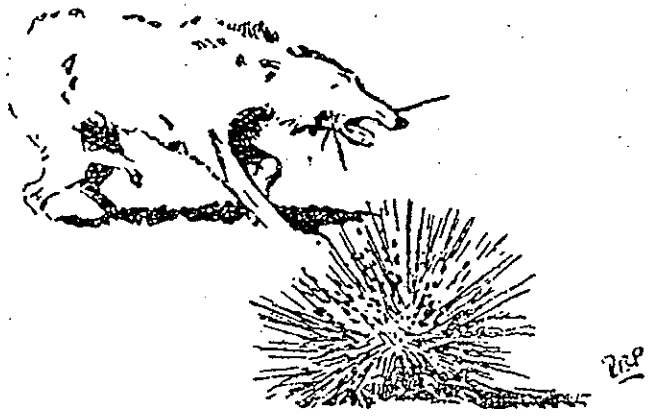
Uno scoiattolo che correva attorno ai piedi di un albero gli piombò addosso improvvisamente, causandogli una grande paura. Il lupetto si acquattò a piagnucolare. Ma lo scoiattolo si era spaventato quasi altrettanto quanto lui e si mise subito in salvo sull'alto dell'albero. Successivamente cercò di acchiappare un « ptarmigan » ma questo lo beccò sul naso e lo mise in fuga spaventatissimo.

Più tardi sua madre gl'insegnò come appiattirsi ben bene al suolo, e puntare silenziosamente e pazientemente la preda, e quindi colpire con la rapidità del lampo con i suoi denti. La caccia al porcospino fu la migliore lezione del mondo per il lupetto.

Il porcospino, appena è in allarme, si chiude tutto come un riccio, con gli aculei puntati in ogni direzione, e può con un colpo di coda piazzare un buon numero di questi dardi sul muso e nella gola di quel lupo o altro animale che lo attacchi.

Il vecchio lupo che sia stato ferito così una volta, non ci casca più la seconda. Sa che deve stendersi immobile, senza quasi respirare, forse per un'ora, prima che il porcospino, pensando che il terreno sia ormai libero, cominci a srotolarsi, ed anche allora lo fa lentissimamente e con ogni prudenza.

Il lupo aspetterà perciò che l'animale sia completamente



La caccia al porcospino è un'ottima lezione per il Lupetto.

disteso ed allora lo colpirà istantaneamente, squarciandogli il fianco indifeso, prima che l'altro possa richiudersi di nuovo per proteggersi.

Quando vi trovate ad aver dinanzi a voi una grossa difficoltà, pensate al lupo ed al porcospino e non abbiate fretta a risolverla. Abbiate pazienza ed usatela. Come gli indigeni delle coste occidentali dell'Africa quando vogliono catturare una scimmia, dicono:

« Non bene correre. No, signore, piano, piano prendere scimmia ».

Nella storia di Zanna Bianca, il piccolo lupo è catturato da una tribù d'Indiani e diventa completamente domestico vivendo con loro. Ma quando arriva la carestia, e le tribù non hanno perciò cibo da dare ai loro numerosi cani, queste povere bestie si disperdono nella foresta per procacciarsi da soli il nutrimento. Col risultato che essendo cani civilizzati, abituati a vedersi mettere davanti il loro pasto, non sapevano cacciare come si deve, e molti ne morirono di fame o furono uccisi e divorati dai lupi selvaggi.

Ma Zanna Bianca, avendo cominciato la vita come lupetto, era ben capace di cacciare per conto suo, e così si mantenne sano e salvo, finché un giorno s'imbattè di nuovo nell'accampamento e sentì l'odore dei cibi che si cuocevano sui focolari; seppe così che la carestia era finita e ritornò con l'antico padrone.

Quello che accadde ai cani è molto simile a ciò che accade ai ragazzi quando vanno pel mondo. Se non hanno imparato da piccoli a pensare a loro stessi ed a farsi una strada, non riusciranno; ma quelli che, come Lupetti o Esploratori, hanno appreso cose utili potranno spingersi avanti ed avere gran successo.

Cercate perciò di lavorare sodo e di imparare quanto più potete mentre siete Lupetti. Passate tutte le prove, e guadagnatevi le Specialità, che sono create per poter essere sempre più bravi nel giuoco. Vi saranno utili più tardi quando vorrete essere un vero esploratore.

Ho visto delle famiglie di lupi andare nella foresta con i genitori in testa ed i piccoli che trotterellano dietro sulle loro tracce. E' cosa certa che i vecchi Lupi insegnano ai loro piccoli con molta cura tutte le arti e tutte le astuzie, che li rendono così meravigliosi cacciatori e di così difficile cattura.

I Lupi sono i più bravi ed i più astuti di tutti gli animali selvatici, ed è proprio per questa ragione che gli uomini che si dimostrino i migliori esploratori vengano molto giustamente chiamati « Lupi ».

IL LUPO E' OBBEDIENTE

Ci sono molte cose che i lupi insegnano ai loro piccoli e che i Lupetti umani possono molto bene imparare anch'essi.

Può capitare di vedere parecchi cuccioli che giochino insieme ad acchiappare farfalle e si rotolino nel giuoco uno sull'altro. Uno di loro, ad un certo momento, ecco che si allontana trotterellando in cerca di avventure.

La madre lupa sta sdraiata lì vicina con la testa poggiata

sulle zampe anteriori. Subito essa alza il muso e guarda severa l'ardito esploratore. Dopo un secondo questi si ferma, guarda la madre, e ritorna indietro trotterellando come se ne era andato. Nulla è stato detto, non c'è stato alcun suono, ma l'intelligente cucciolo ha capito ciò che si voleva da lui e lo ha fatto immediatamente. Questa è obbedienza.

E' proprio quello che un Lupetto umano può fare anche egli: capir ciò che si desidera da lui e farlo senza che gli sia detto od ordinato.

E' la ragione per cui i lupi, cresciuti, diventano così bravi cacciatori. Il branco lavora insieme, ed obbedisce agli ordini del capo branco. Ogni lupo durante la caccia ad una lepre o ad un daino sarebbe felice di afferrarla e mangiarsela da solo, ma il capo del branco non lo permetterebbe.

Nel branco ognuno ha compiti diversi, come in una squadra di calcio. Quelli che per primi trovano il cervo debbono correre avanti velocemente per precederlo e tagliargli la strada, prima che giunga al rifugio cui è diretto, mentre quelli che inseguono corrono senza forzare in modo che se i lupi di testa si stancano, essi possono dargli il cambio, e così riuscire a catturare il cervo.

Se è un cervo bellicoso, armato di corna, e si rivolta contro di loro addossandosi ad una roccia, essi formano un cerchio intorno a lui e si siedono con calma aspettando il momento buono.

Uno o due faranno finta di attaccare e mentre il cervo si difende da loro, altri lupi si slanceranno, attaccandolo di dietro.

Oppure a caccia di qualche animale più timido, qualcuno del branco lo costringerà a fuggire, ma senza spingerlo troppo da presso e senza tentare di piombargli addosso, giacché potrebbe essere più veloce di loro.

Ma mentre essi corrono adagio, inviano due o tre dei loro migliori cacciatori che, a tutta velocità e facendo un giro, vadano a sopravanzare la preda sul cammino da lei seguito. Là si nascondono e restano in attesa. L'animale cacciato, preoccupato soltanto dei lupi che lo seguono, senza forzare ma inesorabilmente, dimentica di guardare avanti ed ecco che all'im-

provviso si trova attaccato e atterrato dai suoi nuovi nemici.

Come vedete i lupi in un branco hanno ciascuno la sua parte da fare, obbediscono ai desideri del capo, proprio come i giocatori di una squadra di foot-ball obbediscono agli ordini del capitano. Non c'è bisogno che questi urli i suoi ordini.

Quando giuocate non aspettate che il capitano vi dica ogni volta quando dovete fare una discesa o quando dovete passare la palla ad un altro, fatelo da voi. Sapete ciò che il capitano aspetta da voi, fate dunque quello che va fatto senza bisogno che ve lo si dica. Tenete il vostro posto nel giuoco non soltanto per divertirvi, ma anche per aiutare la vostra squadra a vincere. Questo è in sostanza il dovere principale di uno Scout: tenere il suo posto nella partita che si sta giuocando.

LA LEGGE DEL BRANCO

1) *Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo.*

Nella giungla il vecchio lupo è un saggio e sa come bisogna condurre una caccia perché sia fruttuosa, e perciò i lupi gli obbediscono sempre e subito.

Anche quando il vecchio lupo non è in vista, i lupi obbediscono ai suoi ordini, perché è impegno di ogni lupo del branco di fare la sua parte nel giuoco onorevolmente.

Lo stesso è nel *nostro* Branco di Lupetti. Il Lupetto obbedisce agli ordini di suo padre, della madre e del maestro, sia che essi siano lì presenti o no, a vedere quello che egli fa. Si può esser certi che il più piccolo dei Lupetti farà sempre ed in ogni circostanza del suo meglio per compiere quello che egli sa che da lui desiderano i grandi.

2) *Il Lupetto non ascolta se stesso.*

Quando il lupo ancora giovane è a caccia di una lepre per cibarsene, lui ed il branco, può darsi che ad un certo momento si senta stanco e desideri fermarsi, ma, se è di buona razza, non si ascolterà, terrà duro, e continuerà l'inseguimento,

farà del suo meglio e proverà ancora. Alla fine si accorgerà che la lepre è stanca né più né meno quanto lui, ed egli avrà conquistato il pranzo.

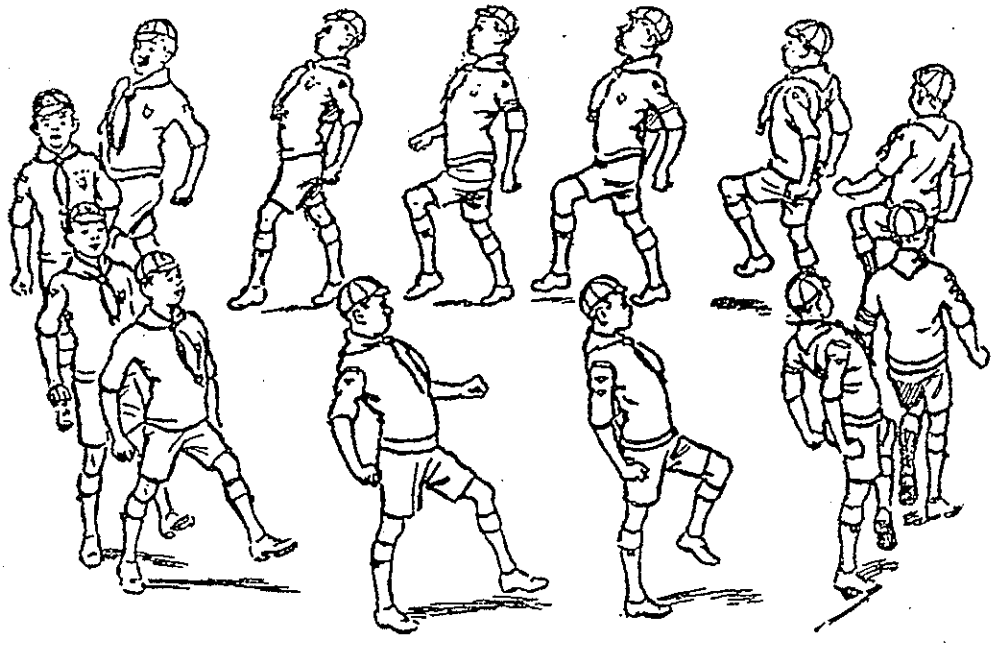
Lo stesso è nel *nostro* Branco. Un Lupetto può avere ricevuto un compito, come quello di imparare a saltare a corda o a nuotare; può darsi che egli lo trovi difficile o stancante, e, se potesse fare a modo suo, la pianterebbe lì. Ma un Lupetto non si ascolta, terrà duro e proverà ancora; egli *farà proprio del suo meglio* ed alla fine riuscirà benone.

Ora, tornando a casa, cercate di ricordare le cose che avete imparate, perché, come Lupetti, dovrete costantemente esercitarvi, e cioè:

Il Cerchio della Rupe ed il Cerchio di Parata.
Il Grande Urlo.
Il Saluto.
Le due Leggi del Branco.

DANZA DI BALOO

Formiamo ora il Cerchio di Parata, e proviamo la danza di Baloo, l'orso. Nel « Libro della Giungla » egli fu l'animale



che insegnò a Mowgli la legge della giungla. Era un bravo bestione di buon carattere, molto simile ad un grosso poliziman.

Perciò quando si dà l'ordine « Baloo », ogni Lupetto girerà a destra e seguirà il capo, marciando molto lentamente e rigidamente, gonfio come un pulcinella, con lo stomaco in fuori, i gomiti allargati, mento all'aria, guardando a destra e a sinistra con aria molto importante; e mentre gira così ripete ad alta voce, così che ognuno le conosca, le due Leggi del Lupetto. « Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo; il Lupetto non ascolta sé stesso ».

Quando il Capobranco dà il segnale e l'ordine di fermarsi, i Lupetti subito si arrestano, si volgono verso il centro, e ritornano loro stessi, tenendosi bene sull'attenti, in attesa di ordini.

(La danza può essere accompagnata da musica adatta).

DANZA DI BAGHEERA

Bagheera è la pantera nera, abilissima nell'arrampicarsi sugli alberi, nello strisciare silenziosa e perfettamente invisibile nelle ombre della notte.

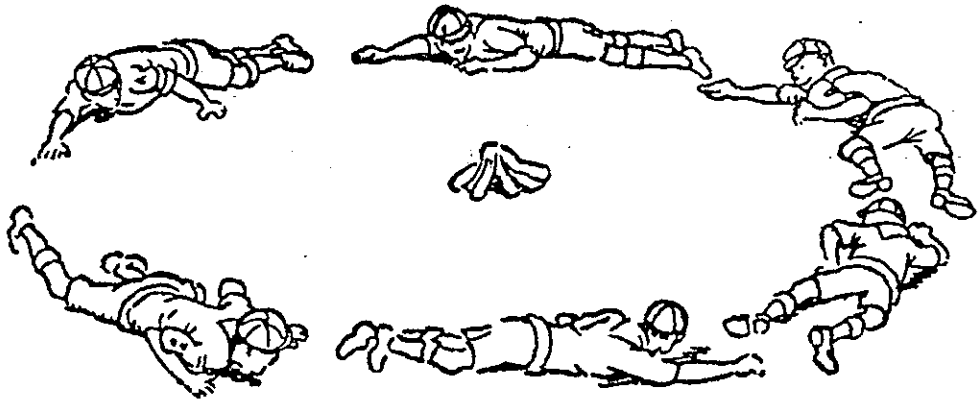
E' la cacciatrice ingegnosa e abile, coraggiosa e resistente.

Per quanto essa possa essere feroce e terribile quando vuole, ha un cuore gentile ed insegnò a Mowgli a cacciare per procurarsi il cibo.

Nella danza di Bagheera ogni Lupetto diventa una pantera.

Il Branco è nel Cerchio di Parata; ogni Lupetto si muove in giro stando accucciato, guardando a destra ed a sinistra se scorge selvaggina. Improvvisamente la selvaggina è in vista. Ogni Lupetto si getta a terra, voltando la testa e guardando fissamente verso il centro del cerchio, dove deve immaginare ci siano delle antilopi al pascolo.

Per non essere visto, egli si mette silenziosamente a quattro zampe, volgendosi verso il centro, indietreggia quindi cautamente di alcuni passi, per allontanarsi di più dalle antilopi e non spaventarle.



Ogni Lupetto comincia poi a strisciare lentamente verso il centro. E man mano che si avvicinano, tutti si appiattiscono di più contro il terreno e strisciano ancora più lentamente. Quando sono vicini, tutti giacciono immobili, schiacciati a terra, fino a che il capo dice: « Ora » e tutti balzano avanti sulle antilopi immaginarie con un grido, le afferrano e le fanno a pezzi. Ciascuno torna saltando di corsa a riprendere il suo posto nel Cerchio di Parata, portando con sé e addentando pezzi immaginari di carne di antilope.

Durante tutta la danza ogni Lupetto deve fare attenzione ai gesti che fa il capo ed istantaneamente imitarlo.

IL GIORNO DELLA MAMMA

Uno dei primi Branchi veramente efficienti fu il Westminster I°, che aveva eletto a suo capo mio figlio Pietro, nonostante che allora avesse pochi mesi. Egli assistette ad una riunione del Branco e lo passò in rivista... (nelle braccia della balia!).

Tra gli spettatori, quella che credo seguì con maggiore interesse lo spettacolo fu la mia vecchia madre, che allora aveva 90 anni. Quando i Lupetti lanciarono tre gridi in suo onore, mentre passavano sotto la finestra dalla quale essa li guardava, ella fu assai commossa e mi disse che desiderava vivamente di poterli ringraziare. Ella sentiva come se quei ragazzi, dato che erano quelli del suo nipotino, fossero perciò anch'essi suoi nipoti.

Parlando di mia madre, desidero ricordare ai Lupetti una vecchia abitudine inglese, che essi potrebbero molto bene inserire nei loro doveri verso i genitori, i Vecchi Lupi di cui parla la Prima Legge del Branco. L'abitudine è questa:

Ad una certa data dell'anno ciascuno rendeva uno speciale omaggio alla madre. Per i Cattolici ed i Protestanti questo giorno era la domenica di mezza quaresima. Ma i ragazzi che non appartengono a queste due Religioni, possono altrettanto bene, e forse meglio, scegliere il giorno del compleanno della mamma.

Quello che si deve fare in quel giorno è di dare o mandare alla mamma un piccolo regalo, come segno di rispetto e di affetto.

Se l'avete perduta, potete portare dei fiori sulla sua tomba, o se siete lontani dal luogo ove è sepolta, mandate un po' di denaro al parroco del luogo e pregatelo di farle portare dei fiori. Oppure fate qualche cosa che sapete che ella sarebbe contenta di vedervi fare.

In ogni caso, è bene pensare particolarmente ed onorare colei che vi mise al mondo, che vi ha curato e tirato su. Cercate di fare cose che l'avrebbero resa orgogliosa di avervi per figlio, e non fare mai cose che le causerebbero dolore e vergogna. Ella ha fatto molto per voi; fate questo per lei.

GIUOCO « LE SENTINELLE »

Conoscerete, forse, la storia di quel giovane soldato francese che era di sentinella in una foresta durante una notte oscura; quando si trovò improvvisamente circondato dal nemico. Gli fu puntata una baionetta contro il petto ed un duro bisbiglio nell'orecchio gli ordinò: « Una parola e sei morto ».

Rimanendo immobile e silenzioso avrebbe avuta salva la vita, ma egli invece riprese fiato e dette l'allarme quanto più forte potette. Mentre giaceva a terra morente, sentì suonare le trombe ed il rumore del reggimento in allarme, seppe perciò che, donando la sua vita, aveva salvato i compagni, e morì felice.

Allo stesso modo ogni esploratore, soldato o Scout deve essere preparato ad affrontare qualsiasi pericolo o difficoltà per amore dei suoi compagni, ed anche a volte, come quel giovane soldato, sentirsi pronto a morire per essi.

Spesso invece, egli deve fare per loro solamente un lavoro molto monotono e noioso.

Alla fine di una lunga giornata di marcia, con i piedi che bruciano ed il corpo che fa male, dovrà montare di sentinella al campo, mentre tutti gli altri dormono.

Ma per quanto stanco morto possa essere, egli si tiene bene all'erta contro eventuali nemici, belve, od altri pericoli, poiché sa che i suoi compagni dormono in quanto confidano sulla sua vigilanza.

Né penserà mai a svegliare quello che gli deve dare il cambio un minuto prima dell'ora fissata, perché nessun vero Scout è sleale. E' molto più frequente il caso in cui egli cercherà di fare di *più* del suo dovere per alleviare gli altri.

Lo spirito è il medesimo, sia che rischi la vita per i suoi compagni, sia che lavi le stoviglie per loro dopo cena. E' sempre pronto a fare di buon grado cose che un altro lascierebbe da parte mormorando: « Non spetta a me ».

Nello stesso modo un Lupetto è sempre pronto a fare la sua parte di lavoro pel Branco: scopare il pavimento della Tana, avvitare una lampadina elettrica, o fare quella qualsiasi altra cosa che possa occorrere.

Ecco un giuoco in cui un ragazzo fa la parte noiosa della sentinella, mentre gli altri hanno parte più attiva e divertente. Ma egli la fa, perché è suo dovere.

Vi prendono parte due Sestiglie: i Lupetti di una portano un pezzo di lana rossa legata attorno al braccio, gli altri uno di lana bleu.

Un Lupetto rosso si piazza in un posto dove possa facilmente esser visto da tutti intorno. Egli dovrà camminare continuamente avanti e indietro su uno spazio di 10 merti.

Egli porta sul petto e sul dorso, appeso al collo, come i tabelloni di un uomo sandwich, un cartello di almeno 30 cm. di lato, con sopra un disegno.

Quando ha fatto 10 volte il suo avanti e dietro, il Lupetto

ımbia cartello. Ne ha una riserva di almeno sei con disegni iversi l'uno dall'altro e che potrebbero essere del seguente po:

I Lupetti col segnale bleu debbono avvicinarsi senza farsi edere, e ricopiare i disegni man mano che appaiono.

Su di un altro spiazzo un Lupetto dal contrassegno bleu ı lo stesso lavoro di sentinella e sono i Lupetti rossi che debono avvicinarsi e ricopiare i disegni.

Le sentinelle non fanno altro che andare avanti e indietro cambiare i cartelli, mentre gli altri si possono catturare l'un altro strappandosi il filo colorato dal braccio.

Dal momento in cui un Lupetto ha perduto il filo di ına è morto e fuori giuoco per il resto del tempo.

I Lupetti possono mettersi dove vogliono, ma Akela decide uanti Lupetti debbono dedicarsi alla cattura di prigionieri quanti dovranno andare a spiare la sentinella nemica ed copiare i suoi cartoni.

Alla fine del giuoco, l'arbitro prende tutti i rapporti dei ,upetti e conta quanti ne trova esatti.

Ogni disegno della serie di sei che viene trovato esatto nel ıpporto di un Lupetto conta come un punto per il suo artito. I Lupetti s'impegnano sul loro onore a non confronıre i propri disegni con quelli degli altri.

Forse qualcuno penserà che la sentinella si annoierà molto, ıa è un ottimo mezzo per imparare a fare la propria parte di ıvoro per gli altri, senza ricavarne molto divertimento per sé. La sentinella dirà semplicemente a sé stesso: « fa parte el mio lavoro d'oggi ».

VERI LUPI FANNO LA LORO PARTE NEL GIUOCO

Anche le bestie selvaggie, come i lupi, hanno qualche senso el dovere e sanno fare la loro parte per il bene degli altri. Per esempio, un lupo entrerà in un tratto di contrada

boscosa battendolo in tutti i sensi, percorrendolo avanti e indietro, silenziosamente, aprendosi il cammino attraverso gli ostacoli levando avanti a sé conigli, capre, uccelli, senza cercare di inseguirli o di catturarli per sé.

All'altra estremità del bosco, o vicino ad una via d'uscita, gli altri lupi sono nascosti in agguato, attendendo che la selvaggina giunga a loro portata per saltarle addosso ed acchiapparla.

Se un lupo può dare esempio di tale lavoro disinteressato per aiutare gli altri, certamente voi Lupetti umani saprete fare altrettanto per i vostri compagni, e « far la vostra parte nel giuoco » perché gli altri ne abbiano vantaggio, anche se, per aiutare loro, dovrete faticare voi stessi.

QUARTO MORSO

I BANDARLOG - LA PROMESSA DEL LUPETTO - LA DANZA DELLA FAME DI KAA.

I BANDARLOG

Molto tempo fa, quando andai in India per la prima volta, mio fratello maggiore, che vi era già stato, m'insegnò che il modo corretto di rivolgersi ad un gentiluomo indiano era di dirgli: « Choop u bunder ke butcha jao », che egli mi disse, significa « Buon giorno, Signore ».

Quando io usai questa frase, mi accorsi che i gentiluomini indiani non l'apprezzavano affatto, ed, informatomi più esattamente sul suo significato, trovai che la frase non significava per nulla « Buon giorno », ma voleva dire « Taci, figlio di una scimmia, e fila via! ».

In Inghilterra si può dire ad un ragazzo « piccola scimmia » senza che ciò significhi nulla di speciale, ma in India chiamare un uomo « scimmia », è il peggiore insulto che si possa fargli.

NON FATE AMICIZIA CON LE SCIMMIE

Qualcuno di voi ha avuto occasione di leggere i racconti di Rudyard Kipling nei Libri della Giungla. Uno di essi racconta le avventure di Mowgli con le scimmie, o Bandarlog. Mowgli è un ragazzo che è stato allevato dai lupi, che è divenuto uno del branco ed è in termini di grande amicizia con tutti gli animali della Giungla.

Egli disse una volta a Baloo, l'orso, ed a Bagheera, la pantera, che lui preferiva i Bandarlog: erano così vivaci ed allegri.

Ma Baloo gli spiegò che aveva torto, e che nulla di comune egli doveva avere con i Bandarlog. Essi non hanno una legge, come i lupi; usano soltanto parole rubate agli altri; si credono molto divertenti e bravi, ma invece essi non sanno niente e sono sciocchi; si vantano molto di quello che faranno, ma in effetti non fanno mai niente; chiacchierano e fanno chiasso invece di lavorare; sono cattivi e sporchi.

Nessun popolo della giungla vuole avere nulla a che fare con loro. Sono codardi, si nascondono sugli alberi e gettano noci e rami agli animali feriti. Non ricordano mai nulla, sono sempre sul punto di darsi magnifiche leggi tutte loro, ma poi se ne dimenticano sempre.

A volte può capitare di incontrarsi con ragazzi che starebbero bene in mezzo ai Bandarlog, che chiacchierano molto e fanno assai poco, che sono sporchi e disordinati, che sono codardi e sprezzanti, che non ubbidiscono ad alcuna legge e non hanno una disciplina come quella che hanno i Lupetti.

COME LE SCIMMIE RAPIRONO MOWGLI

Un giorno i Bandarlog s'impadronirono di Mowgli. Lo avevano spiato di tra gli alberi, mentre egli si costruiva una piccola casa con rami e liane e pensarono che sarebbe stato molto utile il farsi insegnare da lui a costruire quelle casette.

E così un giorno, mentre Mowgli dormiva, scesero già dagli alberi, s'impadronirono di lui e due delle più robuste scimmie, afferratolo per le braccia, si slanciarono con lui su per i rami più alti, e via per miglia e miglia sempre saltando di albero in albero, lo portarono lontano dai suoi amici.

Di tanto in tanto Mowgli riusciva a vedere la terra giù in basso tra i rami, mentre veniva trascinato tra foglie e rami. Di tanto in tanto le scimmie si lanciavano a volo attraverso uno spazio aperto da un albero all'altro, afferrandosi con un grido a qualche ramo ondeggiante.

E così tra urla e balzi volavano nell'aria, su e giù, con scatti improvvisi, andando a finire ad acchiapparsi con le mani ai rami più bassi dell'albero più vicino.

L'intera tribù dei Bandarlog, in mezzo a frastuono e grida, fracasso e salti trascinò così Mowgli prigioniero lungo la gran via sulla cima degli alberi.

MOWGLI LANCIA IL GRIDO DELLA GIUNGLA

Mentre era così trascinato, Mowgli lanciò il richiamo della Giungla agli altri animali che lo aiutassero, e dall'alto dei cieli sopra di lui, Chil l'avvoltoio vide quello che succedeva e stette a guardare dove le scimmie portavano Mowgli e ne avvertì Baloo e Bagheera.

Questi due si slanciarono attraverso la foresta, meglio che poterono seguendo la direzione che avevano preso le scimmie, ma Baloo era vecchio e lento e non poteva tener dietro ai Bandarlog.

Ad un certo punto incontrarono Kaa, il grande serpente. Era un bravo tipo buon compagnone, un po' tardo ma veramente affamato, per cui non fu molto difficile convincerlo ad unirsi alla caccia ai Bandarlog.

Bagheera inoltre gli disse che le scimmie avevano parlato insolentemente di lui chiamandolo « Verme giallo della terra, senza piedi ».

Il vecchio Kaa non è molto suscettibile, ma questa mancanza di rispetto lo indispettì assai e quando Baloo gli chiese: « Non verresti con noi ad aiutarci a dare la caccia alle scimmie? » rispose subito: « Certo che verrò, specialmente dopo che mi hanno chiamato « Pesce giallo »; già, pesce, proprio! « Molto peggio ancora, intervenne Bagheera; verme, verme, ti hanno chiamato, verme giallo della terra e senza piedi ».

Kaa era ormai fremente di unirsi a Baloo e Bagheera, ed essi corsero verso una vecchia città distrutta dove le scimmie vivevano e giuocavano a fare gli uomini.

Bagheera, nella sua bravura, precedette gli altri due ed appena vide le scimmie che circondavano Mowgli si slanciò ed audacemente le attaccò.

Ma ce n'erano migliaia, le quali si lanciarono su di lei e presto la sopraffecero, tanto da obbligarla a rifugiarsi in una

profonda vasca d'acqua, fino a che sopraggiunse Baloo che si gettò nella mischia.

Ci fu allora un epico combattimento; ma per mettere al sicuro Mowgli, le scimmie lo portarono sul tetto di un piccolo padiglione ed attraverso un buco lo lasciarono cadere giù dentro un locale senza uscita, non solo, ma pieno di serpenti velenosi, ma Mowgli lanciò subito la parola maestra dei serpenti e così divennero amici e non gli fecero alcun male.

KAA ALLA RISCOSSA

Bagheera e Baloo si trovavano alle brutte e stavano per avere la peggio nella battaglia, quando il vecchio Kaa comparve sulla scena, e, radunata la sua forza, si precipitò sulla massa delle scimmie, colpendole con la dura testa dando colpi a destra ed a sinistra e terrorizzandole ancor di più con il suo sibilo, perché tutte le scimmie sapevano bene di essere il cibo preferito del pitone, e piene di terrore si voltarono e fuggirono.

Allora i tre fedeli animali si disposero a liberare Mowgli dalla sua prigione, e Kaa ci riuscì facendo appello alla sua enorme forza, aprendo un varco nel muro a colpi di testa. E così Mowgli poté uscir fuori.

Poi Kaa cominciò, sullo spiazzo libero, un curioso movimento di ondeggiamento e di cerchi e chiamò sibilando le scimmie che si affollavano d'intorno sugli alberi e disse loro che avrebbe eseguito la Danza della Fame; e mentre egli ondeggiava e descriveva cerchi, le scimmie non poterono resistere a guardarlo, persero il controllo di sé stesse ed egli le chiamò a sé ed esse vennero sempre più vicine, in modo che Kaa poté afferrarne quante ne volle, schiacciarle nelle sue tremende spire, inghiottirle una appresso all'altra, fino a che fu soddisfatto.

LA PROMESSA

Non credo che ci sia un solo ragazzo che voglia essere un Bandarlog, ossia uno stupido ragazzo che gironzola senza far nulla di serio, e senza avere un giuoco da fare o una legge

cui obbedire. I Lupetti non sono di questa specie, essi debbono compiere il loro dovere verso il Branco, e si divertono come, ed anzi molto di più, dei Bandarlog perché hanno dei giuochi con delle vere regole e fanno lavori che sono veramente utili.

Come gli Esploratori, un ragazzo, prima di diventare Lupetto, deve pronunziare una promessa. Eccola:

« *Prometto di fare del mio meglio;*
Per compiere il mio dovere verso Dio ed il Re;
Per osservare la legge del Branco e fare una B. A. verso qualcuno ogni giorno ».

COMPIERE IL PROPRIO DOVERE

Quando qualcuno promette di fare una cosa, significa che considererebbe una grande disgrazia se più tardi trascurasse o si dimenticasse di compierla; in altre parole, quando un Lupetto promette di fare una cosa si può essere perfettamente certi che la farà.

1) *Verso Dio.*

Fare il proprio dovere verso Dio significa non dimenticare mai Dio, ma ricordarLo in ogni cosa si faccia. Se non Lo dimenticherete mai, non farete mai alcuna cosa che sia male. e, quando state facendo qualche cosa di male, pensate a Dio, i fermerete immediatamente.

Vi s'insegna a recitare una preghiera di ringraziamento prima dei pasti, ed un ringraziamento dopo. Bene, penso che ovreste fare lo stesso dopo ogni cosa di cui avete goduto, sia ssa un buon pasto, sia un bel giuoco, sia una giornata piacevole. Dio vi ha concesso quel piacere e perciò dovete ringraziarLo, proprio come ringraziereste qualsiasi persona che vi bbia donato qualche cosa che vi sia piaciuto.

2) *Verso il Re.*

Vi ho detto come i Lupi di un Branco obbediscano tutti l un unico capo. Il nostro Popolo è come un grande Branco,

che ha come suo Capo S. M. il Re. Fintanto che si guarderà a lui e lo si obbedirà, il popolo sarà felice nel lavoro, proprio come durante la caccia di un Branco, o come durante una partita di calcio in cui tutti obbediscono al loro capitano.

Se ognuno cominciasse a giuocare a modo suo, non ci sarebbe più regola, e nemmeno ci potrebbe essere un buon risultato. Ma se invece giuocheremo secondo le regole, aiutandoci reciprocamente, come vuole il Re, la nostra Patria sarà sempre prospera.

3) *Osservare la Legge.*

Ogni giuoco ha le sue regole. Se volete giuocare bene occorre seguirle. Le regole, o Leggi, del giuoco dei Lupetti, le avete apprese nell'ultimo « Morso ».

LA BUONA AZIONE

E adesso parliamo del *fare una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno.*

I Lupetti hanno un sistema brevettato per essere felici. Quale pensate che sia?

Correre e giuocare mille giuochi da Lupetti? Andare a fare dei campi? Esplorare il paese? Imparare a conoscere le abitudini degli animali e degli uccelli?

Sì, i Lupetti fanno tutte queste cose e ne sono felici; ma hanno un mezzo ancora migliore. E' molto semplice. Sono felici *rendendo felici gli altri.* E cioè, ogni giorno essi fanno una cortesia, un piacere a qualcuno. Non importa chi sia la persona (purché non si tratti di sé stesso!) amico o estraneo, uomo o donna o bambino. Per quanto, come i Cavalieri di un tempo, il Lupetto preferisca generalmente una donna od un bimbo.

E questa cortesia, o « Buona Azione » non occorre che sia una gran cosa.

Generalmente avrete occasione di fare un gesto di cortesia nella vostra casa, come aiutare a fare qualche piccola faccen-

duola; oppure, fuori di casa: fare attraversare la strada ad un bambino piccolo, o cose del genere.

Siate sempre pronti a portare un pacco per chiunque, a cedere il posto in un tram affollato, o ad indicare la strada a qualcuno, ad aprire una porta per far passare una signora, ad aiutare poveri vecchi, o ciechi, o bambini a traversare la strada, o dare da bere a cani o cavalli assetati, a proteggere i nidi degli uccelli contro ragazzacci che vogliano rubarli o saccheggiarli. Queste ed altre mille sono le buone azioni che un Lupetto può e deve fare, se mantiene in pratica la promessa di far Buone Azioni.

E non dovete mai accettare ricompensa per aver fatto una B. A., se dopo aver portato un pesante pacco o chiamato un taxi per una vecchia signora, questa vi offrisse del denaro, dovrete salutare e dire: « Grazie, signora, sono un Lupetto ed è mio dovere renderLe una Buona Azione. Non posso accettare denaro. Grazie egualmente ».

Prendendo il denaro non sarebbe più una Buona Azione, ma diverrebbe lavoro pagato.

Qualche ragazzo, dopo aver fatto una Buona Azione, va a magnificarla presso altri ragazzi, parenti ed amici, come se avesse fatto la più bella cosa di questo mondo.

Questo non è il sistema dei Lupetti o degli Esploratori, che tacciono su ciò che hanno fatto.

Un giorno un signore anziano, amico mio, fu assalito in una stradetta secondaria da un tipo losco, che gli sferrò un colpo allo stomaco, gli strappò l'orologio d'oro e fuggì via. Un Esploratore si trovò ad essere presente, e da solo si slanciò all'inseguimento. Non riuscì ad acchiappare il ladro, ma lo costrinse talmente da presso che questi, temendo di essere acciuffato col sorcio in bocca, lasciò cadere l'orologio e si dileguò.

L'Esploratore raccolse l'orologio, e, non potendo più raggiungere il ladro, tornò indietro dal signore anziano, gli restituì l'orologio, chiamò un taxi, ve lo caricò dentro, e quindi si allontanò senza dire il suo nome, né a quale Riparto appartenesse.

Il signore mi chiese di rintracciare il ragazzo per ricom-

pensarlo, ma non mi fu assolutamente possibile riuscirci. L'Esploratore aveva compiuto il suo dovere, e non era andato a raccontarlo in giro. Fece quello unicamente perché era suo dovere e non per essere lodato e ricompensato.

Questo è il sistema degli Esploratori e quindi anche dei Lupetti.

I Lupetti hanno gli occhi bene aperti. Avete notato qualche cosa circa il fazzoletto nella figura del Lupetto che fa il saluto? Guardate che ha due nodi. Quello in basso è quello che il Lupetto fa per ricordarsi di compiere la Buona Azione del giorno. E lascia sempre quel nodo in fondo al fazzoletto per ricordarsi che, avendo già fatta una Buona Azione, può farne una seconda.

IL SORRISO DEL LUPETTO

C'è un'altra cosa che, se avete la vista acuta del Lupetto, non può esservi sfuggita e cioè che in ogni figura illustrante un Lupetto, questo sorride.

Bene, se guardate un vero lupo, od anche un cane dopo che ha corso di qua e di là, vedrete che ha la bocca in atteggiamento di sorriso. Egualmente il ragazzo-Lupetto deve sempre sorridere. Anche se non vi sentite, e qualche volta può darsi vi sentiate piuttosto voglia di piangere, ricordatevi di questo:

UN LUPETTO NON PIANGE MAI

Infatti i Lupetti sorridono sempre, e se hanno davanti qualche difficoltà, dolore, o pena, o pericolo, sempre sorridono e sanno sopportare.

Questo è quello che fanno i soldati ed i marinai in tempo di guerra, ed io sono sicuro che un Lupetto può fare altrettanto.

Non molto tempo fa, un bimbo molto piccolo, che si chiamava Francis Palmer, Lupetto del Branco Bristol 18°, fu travolto da una macchina ed ebbe la gamba sinistra spezzata in due punti ed un lato della faccia malamente conciato.

Il bimbo naturalmente sentiva gran dolore; ma con la più grande meraviglia dei medici e delle infermiere, non pianse né si lamentò. Uno dei Dottori gli domandò come mai fosse così coraggioso, ed il piccolo rispose: « Sono un Lupetto, e non debbo piangere ».

UN LUPETTO GIAPPONESE

Dopo un terribile terremoto in Giappone, furono radunate in un certo punto di Yokohama un'infinità di persone che erano sfuggite alla morte per il crollo delle case. Alcuni erano illesi, ma quasi tutti avevano tagli e ferite, ed alcuni ridotti in condizioni pietose. Il Cappellano Inglese si aggirava di qua e di là cercando i casi peggiori e facendo del suo meglio per sollevare il morale di questa povera gente, quando in mezzo all'erba alta vide giacere un piccolo bimbo. Mentre egli cercava di riconoscerlo questi alzò una mano e disse con voce debole: « Son qui, Mr. Strong, tutti gli altri sono ormai in cielo ». « Tutti gli altri » significava il padre, la madre, la sorella, la governante ed un amico, ma più tardi si seppe che la madre era sfuggita al disastro. Quel bimbo era Frank Purington, Lupetto di 9 anni, uno dei bimbi più intelligenti della colonia inglese; aveva il braccio destro ed il piede sinistro letteralmente sfracellati.

Vennero alla fine per trasportarlo su una barca, e mentre cercavano di alzarlo da terra, egli fece appena una smorfia e si ricompose immediatamente. «No, non debbo piangere. Sono un Lupetto. Ma, per favore, fate molta attenzione al braccio ed al piede che mi fanno tanto male ». Lo trasportarono dolcemente sino alla barca e di lì a bordo della « Dongola » e mentre lo trasportavano egli dette le istruzioni sul come adagiarlo, perché le ferite gli facessero meno male. Il mattino successivo quando il medico gli si avvicinò, egli disse: « Non si preoccupi di me, dottore. Pensi agli altri. La mia giornata è finita ». Morì poco dopo.

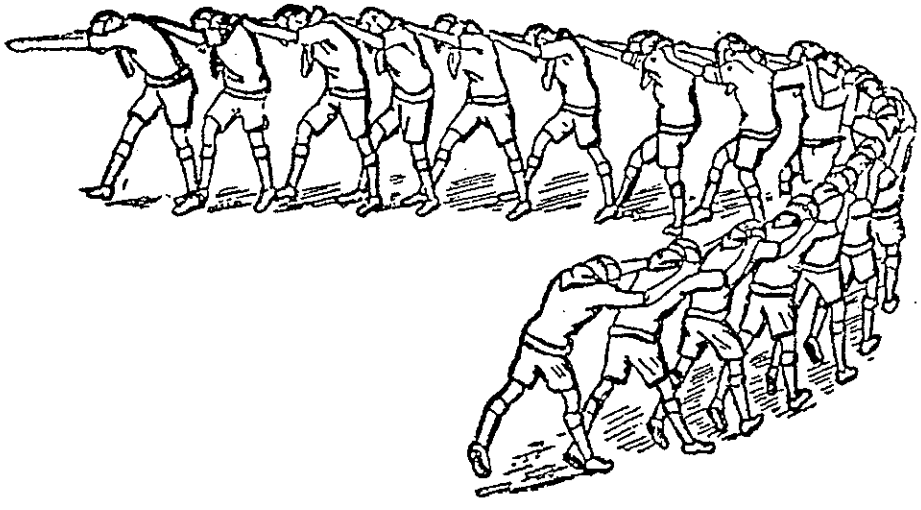
Torniamo ora alla nostra Giungla, e ricordiamoci della storia di Kaa e dei Bandarlog.

LA DANZA DELLA FAME DI KAA, IL PITONE

Un Lupetto sarà la testa di Kaa ed il resto del Branco sarà la coda dietro di lui, tenendosi ognuno con le mani sulle spalle del precedente, e seguendo la testa dovunque essa vada, muovendosi il più lentamente possibile, e tenendo il passo regolandosi sul Lupetto che precede.

La testa scivolerà silenziosa, descrivendo un grande otto, ed infine si arrotolerà in un cerchio sempre più stretto, volgendosi da ultimo in senso inverso per svolgersi di nuovo, descrivendo quella figura che gli Esploratori chiamano « Spirale ».

Ogni Lupetto, durante tutta questa manovra, manda un leggero sibilo, e camminerà nella punta dei piedi senza fare il minimo rumore, in modo che tutta la fila sembri proprio



il corpo di un serpente che strisci tra l'erba, emettendo di quando in quando un sibilo più acuto, che è il modo del serpente per chiamare i suoi amici.

Quando Kaa si è arrotolato e quindi srotolato, il capo comanda « Bandarlog » ed immediatamente il serpente si spezza ed ogni Lupetto scappa, chi qua e chi là a piacere, imitando le scimmie. Uno correrà in una certa direzione come chiamato da un affare urgente, ed improvvisamente si fermerà, si metterà a sedere, guardando il cielo. Un altro si metterà a

danzare a quattro zampe, girando intorno senza alcuno scopo. Un altro cercherà di acchiapparsi la coda. Altri cercheranno di arrampicarsi su alberi immaginari, sui quali si fermeranno a grattarsi. Uno descriverà, correndo, una figura di otto, ripetendola all'infinito. Un altro striscerà a quattro zampe verso un nemico immaginario, per sedersi poi improvvisamente a guardare le stelle. Un altro correrà appresso alla propria coda, fa pochi passi, e di nuovo corre appresso alla sua coda. Un altro si pavoneggia, raccoglie una paglia immaginaria, l'osserva, e quindi si pavoneggia ancora. Un altro fa le capriole, si rialza e si gratta. Un altro camminerà molto in fretta per qualche passo, come pressato da importanti affari, si fermerà avendo dimenticato quello che andava a fare, si gratterà la testa e di nuovo camminerà rapidamente in altra direzione, per fare ancora lo stesso.

Insomma fate ogni sciocchezza che possano fare le scimmie, senza interessarsi menomamente di quello che fanno gli altri. Mostratevi molto indifferenti per tutto il tempo, e fate una dopo l'altra tutte le cose che ho detto.

Durante tutto questo tempo lanciate il grido delle scimmie. Ci sarà quindi gran confusione, perché ciascuno farà senza scopo cose stupide e tutti lanceranno continuamente il grido delle scimmie: « Gurruuk, gurruuk, hau, hau gurruuk ».

D'un tratto il capo grida « Kaa ». Le scimmie rimangono pietrificate dallo spavento, perché sanno fin troppo bene, che cosa farà di loro il terribile nemico.

Il Lupetto che forma la testa di Kaa sta dritto con le braccia stese in avanti, la testa bassa e lentamente oscilla con il corpo a destra e sinistra. Egli sibila ancora e tutte le scimmie fanno controvoglia un passo in avanti.

Egli indica una di loro. La vittima terrorizzata striscia verso di lui, gli passa fra le gambe « inghiottita » e si mette alle sue spalle, come nella prima parte della Danza. Passano così forse una dozzina di scimmie, una dopo l'altra, e si forma di nuovo il corpo di Kaa. Quando tutti sono al loro posto, il serpente si muove pesantemente in cerchio, e quindi si sdraia giù e si mette a dormire dopo il lauto pasto.

Questo si fa mettendosi giù uno dopo l'altro a cominciare dalla coda.

Appena la testa di Kaa ha chiuso un cerchio abbastanza stretto, ogni Lupetto deve fare passi cortissimi. L'ultimo Lupetto della coda si abbassa molto lentamente fino a sdraiarsi, la pressione delle sue mani nelle spalle del Lupetto che lo precede, costringe anche questi ad abbassarsi e così fino a che tutto il corpo di Kaa è abbandonato a terra, meno i tre di testa. Questi tre, guidati dalla testa di Kaa, esitano per un momento, la testa gira di qua e di là, guardandosi attorno, poi si stendono giù anch'essi per riposare.

QUINTO MORSO

I FOLLETTI - COME RENDERSI UTILE A CASA - GIUOCO DEL RAGAZZO ZULU' - LA DANZA DELLA MORTE DI SHERE KHAN

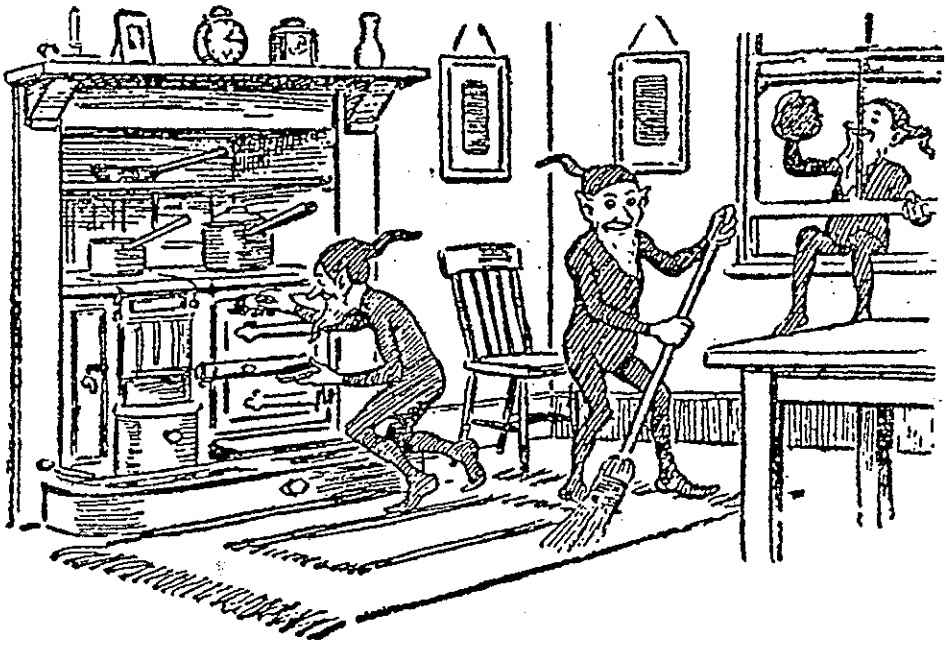
I FOLLETTI

Viveva nella Giungla un vecchio gufo dai grandi occhi gialli rotondi e due piccoli ciuffetti sulla testa che sembravano orecchie. I bimbi sciocchi avevano paura di lui perché non usciva che di notte e mandava un grido strano che ad essi sembrava spettrale; ma i ragazzi della Giungla sapevano che era molto saggio e gentile con tutti. Nel villaggio vicino abitava un sarto che aveva due bambini, Tommaso e Giovanni.

I ragazzi vivevano con lui e con la vecchia nonna; essendo morta la madre. Per quanto li amasse molto, la nonna era sempre costretta a rimproverare i ragazzi per la loro pigrizia e sporcizia. Erano abituati a correre dappertutto urlando e giocando, rovesciando i mobili, rompendo i piatti, sciupando gli abiti, e rendendosi insopportabili a tutti. Pur di divertirsi non si preoccupavano mai del fastidio che davano agli altri.

Un giorno la nonna raccontò loro di come tutto andasse diversamente nella casa, quando, anni prima, i folletti vi venivano. « Cosa sono i folletti? » domandarono i ragazzi.

« Il Folletto » - rispose la nonna - è un piccolo omino che veniva per casa prima che chiunque fosse desto, spazzava il camino, accendeva il fuoco, tirava l'acqua dal pozzo e preparava la colazione; spolverava le stanze e toglieva le erbacce dal giardino; faceva ogni specie di lavoro utile, ma nessuno riusciva mai a vederlo. Sempre egli spariva prima che qualcuno si alzasse. Ma era una gran benedizione egualmente. Tutti erano felici e la casa era lucida e ordinata ».



Allora Tommaso e Giovanni cercarono di informarsi dove potessero trovare un folletto, che potesse venire ad aiutare in casa loro, e così liberarli dal fare tutte quelle piccole cose, che continuamente il babbo e la nonna chiedevano loro di fare.

Pregarono la nonna di dire loro dove avrebbero potuto trovare un folletto, e questa rispose che il miglior mezzo era forse quello di rivolgersi ad un vecchio saggio Gufo, perché probabilmente questi doveva essere al corrente di quanto riguarda le fate e avrebbe saputo dire loro dove trovare un folletto.

E così Tommaso, il più grande, uscì dopo che si fu fatto buio e quando udì il grido del Gufo, lo imitò e poté avvicinarsi e parlargli. Tommaso gli raccontò i suoi guai e di come egli fosse infastidito di essere chiamato a far qualche cosa quando invece desiderava giuocare, e che se avesse potuto impossessarsi di un folletto, che venisse a vivere a casa sua, egli non avrebbe avuto più niente da fare e si sarebbe potuto divertire tutto il tempo.

« Ohu! Hu, hu, hu! Hu, hu, hu, huuu!, rispose il Gufo « vedi quel piccolo stagno laggiù? Vai sulla sponda setten-

trionale in una notte di luna, poi gira tre volte su te stesso e dì:

« Sorgi, folletto gentil, dal laghetto
ove rispecchiasi il... ».

per trovare la fine del verso guarda nell'acqua, vi vedrai il folletto ed il suo volto ti darà la rima finale ».

Quando la luna si fu alzata, Tommaso andò allo stagno, girò tre volte su sé stesso, e gridò:

« Sorgi, folletto gentil, dal laghetto
ove rispecchiasi il... »

ma quando guardò nello stagno non vide che la sua immagine.

Allora tornò dal Gufo e raccontò che non aveva visto altro che la sua immagine riflessa nell'acqua, mentre egli aveva sperato di vedere un folletto da portarsi a casa e farlo lavorare.

Il vecchio Gufo gli disse: « Non hai visto dunque nessuno il cui nome avesse potuto completare il verso? ».

— Nessuno!

— Cosa hai visto nell'acqua?

— Ma nient'altro che il mio visetto.

Ed il Gufo: « E non credi che le parole « mio visetto » possano completare la rima? ».

E Tommaso ripeté la rima:

« Sorgi, folletto gentil, dal laghetto
ove rispecchiasi il mio visetto ».

« Ma io non sono un folletto » esclamò!

Il Gufo rispose: « No, ma puoi divenirlo. Puoi divenire un folletto, solo che tu ti ci provi. Sei un ragazzino forte. Puoi benissimo scopare il pavimento; sei bravo abbastanza per preparare un fuoco ed accenderlo; sai certamente riempire un bricco e metterlo a bollire; puoi spolverare una stanza, preparare la colazione, rifare il letto e piegare i tuoi abiti; tu potresti fare tutte queste cose prima che gli altri si alzino, in modo che quando il Babbo e la Nonna si alzeranno crederanno che siano state le fate a fare tutto ».

I folletti sono piccoli personaggi che vivono in una casa e fanno del bene.

In qualche casa invece dei folletti vi sono gli gnomi. Questi sono piccoli demoni. Quando la gente vuol essere

tranquilla, per leggere e scrivere, quando si sente stanca o poco bene, gli gnomi cominciano a strillare, urlare ed a far baccano in casa.

Quando tutto è in ordine e pulito, vengono a mettere tutto sossopra, rompendo i mobili e i piatti, e lasciando tutto sporco; gli altri dovranno poi preoccuparsi di pulire. Sono sporchi e pigri essi stessi, e non fanno nulla per aiutare i genitori.

Gli Gnomi sono bestioline orribili, molto diverse dai Folletti.

Ma i Folletti non sono proprio fate, sono semplicemente comuni ragazzi e ragazze che vivono in casa e che si trasformano in Folletti alzandosi presto e facendo buone azioni, invece di rimanere a letto fino a tardi e di comportarsi come Gnomi.

I Folletti fanno il loro lavoro silenziosamente, senza cercare di essere lodati o comunque ricompensati per questo. Lo fanno semplicemente perché è loro dovere verso il padre, la madre e la famiglia. Qualche volta, se si sentono stanchi o desiderano andarsene a giocare, ciò può riuscir loro pesante, ma è loro dovere, ed il dovere viene prima di ogni altra cosa.

E così, nella storia, Tommaso e Giovanni, dopo essere stati consigliati dal Gufo, si alzarono presto la mattina, scoparono, accesero il fuoco, prepararono la colazione, e silenziosamente scivolarono di nuovo a letto. Quando il padre e la nonna si alzarono, credendo di dover fare loro tutto il lavoro, furono oltremodo stupiti di trovare tutto già fatto, e credettero davvero che fossero venute le fate.

Così continuò per giorni e giorni, ed i ragazzi si divertivano di più a fare il loro dovere, di quello che mai si fossero divertiti coi loro giuochi rumorosi, e soltanto dopo molto tempo i loro parenti scoprirono chi fossero i veri folletti.

Tutti i Lupetti possono essere dei folletti in casa, facendo ogni giorno buone azioni per il Babbo e la Mamma e senza vantarsene.

Un Lupetto non è mai uno gnomo. Non soltanto fa Buone Azioni a casa, ma anche fuori, ai suoi compagni ed al maestro, quando è a scuola; ai fratelli Lupetti e al Capobranco, alla gente che vede in strada o nel tram o in città.

Ogni qualvolta egli vede la possibilità di rendersi utile a ualcuno, il Lupetto lo fa, perché è suo dovere. E non deve ccettare alcuna ricompensa.

COME RENDERSI UTILI

Rifate da voi il letto la mattina? Se non lo fate, perché on dovreste farlo? Siete certamente capaci di rifare il letto risparmierete fastidio agli altri, facendovelo da voi.

Io faccio sempre da me, sapete, il mio letto, e metto via li abiti e pulisco la stanza; sono sicuro che ogni Lupetto può ıre altrettanto. Mi alzo, anche, generalmente, prima di ogni ltro in casa, e non aspetto che qualcuno venga ad accendermi fuoco, ma lo accendo da me, e mi piace farlo.

Rifare il letto. - Esaminate bene il vostro letto e guardate ome sono messe e rimboccate le lenzuola e le coperte e fate stesso la mattina appresso, senza dir niente a nessuno. Come ıranno tutti sorpresi di trovar tutto fatto!

Non dimenticate, rifacendo il letto, che tutte le lenzuola e perte debbono essere tolte e messe all'aria. I materassi rivolıti sotto sopra, in modo che la faccia superiore di questa otte sia la inferiore della notte prossima, questo fa sì che on diventino pieni di gnocchi e patate. Quando mettete giù i nuovo lenzuola e coperte, mettetele con cura, evitando gni piega, in modo che nessuno possa far meglio di voi.

Accensione del fuoco. - (Vedi il Dodicesimo Morso).

Pulizia dei vetri. - Una pelle scamosciata bagnata per pulire, l una asciutta per lucidare, rendono i vetri d'una finestra ıolto brillanti e belli.

Pulizia delle scarpe. La miglior maniera per imparare è uella di osservare un lustrascarpe al lavoro, e notare tutti i iversi trucchi che egli impiega per pulire e rendere lucenti scarpe dei suoi clienti.

A me piace molto pulire le scarpe e trovo che dia soddiazione quasi come lucidare i metalli con un panno soffice del lucido per metalli.

Lavare piatti, tazze, coltelli e forchette, ma occorre atten-

zione per non scheggiare o rompere le tazze. L'acqua deve essere calda per portar via il grasso. Ricordatevi, dopo, di asciugare e strofinare a lucido.

Spazzare i tappeti. - Spargere foglie di tè, usate il giorno avanti, sul tappeto e spazzare: le foglie raccolgono e trattengono la polvere.

Lavare panni, fazzoletti e calze. - Insaponare gli indumenti con acqua tiepida e lasciarli così a bagno arrotolandoli. Passarli poi in altra acqua. Risciacquare con acqua fredda ed appendere ad asciugare.

Portare fuori a passeggio il fratellino in carrozzina - ma non abbandonarlo per andare a giocare con altri ragazzi. Siete in sevizio di Folletto e perciò, come una sentinella, non potete abbandonare il vostro posto. Tenetevi lontani dal traffico e fate attenzione al pericolo delle automobili, cavalli in fuga, ecc.

Portare messaggi - più presto che potete e senza fare sbagli sciocchi o dimenticando quello che vi è stato detto, come fanno i ragazzi comuni.

Queste sono soltanto poche idee su come possiate essere un Folletto in casa vostra.

GIUOCO DEL RAGAZZO ZULU'

Un lupetto farà la parte del ragazzo Zulù dipinto di bianco e mandato nella foresta per essere rintracciato dalla Tribù.

Invece di essere dipinto di bianco, nel nostro giuoco il Lupetto porta un cappello di carta bianca che non può togliersi mai durante il giuoco.

Ad un'ora fissata egli viene mandato nella giungla per nascondersi. La « giungla » è la campagna o le strade per un raggio di 500 metri attorno ad un posto centrale ben conosciuto, come potrebbe essere la chiesa, la scuola, od un albero caratteristico, ecc.

Gli si danno dieci minuti di tempo per allontanarsi e nascondersi.

Quindi la tribù (o il Branco) si divide a coppie che si

disperdono in ogni direzione alla sua ricerca. Possono seguire le impronte, o domandare ai passanti se hanno visto un ragazzo con un cappello di carta; e, se lo scoprono, possono dargli la caccia fino a che siano riusciti ad impadronirsi del cappello.

Ma i cacciatori debbono essere sempre a coppia, il Lupetto non può essere preso da un altro Lupetto solo.

Il fuggitivo non può nascondersi in fabbricati abitati, a meno che una regola speciale lo consenta, ma può salire su qualsiasi carro o veicolo, solo deve tener sempre il cappello in testa. Se riesce a tenerlo senza farselo prendere per un'ora intera, ha vinto il giuoco.

LA DANZA DELLA MORTE DI SHERE KHAN

Torniamo ora nella Giungla per la danza della morte di Shere Khan.

L'ultima ora della tigre prepotente scoccò quando fu bruscamente svegliata dal suo sonno in uno sdirupo asciutto del fiume Waingunga. All'alba essa aveva ucciso e mangiato un maiale, ed aveva anche bevuto. Mowgli con l'aiuto di Akela e di Fratello Bigio, aveva diviso il branco dei bufali in due e aveva condotto le due parti alle due estremità opposte dello sdirupo. Shere Khan, impossibilitata ad arrampicarsi su per i fianchi del burrone per il pesante pasto fatto, fu calpestata a morte dagli zoccoli dei bufali terrorizzati; fu una morte da cane. Ora la Danza. Dapprima il Branco forma un cerchio, e volgendosi a sinistra cammina in cerchio, cantando queste parole sull'aria di « Frère Jacques » [1]).

Mowgli è a caccia
Mowgli è a caccia
Uccide Shere Khan
Uccide Shere Khan

---

[1]) Da qualche anno il Campo Scuola di Gilwell ha reso più drammatica la Danza, abolendo il canto che mal vi si adattava. Le parole vengono scandite, accompagnando i gesti, col tono appropriato a sottolineare l'azione. (N. d. T.).

Scuoia lo Striato
Scuoia lo Striato
(grido) Rah, rah, rah,
rah, rah, rah.

(Perché dopo che Shere Khan fu uccisa Mowgli la scuoiò non ostante una disputa avuta con Buldeo, il cacciatore del villaggio, finita con l'intervento di Fratello Bigio che tenne il vecchio inchiodato a terra fino a che lui non promise di andarsene. Mowgli portò dopo, come sapete, la pelle alla Rupe del Consiglio). Torniamo ora alla canzone. Si fa un passo ad ogni verso, e la canzone si ripete immediatamente facendo dietro front e camminando in direzione opposta.

Le azioni sono queste: 1° Verso, ci si muove in avanti con il piede destro e la mano destra viene portata a far ombra agli occhi nell'atteggiamento di un Esploratore che scruti la campagna. 2° verso, ripetere con la mano sinistra. 3° verso, fare un movimento violento con la mano destra come per pugnalare la tigre. 4° verso, ripetere. 5° verso, ambo le mani alzate alla fronte, imitando l'azione di scuoiare, tirando giù la pelle. 6° verso, ripetere. 7° verso, danza in un tondo a destra agitando il braccio sopra la testa. 8° verso, ripetere.

Per la seconda parte, i Lupetti si mettono giù a quattro zampe, faccia al centro del cerchio, mentre chi comanda si tiene fuori. Questa parte consiste in una serie di invettive lanciate da chi comanda contro la tigre morta, ed il Branco risponde ad ogni invettiva brontolando e restringendo un po' di più il cerchio. Si fanno quattro invettive in tutto. Sia le invettive che i brontolii si cominciano piano ed aumentano gradualmente in intensità e forza. Non deve esserci alcun rumore o gesto del Branco tra un brontolio e l'altro. Le quattro invettive sono: Lungri (Zoppo), mangiatore di ranocchi, bestia bruciata della Giungla, cacciatore di cuccioli d'uomo nudi! Al quarto brontolio il Branco deve aver raggiunto il Cerchio della Rupe.

Si comincia allora la terza parte della danza inginocchiandosi seduti all'indietro sulle gambe, le braccia abbandonate liberamente lungo il corpo.

Il capo ha già raggiunto nel frattempo la Rupe del Con-

siglio, si mette sulle ginocchia come gli altri, alza entrambe le mani sopra la testa e dice, in tono lento e drammatico: « Shere Khan è morta ». Il Branco allora alza le braccia nella stessa posizione, e prendendo il tempo dal capo tenendo le mani come lui, si chinano in avanti per tre volte fino a toccar terra con la testa e con le mani dicendo: « Morta, morta, morta ». Allora tutti saltano su e gridano « Evviva » con gran forza per tre volte, e piombano a terra, come fulminati a mezz'aria. Rimangono così *in silenzio di morte* per circa 5 secondi, dopo di che ci si alza al segnale del Capo e la Danza della morte è finita.

Questa Danza non è così difficile come sembra dalla descrizione, e se si prova ogni parte separatamente prima di metterla su tutta insieme, qualsiasi Branco sarà capace di eseguirla.

Se volete offrire un trattenimento ai vostri genitori ed amici, è bene fare la Danza di Tabaqui e subito dopo la Danza della Morte di Shere Khan.

SESTO MORSO

UNIFORME - L'INVESTITURA DI UNA ZAMPA TENERA - LA SESTIGLIA - IL TOTEM

UNIFORME

Il lupetto della Giungla è simile a molti altri animali: ha quattro zampe, una testa ed una coda. Come una capra, un maiale od una giraffa, ma questi animali non sono ricoperti dallo stesso pelame, né hanno la stessa forma o colore. Potete riconoscere un lupo da questi altri animali, dalla sagoma e dal colore del pelame e tutti i lupi sono esattamente eguali. Allo stesso modo i Lupetti sono uguali agli altri ragazzi perché hanno tutti una testa, due braccia e due gambe, ma si può subito riconoscere un Lupetto perché è vestito in modo diverso dagli altri ragazzi. Veste l'uniforme del Lupetto, che consiste in un maglione, calzoncini corti, calzettoni, ed un berretto verde con filetti gialli, ed il fazzoletto coi colori del suo Gruppo.

E come i lupi della Giungla, egli la tiene elegante e pulita, non la lascia mai sporca o schizzata di fango, e fa attenzione perché non gli si rovini o strappi giuocando nel bosco.

Ricordate anche, che per i Lupetti l'uniforme significa qualche cosa di più: significa che appartenete ormai ad una grande fratellanza, che si estende a tutto il mondo. Ci sono ovunque vostri fratelli, nell'Impero Inglese, in Australia, in Africa, in Canadà, in India, e nelle altre nazioni, e tutti fanno le medesime cose e tutti indossano gli stessi maglioni, calzoncini e berretti.

La gente considera molto un ragazzo vestito con questa uniforme perché sa che non è un ragazzo comune, ma è uno

che è pulito, sveglio e attivo, e che si può essere certi che farà del suo meglio per obbedire agli ordini o per fare buone azioni agli altri.

Questo ci si aspetta da voi, perché indossate questa uniforme.

Faccia di tutto, quindi, ciascuno di voi, per non disilludere questa idea, non soltanto quando è alla riunione del Branco, ma anche quando si trova a casa, o in strada o comunque lontano dal Branco.

Pensate sempre al vostro *dovere*. Quando siete in divisa, siete « in servizio ».

Siete come i soldati e i marinai che indossano l'uniforme del Re. Ricordate che questi uomini coraggiosi sono stati feriti ed hanno sofferto dolori e privazioni, e moltissimi hanno dato la vita, soltanto per compiere il loro dovere, senza preoccuparsi di quello che poteva accadere a loro personalmente.

Anche voi potete dimostrare alla gente che, come Lupetto, sapete far onore al vostro dovere e compierlo anche se ciò vi procura qualche fastidio ed anche se possa esservi pericolo. Questo non conta.

IL DOVERE INNANZI TUTTO PER UN LUPETTO!

Che cosa è il dovere?

Consiste semplicemente nell'osservare la Legge e la Promessa.

Così, per essere un vero Lupetto, occorre che le sappiate a memoria, le comprendiate e le mettiate in pratica ogni momento.

Oggi, perciò, ci assicureremo che ogni Cucciolo ricordi quello che ha già imparato:

La Promessa del Lupetto
La Legge del Lupetto
Il Saluto
Il Grande Urlo.

Penso che il vostro Akela terrà con voi una breve chiacchierata su queste cose molto importanti, prima di decidere

se siete pronti o meno a diventare Lupetti e pronunciare questa Promessa tanto solenne.

LA CERIMONIA DELL'INVESTITURA DI UNA ZAMPA TENERA

Il Cucciolo è introdotto nel Cerchio di Parata. Il berretto è appoggiato a terra ai piedi del Capobranco, che sta di fronte a lui.

Capobranco: Conosci la Legge e la Promessa del Branco, il Grande Urlo ed il Saluto?

Cucciolo: Sì, Akela.

Capobranco: Qual'è la Legge?

Cucciolo: Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo. Il Lupetto non ascolta sé stesso.

Capobranco: Sei pronto a pronunciare la Promessa solenne del Lupetto?

Cucciolo: Sì, Akela, son pronto. Prometto di fare del mio meglio, per compiere il mio dovere verso Dio e la Patria, per osservare la Legge del Branco e per fare una Buona Azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno. (Mentre il Lupetto pronuncia la Promessa tutto il Branco saluta).

Capobranco: Sono sicuro che tu farai del tuo meglio per mantenere la Promessa - Ora sei un Lupetto ed appartieni alla Grande Fratellanza degli Esploratori (Gli consegna i distintivi, gli mette in testa il berretto - facendo attenzione a metterglielo ben diritto - e gli stringe la mano sinistra. Il Lupetto porta i distintivi dalla destra nella sinistra, e saluta il Capobranco con la destra. Quindi si gira e saluta il Branco. Si ferma un istante sull'attenti mentre il Branco gli restituisce il Saluto, come per dargli il benvenuto nel Branco). Raggiunge poi la sua Sestiglia.

La cerimonia finisce con il Grande Urlo, al quale ora la Zampa Tenera può prendere parte per la prima volta.

LA SESTIGLIA

Ora non siete più Cucciòli, ma Zampe Tenere, ed indossate l'uniforme del Branco; e siete anche qualche cosa di più. Non soltanto siete membri del Branco, ma anche di una delle Sestiglie che compongono il Branco.

Una Sestiglia, come sapete, è composta di sei ragazzi sotto un capo e questi sei sono sempre insieme sia per lavorare che per giuocare, ed ogni Sestiglia prende il nome dal colore di un Lupo e cioè: Neri, Bruni, Bianchi, Grigi, Fulvi, o Rossi.

Ogni Lupetto porta sul braccio un distintivo triangolare di panno del colore della sua Sestiglia.

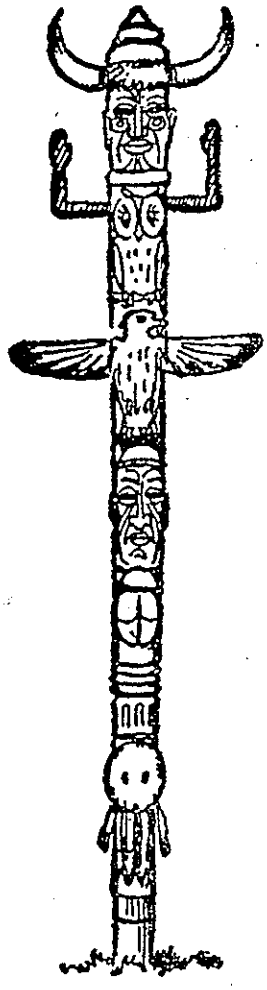
Il Capo della Sestiglia si chiama Caposestiglia ed ogni componente della Sestiglia deve obbedire ai suoi ordini. Il secondo della sestiglia si chiama « Vicecaposestiglia » ed il suo compito è quello di aiutare il Caposestiglia in tutto quello che può. Dipende da ogni Lupetto della Sestiglia, che questa diventi la migliore del Branco.

TOTEM

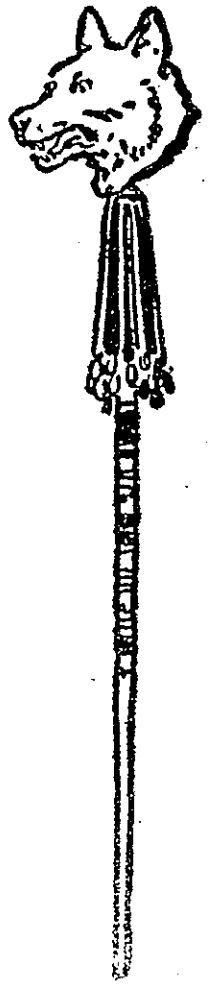
Ogni Branco deve avere un Totem. La parola « Totem » è indiana e significa semplicemente « insegna » o « stemma » della famiglia che lo usa. Questa insegna o stemma era abitualmente dipinta od impressa su tutti gli oggeti usati dal proprietario.

Per esempio un'insegna facile a descriversi è quella del Principe di Galles. E' costituita da tre piume di struzzo tenute insieme in fondo da un nastro, sul quale è scritto il motto « Ich Dien », che significa « Io servo ».

Le famiglie Indiane d'America avevano i loro Totem scolpiti, quando se lo potevano permettere. Generalmente erano costituiti da alti pali di cedro meravigliosamente scolpiti: l'insegna si trovava in cima ed era generalmente costituita da un animale, pesce od uccello. Lo consideravano come una specie di portafortuna e credevano che vegliasse sopra di loro, preservandoli da ogni pericolo.



Un Totem Indiano.



Il Totem del Branco

Tutti i Lupetti appartengono ad una grande famiglia ed hanno fratelli Lupetti in tutto il mondo e la nostra insegna è la testa di Lupo.

Ne portate di stoffa sui vostri berretti e sul maglione e di metallo all'occhiello quando non siete in divisa.

Un modello di testa di Lupo può essere fatto con la sega a traforo, oppure qualche Vecchio Lupo può scolpirne una da un pezzo di legno, o può anche essere usata una testa imbalsamata, se siete così fortunati da poterla avere.

Il palo può essere un bastone di frassino o di quello che volete, fissate la testa alla cima, ed avete fatto. Trattate sempre il vostro Totem con rispetto e cura, senza mai farlo cadere.

Ogni volta che un Lupetto si guadagna una specialità, si fissa al Totem un nastro del colore di questa, al fondo del quale è attaccata una piccola tabellina con sopra il nome del Lupetto.

Possono esservi aggiunti anche altri distintivi d'onore guadagnati dal Branco, come pure si potrebbe infiggere nel bastone un chiodo con la testa di ottone per ogni ragazzo che entra nel Branco.

SETTIMO MORSO

LE STELLE - PROVE DI PRIMA STELLA - L'« UNION JACK » E COME ESPORLO - GIUOCO DELLA BANDIERA

LE STELLE

Ora che siete Zampe Tenere, vi si permette di guadagnarvi due belle stelle da mettere sul berretto, per mostrare quanto siete bravi nel lavoro e per considerarvi Lupetti in pieno; ma non dimenticate mai la Legge e la Promessa del Branco, né pensate che, dato che le avete imparate per l'Investitura, siano ormai cose superate e che ve le possiate dimenticare. Bisogna che ve ne ricordiate sempre, e siate capaci non soltanto di ripeterle a chiunque in qualsiasi momento, ma anche di ripeterle a voi stessi ogni giorno e di fare del vostro meglio per osservarle.

Molti di voi conoscono, per averlo visto, il distintivo degli Esploratori - il Giglio con le due stelle sulle foglie esterne - che cosa significano le due stelle? Sono i due occhi aperti del Lupetto prima che egli diventasse Esploratore - e significano che l'Esploratore ricorda le belle cose imparate quando non era che un Lupetto e che vede ogni cosa - nulla sfugge alla sua osservazione, sul terreno, nell'aria, attorno a lui, lontano e vicino.

A prima vista il lavoro che occorre per guadagnarsi queste due stelle sembra tanto per un Lupetto, ma vale ben la pena, perché quando avrete guadagnato la Seconda Stella potrete realmente sentire di avere tutti e due gli occhi aperti nella Giungla. Nei Morsi successivi vi parlerò della Seconda Stella, e delle Specialità che potrete conquistarvi dopo di quella.

Ora voglio mostrarvi come cominciare a lavorare per la Prima Stella.

LA PRIMA STELLA

Per ottenere la Prima Stella, una Zampa Tenera deve soddisfare il suo Capobranco sui seguenti punti: essere in grado

di ripetere le prove di Zampa Tenera e superare le prove seguenti:

1°) Conoscere la composizione dell'« Union Jack » e la maniera esatta di esporlo. BANDIERA

2°) Sapere fare i seguenti nodi e conoscerne gli usi: nodo piano, nodo a rete.

3°) Fare una capriola; salto alla quaglia sopra un'altro ragazzo della sua stessa statura; saltellare su un piede solo (non necessariamente lo stesso piede) lungo una figura ad otto di circa 25 m.; lanciare una palla, prima con la destra, poi con la sinistra, in modo che un ragazzo distante 10 m. possa riprenderla 4 volte su 6; acchiappare una palla (possono essere usate una o due mani) gettatagli da 10 m. di distanza 4 volte su sei.

4°) Saltare alla corda a piedi uniti 30 volte (deve essere fatto all'indietro sulle punte dei piedi, ginocchia leggermente piegate tutto il tempo; il Lupetto deve girare la corda da sé). Camminare ben diritto e con bel portamento per 20 metri, portando un peso sulla testa.

5°) Sapere come e perché deve tenere mani e piedi ben puliti, le unghie pulite e tagliate, ed i denti puliti; perché deve respirare col naso; e praticare effettivamente queste cose.

6°) Conoscere l'orologio.

7°) Cantare la prima e la terza strofa del « God Save the King ». INNO NAZIONALE

8°) Pulire un paio di scarpe, piegare bene i propri abiti. Dar prova di far del suo meglio per tener pulita la Tana e non lasciare rifiuti in alcun posto.

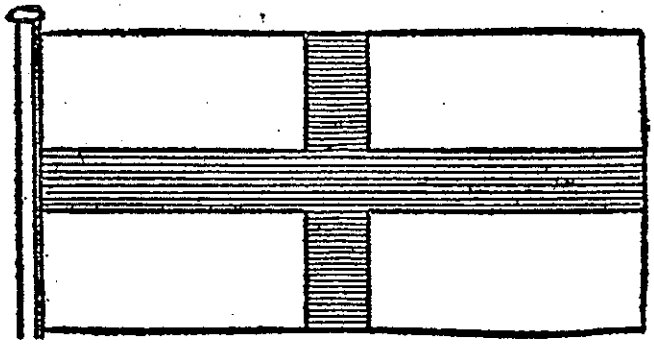
9°) Avere almeno tre mesi di soddisfacente attività come Lupetto.

La Prima Stella si cuce nel davanti del berretto, a destra della testa di lupo.

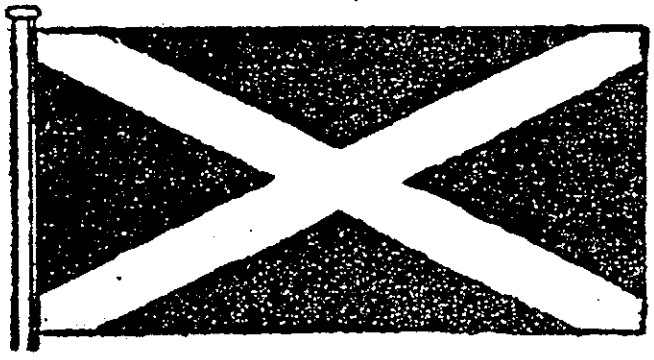
L'UNION JACK

L'« Union Jack », la nostra bandiera nazionale, è piuttosto complicata a vedersi, fino a che non si sappia come è composta. Sapete che l'Inghilterra, la Scozia e l'Irlanda hanno cia-

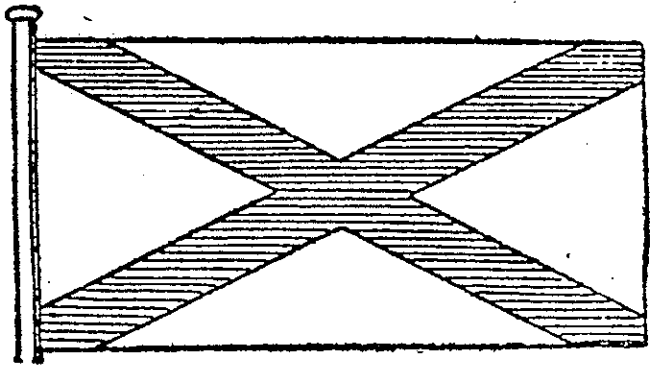
scuna il loro Santo Patrono e cioè: San Giorgio, Sant'Andrea, e San Patrizio; la bandiera è composta delle diverse croci che rappresentano questi Santi.



Così San Giorgio aveva una Croce rossa in campo bianco.



Sant'Andrea una croce diagonale bianca in campo azzurro.



San Patrizio una croce diagonale rossa in campo bianco.

Tutte e tre sono state riunite in un'unica bandiera, chiamata « Union Jack ». Composizione significa questo: mettere insieme le tre bandiere per farne una sola. Qualcuno dice che la parola « Jack » proviene dal nome dato anticamente alla veste che i soldati portavano sopra l'armatura, perché, quando indossavano questa, sembravano tutti eguali ed era difficile in battaglia capire a quale partito appartenessero, mentre sulla veste ognuno portava la Croce del Santo Patrono della sua Terra.

Così un soldato in veste bianca e croce rossa veniva riconosciuto per Inglese, e combatteva sotto la « Jacque » o come si dice ora il « Jacket » di S. Giorgio.

Anche sulle nostre navi gli stessi colori sventolano sotto forma di bandiera (che era anch'essa chiamata « Jacque ») fino al giorno d'oggi.

Il vostro Akela vi racconterà molto belle storie sui tre Santi delle bandiere, e vi dirà come alcuni fiori e creature siano connessi ad essi.

Sapete, per esempio, che la rosa è il fiore nazionale d'Inghilterra, e che il drago è connesso a San Giorgio per la leggenda che descrive la grande battaglia che ci fu tra loro.

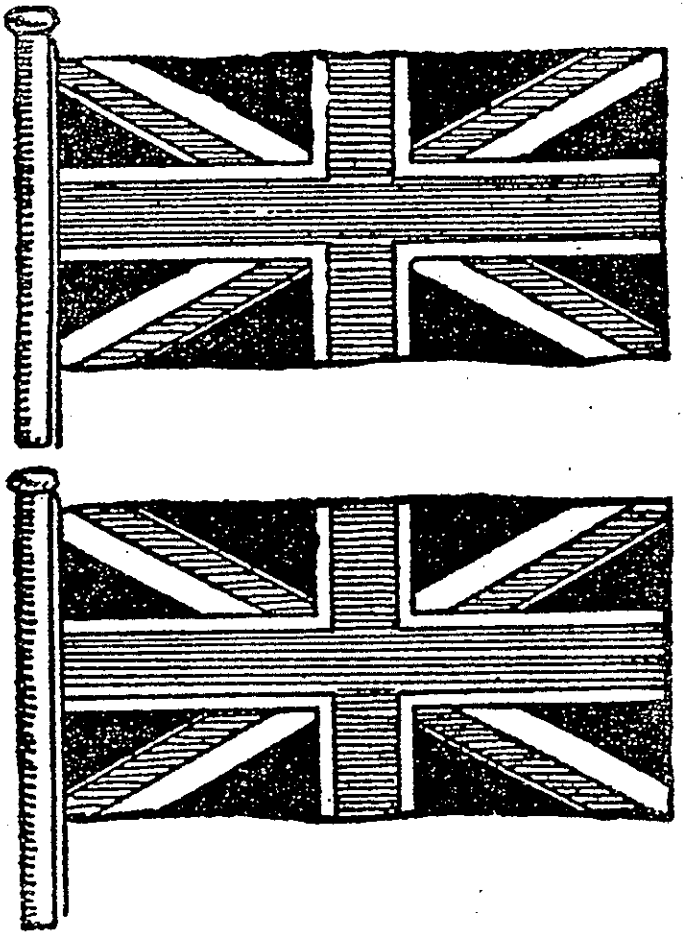
COME ESPORRE L'UNION JACK

Tutti dovrebbero sapere issare l'Union Jack. Ci sono invece molte persone che non sanno quale sia la parte alta della bandiera.

Un ragazzo farebbe la figura del perfetto asino agli occhi degli Esploratori, se alzasse la bandiera sotto sopra!

Qui ci sono due figure della bandiera, La parte più vicina all'asta si chiama « all'asta » la parte opposta si chiama « al vento ».

Le bande rosse diagonali della bandiera hanno un sottile bordo bianco da una parte ed un bordo largo, sempre bianco, dall'altra. Il bordo largo deve essere nella parte alta della bandiera dal lato « all'asta » e verso il basso nel lato « al vento ».



La figura di sopra mostra la maniera esatta e quella in basso la maniera errata. Capite la differenza? Studiatela bene e non ve ne dimenticate.

DISEGNARE BANDIERE ED EMBLEMI

Un buon sistema per ricordarvi quello che sapete sull'Union Jack ed il modo come è composto, è di farne dei piccoli disegni.

Ecco un modo che potrete seguire. Spesso è un buon sistema il dividere il lavoro fra tutti i componenti della Sestiglia. Prendete dodici pezzi di carta di cm. 12 x 7 circa. Su ciascuno disegnate e colorate una delle cose seguenti:

1) Croce di San Giorgio
2) Una rosa rossa Inglese

3) Un drago spaventoso
4) La Croce di Sant'Andrea
5) Un pungente cardo scozzese
6) Un pesce (S. Andrea era pescatore)
7) La croce di S. Patrizio
8) Un Trifoglio per l'Irlanda
9) Una Mitria da Vescovo per S. Patrizio
10-11-12) Su questi pezzi di carta segnate croci sbagliate, come croci bleu in campo bianco, una margherita, o quanto altro vi piaccia. Comprenderete il perché quando farete il giuoco qui appresso descritto.

GIUOCO DELLA BANDIERA

Quando avrete finiti questi disegni, potrete farci un giuoco con altre Sestiglie. Ogni Sestiglia ha un pacco di disegni, messi in un ordine qualsiasi. Le Sestiglie si mettono in fila ed i disegni sono messi in pacco, faccia in basso, davanti al Caposestiglia. Al lato opposto della Tana, sono disegnati col gesso sul pavimento quattro quadrati davanti ad ogni Sestiglia. Uno di questi quadrati si chiama Inghilterra, l'altro Scozia, il terzo Irlanda e il quarto « Sbagli ». Al « via » ogni Caposestiglia parte di corsa prende un disegno lo guarda e lo mette in quel quadrato che egli ritiene il giusto. Corre quindi indietro, tocca il secondo, il quale parte e ripete il giuoco e così fino all'esaurimento di tutti i disegni.

Alla fine Akela controllerà i disegni, vedrà se sono stati messi nel quadrato giusto e deciderà quale Sestiglia ha giuocato meglio.

OTTAVO MORSO

OSSERVAZIONE - ESERCITARE I SENSI - VEDERE SENZA ESSERE VISTI - UN GIORNALE SULLA NEVE - LETTURA DELLE TRACCE

E' la legge della Giungla - vecchia e vera come il cielo -
Or quel lupo che l'osserva lieto e prospero vivrà;
Se l'offende morirà...
Lo sciacallo segue il tigre, che per lui sono i rifiuti
ma tu, Cucciolo, rammenta,
non appena i baffi tuoi saran cresciuti,
che sei nato cacciatore, dunque va solo a cacciare
e sappi a te stesso il tuo cibo procacciare.

Rudyard Kipling

Questo significa che lo sciacallo è una brutta bestia strisciante, che non va a caccia per procurarsi il cibo da sé, ma che segue la Tigre quando questa va a caccia, e si accontenta poi di ciò che resta quando la Tigre ha finito il suo pasto.

Lo sciacallo è proprio simile a quel tipo disprezzabile di un uomo che non si guadagna mai il pane, ma si aggira mendicando e vivendo sul lavoro degli altri.

Ma il lupo è ben diverso. Va a caccia per suo conto, come quei bravi uomini che si guadagnano la vita e fanno la loro strada nel mondo senza farsi aiutare dagli altri.

E voi miei cari Lupetti, imparate a fare altrettanto.

Quando un lupo va a caccia, fiuta anzitutto il passaggio della selvaggina.

L'uomo, che non ha un odorato così fine, va a caccia degli animali seguendo le loro tracce, e per uno Scout il seguire

le tracce è il modo abituale, non soltanto di andare a caccia, ma anche di raccogliere informazioni.

Seguire una traccia è cosa molto interessante, ma se volete riuscirvi veramente bene, dovrete fare una gran pratica.

In India ci vogliono ben sette anni per formare un buon lettore di tracce. Ho paura che dovrete aspettare di essere Esploratori per seguire veramente delle tracce, ma ci sono delle cose che potete imparare anche da Lupetti e che vi serviranno assai più tardi.

ALLENARE I SENSI

Prima che un Esploratore possa seguire facilmente una pista, dovrà imparare a notare ogni piccolo particolare che lo possa aiutare a raggiungere il suo obbiettivo.

Non solamente dovrà vedere ogni cosa ma usare anche le orecchie, il naso e le mani. Ma sopratutto dovrà usare il cervello per tirar fuori il significato di quanto avrà osservato.

Da Lupetti, perciò, imparerete a fare buon uso degli occhi, delle orecchie, del naso, delle mani e del cervello. Ce n'è di che! Avrete molto da fare, ed io vi indicherò come dovete fare, non soltanto quando siete col Branco, ma in qualsiasi momento della giornata, fino a che diventi in voi un'abitudine l'osservare ogni cosa.

USARE GLI OCCHI

Quando avevo l'età da Lupetto, ero solito leggere sempre il numero che i poliziotti portano sul colletto, e poi mi sforzavo di ricordarmi dove l'avevo visto. Poi prendevo un amico e lo portavo a spasso con me fino ad uno dei posti dove il poliziotto era in servizio fisso. (Un poliziotto in servizio fisso rimane sempre allo stesso posto per regolare il traffico o altro, non come il poliziotto di ronda che gira in un certo quartiere affidatogli).

Appena in vista del poliziotto, ma ancora molto di lontano,

aguzzavo gli occhi e guardavo intensamente nella sua direzione, e stentatamente facevo finta di leggere il numero e la lettera della sua compagnia. Passandogli vicino, poi, il mio compagno aveva modo di constatare che la mia vista meravigliosa aveva letto giusto.

BANDERUOLE E STATUE

Non è male imparare a conoscere, osservandole, tutte le banderuole della città. Io avevo un libricino nel quale disegnavo tutte le banderuole che vedevo. Sono molto pochi coloro che si prendono la pena di guardare in sù e di notarle.

In cima al Royal Exchange di Londra c'è, come banderuola una gigantesca cavalletta dorata. M'immagino che delle migliaia di persone che passano di lì ogni giorno siano molto pochi coloro che l'abbiano osservata.

Evidentemente questa gente non si guarda attorno, come fa un buon Esploratore od un Lupetto.

Se si chiedesse ad uno Scout di Manchester dove c'è una statua di San Giorgio col Drago, probabilmente vi risponderebbe subito che ve ne è una, piccola, in cima al monumento alla Regina Vittoria in Piccadilly.

Houdini, il grande prestigiatore, faceva molti dei suoi giuochi osservando, a colpo d'occhio, un'infinità di piccole cose e ricordandosene al momento opportuno. L'aveva imparato da ragazzo, guardando le vetrine dei negozi per qualche secondo, volgendo poi le spalle, e ripetendo ai suoi compagni tutte le diverse cose viste nella vetrina. Questo è un ottimo esercizio per un Lupetto. Provatelo.

Potete anche osservare i numeri delle automobili che passano e notate anche a che ora le avete viste. Cercate poi di ricordarvene e dopo un certo tempo di metterle per iscritto. E' un buon esercizio e potrebbe un giorno essere molto utile, perché qualche volta la polizia ricerca una macchina che ha investito qualcuno ed è fuggita. Se il numero di questa macchina viene pubblicato dalla polizia, voi sarete in grado di riferire che l'avete vista alla tale ora, nel tal posto.

NIDI D'UCCELLI

Occorre notare ben piccoli segni ed avere occhi molto attenti, per studiare le abitudini degli uccelli ed il loro modo di nidificare.

Naturalmente, Esploratori e Lupetti desiderano trovare nidi di uccelli, non con l'intento di depredarli delle piccole uova, ma per vedere come gli uccelli fabbricano il nido, la diversità delle uova delle varie specie di uccelli, ed osservare come i genitori allevino e nutriscano i piccoli. Si può far questo nascondendosi ed osservando da lontano.

Sono soltanto i ragazzacci che distruggono i nidi e rubano le uova. Gli Esploratori ed i Lupetti fanno del loro meglio per proteggere i nidi.

Naturalmente si può riuscire a trovare un nido dopo aver molto girato in una boscaglia, ma la maniera più sportiva è quella di osservare gli uccelli che vanno e vengono verso un determinato punto. Per molte delle specie più selvatiche di uccelli questa è l'unica maniera di riuscire ad individuarne il nido. In qualche caso può essere un'impresa piuttosto difficile.

Prendete per esempio il piviere od un uccello ancora più comune, l'allodola: la vedete alzarsi dal terreno e sparire nel cielo cantando, ma se andate nel punto da dove l'avete vista levarsi, non vi trovate il nido. Quest'uccello usa correre sempre sul terreno per un certo tratto prima di levarsi; e quando ritorna giù non prende terra sul luogo del nido, ma a qualche distanza da esso. L'allodola come la capinera, si fabbrica il nido a terra.

La grande cingallegra se lo fa nei buchi che trova nei tronchi degli alberi, ma molto spesso anche in luoghi molto strani, come nel collo di una pompa oppure in un'anfora.

Il picchio fa sempre il nido in un buco nel tronco di un albero.

VEDERE SENZA ESSERE VISTI

La primavera è la stagione più interessante dell'anno per studiare la natura, gli uccelli come i fiori.

Le rondini ed altri uccelli cominciano ad arrivare da lontano al di là dei mari per passare l'estate da noi. Quelli che non sono abituati a far uso degli occhi e delle orecchie, non si divertiranno nemmeno la metà di quello che si può divertire un Lupetto in una passeggiata lungo il bosco od una siepe.

Delle orecchie attente riusciranno a scoprire la capinera, piccolo personaggio in continuo movimento e dal fischio acuto, ma ci vorranno dei buoni occhi per individuarla e seguirla nel suo allegro e indaffarato saltellare di ramo in ramo.

E' un piacere scoprire il nido di un tordo, e la mamma tordo, dagli occhi lucenti, che cova le uova. La si può benissimo addomesticare se siete buoni con lei e le dimostrate che non volete farle del male.

E' molto interessante tenere un libretto sul quale segnare tutti gli uccelli osservati e la data di quando li avete uditi o visti per la prima volta nell'anno, potrete così fare paragoni interessanti con gli anni futuri o con le osservazioni di qualche altro Lupetto.

Segnate in quale giorno dell'anno avete inteso per la prima volta il cuculo o visto la prima rondine, la prima allodola o il picchio. Fare degli schizzi degli uccelli e delle loro uova renderà il libro ancora più interessante.

E' anche simpatico tenere un elenco di tutti i nidi scoperti.

Nel libro « Le Piste del Nord » W. J. Long racconta come i giovani lupi di Terranova imparino a provvedere a sé stessi nella immensità delle foreste. Si abituano a sorvegliare uccelli ed animali per giorni e giorni fino ad imparare le loro abitudini, proprio come fa anche un ragazzo Lupetto.

Ma lo scopo del ragazzo è di saperne sempre di più sul loro conto e di prendere amichevole interesse alle loro attività, mentre il lupetto lo fa unicamente perché dopo sa meglio come dar loro la caccia e divorarseli per pranzo.

Quando i giovani lupi circondano il branco di pivieri che

becchettano sul terreno, e si avvicinano sempre più a loro, dissimulando i grigi corpi fino a sembrare ciocchi di legno consumati a tempo nel muschio grigio, che cede sotto il loro peso, la caccia è piena d'intensa eccitazione, per quanto i bocconi succulenti siano alla fine pochi e rari.

Ma ci sono poi le anatre su tutti gli stagni e laghetti, ed i piccoli lupi imparano ad ingannare gli stupidi uccelli, solleticandone la curiosità.

Si nascondevano nell'erba vicino all'acqua mentre uno di loro andava a giuocare ed a rotolarsi sulla riva aperta fino a che le anatre lo vedevano e cominciavano ad allungare il collo ed a mostrare la loro meraviglia per uno spettacolo che esse mai avevano visto prima di allora.

Per quanto naturalmente timida e selvatica, l'anatra deve sempre dare un colpo di becco ad ogni cosa nuova.

Qualche volta in silenzio, altra volta rumoroso lo stormo delle anatre nuotando sull'acqua si avanza, vira, si disperde, si riunisce di nuovo ed alla fine punta deciso verso la riva, tutti i colli tesi in avanti per vedere quel che succede.

E si avvicinano sempre e sempre di più, fino a che un improvviso rapido movimento fuori dalle erbe le volge in fuga rumorosa e spaventata verso l'acqua.

Ma sempre una o due rimangono a pagare ai lupi il prezzo della loro curiosità.

IL LUPO HA I BAFFI PER TROVARE IL SENTIERO

Un vero esploratore si deve poter fidare non soltanto dei propri occhi, poiché avrà da fare sia di giorno che di notte e siccome naturalmente di notte non potrà vederci come di giorno, dovrà usare gli altri sensi quali l'udito, l'odorato ed il tatto.

Una volta dovetti condurre un forte gruppo di soldati di notte attraverso un bosco scuro per attaccare il nemico. Avendo percorso la strada il giorno precedente, riuscii a ritrovare le mie stesse impronte ed a seguirle al tatto senza interrompere la marcia.

Tutti gli esploratori debbono lavorare di notte, e per questo consiglio ai Lupetti di imparare a farlo.

Un buon esercizio è di alzarsi ogni mattina quando ancora è buio, fare il bagno o le proprie frizioni, lavarsi i denti, fare la ginnastica, vestirsi ed anche mettersi la cravatta e pettinarsi i capelli, senza mai accendere la luce. Presto riuscirete a far tutto molto facilmente.

Potete anche esercitarvi a fare un percorso ad occhi bendati.

Solo così scoprirete quanto utili siano gli altri sensi.

State in ascolto e cercate di percepire i suoni che vi aiuteranno a riconoscere una direzione. Sentirete suonare l'orologio della chiesa, oppure il fischio di un treno ad una stazione, o il grido del chiurlo nella palude, tutte cose che possono aiutarvi a riconoscere la vostra direzione, se vi è impossibile vedere.

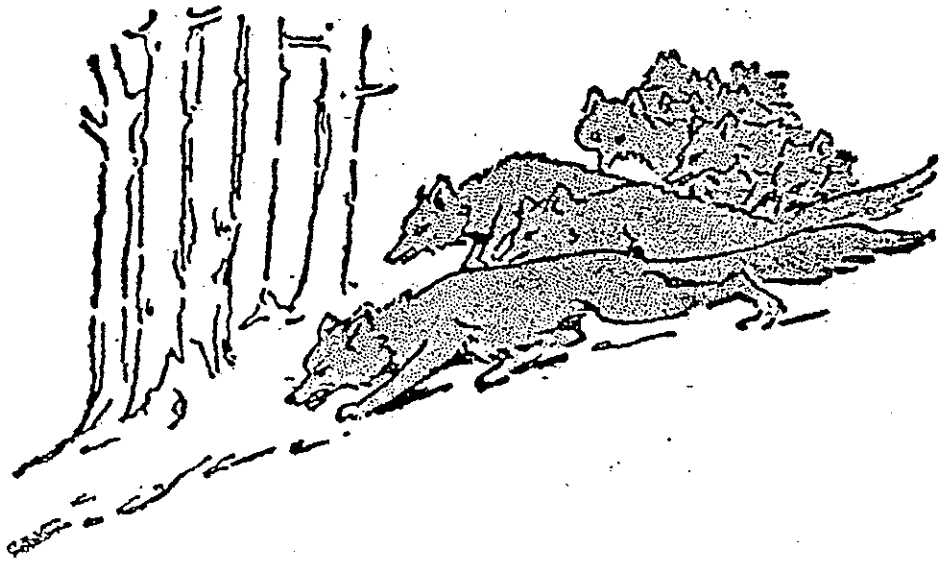
Ancora, potrete, all'odore, riconoscere che state passando davanti ad una stalla, od alla bottega del droghiere, o davanti ad una fattoria e guidarvi egualmente su questi indizi.

IL LUPO HA BUON NASO

C'era in Egitto una vecchia guida araba, che era completamente cieca, e che tuttavia trovava la strada, anche in pieno deserto, dall'odore della sabbia. Egli raccoglieva una manciata di sabbia di tanto in tanto e l'odorava per vedere se era sulla giusta via. Riusciva a distinguere l'odore di ogni campo di sosta al suo giungervi.

Una volta i suoi compagni pensarono di giuocargli un tiro, e si portarono dietro un sacchetto di sabbia dal loro ultimo accampamento, e quando arrivarono al successivo gli porsero da odorare una manciata di questa sabbia, dicendogli di averla raccolta lì per lì.

Il cieco l'odorò, rimase incerto, odorò di nuovo, e quindi disse di essere enormemente spiacente; evidentemente doveva aver commesso un errore e li aveva condotti di nuovo al campo appena abbandonato.



A caccia - Lupi che seguono la pista.

Ed era tutto desolato il poverino, fino a che ridendo gli dissero dello scherzo che gli avevano fatto.

Durante la guerra contro gli Zulù, molti anni fa, fui svegliato di notte, durante un bivacco, da uno strano odore nell'aria notturna. Era l'odore di un indigeno.

Svegliai immediatamente i miei compagni, ma essi non sentirono nulla. Molti di loro, però, erano fumatori, e generalmente un uomo che fumi non ha l'odorato fine di uno che non fuma. Infatti il fumo non solo rovina l'odorato, ma anche taglia il respiro nella corsa, e spesso guasta la vista e la digestione.

E' per questo che la maggioranza dei veri esploratori non fumano.

Dunque, posto che io sentivo ancora che i nemici ci erano vicini, rimanemmo tutti svegli. Prestissimo potemmo sentirli strisciare tra l'erba, evidentemente sperando di sorprenderci e di coglierci nel sonno. Invece furono sorpresi essi stessi da una nostra scarica, che li mise in fuga.

Vedete, quindi, quanto prezioso vi possa essere il senso dell'odorato. Ecco un altro fatto accaduto in Francia.

Un uomo si presentò a casa di un ricco banchiere por-

tando un pacco. Dato che il banchiere era assente ricevette questo pacco la madre di lui. Lo sconosciuto dichiarò che conteneva oggetti di gran valore e chiese pertanto ricevuta scritta.

Mentre la signora si chinava sul tavolo per scriverla, l'uomo tirò fuori un coltello e colpì la donna alle spalle. La sorella di questa corse in suo aiuto, ma fu anch'essa colpita dall'uomo che fuggì.

Le signore, entrambe rimaste soltanto ferite, asserirono che il medesimo uomo era già stato altre volte alla banca sotto il nome di Jamet.

La polizia cercò dappertutto questo Jamet, ma senza risultato.

Tuttavia il capo del servizio investigativo aveva sequestrato il pacco lasciato dall'uomo e trovò che dentro non c'era che un vecchio orario ferroviario. Ma trovò anche un'altra cosa molto importante: il libro aveva uno speciale odore di conceria.

Indagini furono svolte dalla polizia nelle concerie di Geltilly, appena fuori Parigi, e fu scoperto che un uomo, che aveva un'alta posizione in una di queste, era stato recentemente in casa di un banchiere parigino.

Portato davanti alle due donne, queste lo riconobbero subito e l'uomo confessò.

Da questo potete vedere quanto importante sia sapere osservare i piccoli segni, coordinarli e decifrarne il significato.

UN LUPO HA BUONE ORECCHIE

Nella guerra Sud-africana, io ero accampato ai piedi di una montagna, e da molto lontano, in alto fra le roccie sopra di noi, sentii un babbuino lanciare un grido di allarme.

C'erano nel campo centinaia di uomini, ma non credo che molti di loro udissero il grido, o, comunque, non vi fecero alcuna attenzione.

Ma per un esploratore questo doveva avere un grande significato.

Perché avrebbe dovuto una scimmia sulle rocce lassù spa-

ventarsi improvvisamente e lanciare un grido di richiamo ai suoi amici? Io trassi il mio binocolo e minuziosamente ispezionai la montagna.

Vidi allora due o tre teste d'uomo tra le roccie. Dato che tenevano accuratamente celato il corpo, dedussi che dovevano essere spie Boere che ci sorvegliavano. Mandai pertanto segretamente due pattuglie di uomini, che scalassero il versante opposto della montagna, e raggiungessero questi tipi alle spalle, catturandoli.

Fu fatto così e trovammo che le cose stavano esattamente come avevo immaginato; erano gli esploratori del nemico che ci stavano spiando e che, con i loro movimenti, avevano spaventato le scimmie.

UN GIORNALE DI NEVE

Come può esservi un giornale di neve? Eh sì! l'inverno, quando arriva, manda una miriade di piccole fate bianche per fare un giornale che ci dia le notizie.

Queste piccole fate sono i fiocchi di neve che vengono giù danzando a centinaia, a migliaia, a milioni, a miliardi fino a coprire tutto il terreno e stendere un foglio bianco su tutta la regione.

Questo è il loro giornale e chiunque sia osservatore attento può leggervi delle notizie. Da principio questa neve sembra tutta bianca e unita. Ma se guardate più da vicino, vedrete piccole macchie e segni, che, solo che li sappiate leggere, vi daranno interessanti notizie.

Andiamo insieme a fare una passeggiata sulla neve e vediamo cosa ha da dirci.

Alt! Cos'è questo?

Mastro Passerotto ha fatto un giretto sulla neve. Come lo so? Ma, perché i piccoli uccelli che vivono nei cespugli generalmente saltellano a piedi uniti.

Se fosse stato il signor Fringuello, le zampette sarebbero state più piccole e la coda avrebbe strisciato di quando in quando sulla neve e vi avrebbe lasciato un leggero segno, co-

me di spazzola. Se fosse stato poi il signor Tordo le sue zampette sarebbero state più grandi ed i suoi salti più lunghi.

Gli uccelli più grandi e quelli che vivono sul terreno, come i fagiani, le galline, i pavoni, per la maggior parte camminano mettendo un piede innanzi all'altro.

Le galline camminano mettendo un piede avanti all'altro.

Quelli poi che vivono nell'acqua non fanno che dondolarsi sui larghi piedi, mettendo le punte leggermente in dentro come Mamma Anatra od il Giallo Anatroccolo, od ancora la vecchia Comare Oca dalle dita gottose.

E che cos'è quest'altro?

Mastro Passerotto qui si è fermato ed ha ingaggiato battaglia con una crosta di pane che aveva rubata. Poi si è rimesso a saltare tenendola nel becco, perché era un pezzo piuttosto grosso - a giudicare dall'impronta lasciata sulla neve - eppure non ne ha lasciato nulla qui e non avrebbe potuto mangiarsela tutta, dunque deve essersela portata appresso.

Ed infatti, guardate! Ecco là il pane abbandonato a terra e le impronte saltellanti che vi conducono direttamente.

Ma che cosa è che incrocia il sentiero di Mastro Passerotto? E' fratel Coniglio che è uscito a passeggio.

E subito dopo, dove giace il pane, le impronte di Mastro Passerotto s'interrompono nette. E' volato via.

E' stato forse spaventato dal sopravvenire di fratel Coniglio? No, perché le sue impronte sono sovrapposte a quelle di fratel Coniglio, il che sta a dimostrare che egli è passato

Gli uccelli che vivono sull'acqua si dondolano sui loro larghi piedi piatti, mettendo le punte in dentro, come Mamma Anatra o il Giallo Anatroccolo.

da questa parte qualche tempo dopo di lui. E credo anche che se il pane fosse stato lasciato qui prima che fratel Coniglio passasse, questo sarebbe andato a fiutarlo. Che ne pensate?

Che cosa, allora, può avere indotto Mastro Passerotto ad

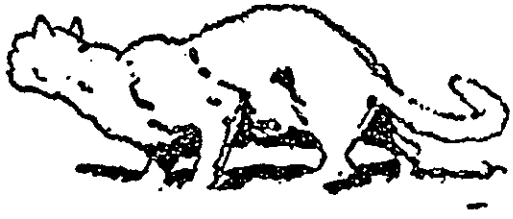
Fratel Coniglio è uscito a passeggio... Notate le sue impronte nella neve.

interrompere improvvisamente la sua passeggiata, a lasciar cadere il pane e fuggire?

Oh! Eccoci!

Qui ci sono altre impronte. Chi è mai che cammina così attentamente da mettere le zampe di dietro quasi esattamente nelle peste di quelle anteriori, tanto che invece di lasciare sulla neve le impronte di quattro zampe, sembra che ne lasci quelle di due soltanto?

E' Madama la Gatta: e quel che è peggio, uscita a caccia, perché le sue impronte diventano sempre più vicine, man



Madama la gatta è in caccia.

mano che si avvicina, non vista, a Mastro Passerotto, e la coda, agitata nervosamente, spazza la neve qua e là.

Il vecchio Fido, il cane, insegue Madama la Gatta.

Ma che significa questo mutamento improvviso? Essa balza sulle lunghe zampe posteriori, ricade facendo un quarto di giro a destra e fugge poi via galoppando a grandi balzi verso

sinistra. Oh, è perché il buon Fido, il cane, l'insegue. Ecco che si vedono le sue impronte al galoppo, scavate profonde nella neve, che lancia in aria nei balzi violenti che fa inseguendo la gatta.

Ma come è adirato il sig. Rossi, il padrone! Eccolo lì che ha interrotto la passeggiata per dar la voce a Fido. Già, e

Il Sig. Rossi è molto inquieto con Fido.

vedete? Ha scagliato il bastone contro Fido. Ed il povero Fido è strisciato umilmente indietro dal suo padrone riportandogli il bastone con la bocca. (Infatti, vedete, le impronte del signor Rossi non arrivano fin dove era il bastone, ma le impronte del cane ci vanno e di lì ritornano verso il Sig. Rossi ed il bastone non è più sulla neve).

Il povero Fido striscia umilmente indietro verso il suo padrone, portando il bastone nella bocca.

E così tutto è finito bene. Nessuno ha avuto danno. Il signor Rossi è tornato a casa affondando il bastone nella

neve e Fido che gli correva dietro; Madama la Gatta se l'è svignata, la coda all'aria; Mastro Passerotto cinguetta in cima al comignolo sul tetto; e fratel Coniglio è sano e salvo nella sua tana calda e asciutta.

Son finite così le notizie del giorno.

« E che ne è delle fate? » mi domandate voi.

Orbene, quando cadono a terra esse muoiono come tutti quanti; giacciono fredde e bianche fino a che il sole venga a destarle. Allora si sciolgono e scompaiono, ma i loro spiriti risalgono al Cielo, e si riuniscono in grandi nuvole bianche, che veleggiano nell'azzurro.

E quando voi sulla terra avrete bisogno di altre notizie, verranno di nuovo giù sul terreno volteggiando come fiocchi di neve e stenderanno ancora il loro giornale perché voi possiate leggerlo - sempreché abbiate imparato.

LETTURA DELLE TRACCE

Zadig era uno straordinario esploratore, in Persia. Un giorno uno dei migliori cavalli del Re fuggì, e non si riusciva a rintracciarlo. Zadig era a spasso pei boschi quando s'imbattè nei servi del Re che gli chiesero se avesse visto il fuggitivo.

Egli rispose:

« Parlate di un cavallo grigio di razza, alto circa quindici spanne, con la coda lunga tre piedi e mezzo, che aveva un morso con decorazioni d'oro, ferrato con ferri d'argento, e zoppicante dalla zampa anteriore sinistra? »

« Proprio lui, dov'è? ».

« Non lo so, non l'ho visto ».

Naturalmente lo arrestarono, pensando che avesse rubato il cavallo. Ma poco dopo questo fu ritrovato e riportato a casa, si interrogò quindi di nuovo Zadig, ed egli si spiegò così:

« Vidi in un sentiero nei boschi le impronte di un cavallo, che indicavano che il cavallo trottava passando di là, ma la zampa anteriore sinistra faceva dei passi più corti della destra, e così io dedussi che era zoppo. I segni degli zoccoli erano piccoli come quelli di un cavallo di razza e di valore. Gli

arbusti ai lati del sentiero erano polverosi, ma qua e là erano stati spolverati dalla coda del cavallo ondeggiante a destra e sinistra. Il sentiero era largo sette piedi, e per tanto la coda doveva essere lunga tre piedi e mezzo.

« Ad un certo punto un albero si piegava sul sentiero, ed un ramo era proprio a cinque piedi da terra. Nel passarvi sotto il cavallo l'aveva strusciato con la groppa e vi aveva lasciato due o tre peli, ed io ne dedussi che doveva essere un cavallo grigio alto quindici spanne. (Una spanna è una misura di circa 10 cm.).

« Più avanti aveva inciampato in un sasso con lo zoccolo e vi aveva così lasciato una particella d'argento del suo ferro; analogamente, in altro posto, si era fermato a mangiare erba vicino ad una pietra, ed aveva lasciato su questa alcune tracce d'oro, il che mi rivelò che aveva un morso d'oro ».

Ecco come un esploratore sa leggere le tracce, ma questo significa che tiene gli occhi bene aperti, e non si lascia sfuggire nemmeno il più piccolo segno. Ci vorrà molto tempo prima che voi siate tanto bravi da poter fare questo.

ANIMALI DOMESTICI

Vi aiuterà molto a studiare e comprendere le abitudini degli animali e degli uccelli il tenere un animale anche se questo sarà, per cominciare, molto piccolo come un topolino bianco o un porcellino d'India.

Naturalmente dovete domandare, per prima cosa, il permesso a vostra madre. Un articolo della Legge Scout dice « Uno Scout è amico degli animali », preparatevi perciò per quando sarete Esploratori, essendo buoni con gli animali che incontrate. Se avete un animaletto vostro, potete fare un mucchio di cose per lui, come dargli puntualmente da mangiare (anche a voi piace mangiare regolarmente, non è vero?), tenere pulito lui e la sua cuccia, e così via.

GIUOCHI ED ESERCIZI

Eccovi un certo numero di giuochi ed esercizi per sviluppare i sensi.

Nello stagno: I Lupetti formano un cerchio attorno al Vecchio Lupo, tenendosi al di fuori di un segno fatto a terra col gesso. Quando il Vecchio Lupo dice «Nello stagno» tutti saltano dentro. Se dice «Sulla riva» tutti saltano fuori. Se l'ordine «Nello stagno» viene dato quando tutti sono nel cerchio, nessuno deve muoversi, come nessuno deve muoversi se siete sulla riva e vien dato l'ordine «Sulla riva». Questi ordini non debbono venire ascoltati perché sono trappole tese per vedere se ci cascate. Il Lupetto che commette meno errori vince.

Baloo: I Lupetti formano un cerchio ed il Vecchio Lupo dà diversi ordini, ma nessuno di questi deve essere obbedito se non comincia con le parole: «Baloo dice...».

Il Lupetto perde un punto per ogni errore commesso.

Toccare ferro: In qualsiasi momento, il Vecchio Lupo dice «Toccare ferro» «Toccare legno» «Toccare qualche cosa di giallo» ecc. e subito i Lupetti corrono per eseguire. L'ultimo a toccare perde un punto.

Che cos'è? (Gusto): Tutti i Lupetti partecipanti sono bendati. Quindi ognuno assaggia un certo numero di sapori ben conosciuti. Il Lupetto che ne riconosce di più vince. Ecco alcune cose di forte sapore: menta, liquirizia, formaggio, cipolla, ecc.

Che cos'è? (Odorato): Si mettono alcuni sacchetti di carta in fila distanti l'uno dall'altro circa mezzo metro. Ognuno di essi contiene diverse materie a forte odore: caffè, tabacco, cipolla, cuoio, foglie di rosa, buccia d'arancio, e così via. Il Lupetto ha cinque secondi per odorare ciascun sacchetto. Quando li ha passati tutti, li scrive o li dice al Vecchio Lupo nell'ordine.

Che cos'è? (Tatto): Tutti i Lupetti partecipanti sono bendati. Si passano in giro dei sacchetti di carta contenenti oggetti come riso, zollette di zucchero, the, ecc. Il Lupetto che saprà nominare correttamente il maggior numero vince.

Che cos'è? (Udito): Tutti i Lupetti partecipanti sono bendati. Un Vecchio Lupo produce una serie di rumori, come pompare la gomma di una bicicletta, chiudere una porta,

strusciare una sedia sul pavimento; il Lupetto che ne riconosce il maggior numero vince.

Vedere senza esser visti: Un Lupetto bendato siede in mezzo ad un cerchio. Ad un cenno di un Vecchio Lupo, un Lupetto del cerchio cerca di avanzare strisciando senza rumore e toccare il Lupetto al centro. Se ci riesce prende il suo posto al centro del cerchio. Se il Lupetto al centro lo sente e riesce a puntare il dito nella sua direzione prima di esser toccato, l'altro ritorna nel cerchio.

Disegnare una faccia: Giuocatori in cerchio. Il Vecchio Lupo disegna una faccia in aria:

Prima il contorno, seguendo le lancette dell'orologio, poi l'occhio destro, indi il sinistro; il naso in giù, la bocca dalla destra alla sinistra, il tutto con l'indice della mano *sinistra*. Ogni Lupetto deve cercar di riprodurre la faccia esattamente nello stesso ordine e nella stessa maniera.

PASSEGGIATA DI OSSERVAZIONE

Uscite con il Branco per una passeggiata in città od in campagna e stabilite dei punti per determinati oggetti da osservare per la via:

Cavallo zoppicante	8 punti
Una gazza	3 »
Stormo di sette uccelli	3 »
Un sasso a forma d'uovo	3 »
Una quercia	1 »
Un vestito rosso	1 »
Una banderuola	1 »
eccetera.	

Ogni Lupetto vedendo un oggetto della lista andrà a dirlo all'orecchio del Vecchio Lupo, che gli segnerà i punti relativi.

Alla fine della passeggiata saranno totalizzati i punti e proclamato il vincitore.

NONO MORSO

INCIDENTE SUL GHIACCIO AL NIAGARA - NODI - NUOTO - MARINAI - JACK CORNWELL, V. C. - LA TANA DEI LUPETTI

UN INCIDENTE SUL GHIACCIO AL NIAGARA

Mentre ero in Canadà alcuni anni fa, si verificò un terribile fatto alle Cascate del Niagara. Era verso la metà dell'inverno. Tre persone, un uomo e sua moglie, ed un ragazzo di diciassette anni, camminavano sul ponte costituito dal ghiaccio sopra il fiume, quando improvvisamente il ghiaccio cominciò a mandare sinistri rumori ed a spezzarsi. L'uomo e la moglie si trovarono su un lastrone di ghiaccio galleggiante lentamente alla deriva ormai divelto dal banco principale ed il ragazzo su di un altro.

Tutto intorno a loro l'acqua era coperta di altri blocchi galleggianti di ghiaccio, urtantisi e scontrantisi l'un l'altro; nuotare era impossibile e nessuna barca sarebbe potuta giungere fino a loro, se anche ce ne fosse stata una disponibile. Si trovavano così tutti e tre alla mercè della corrente, che qui li trascinava lentamente, ma certamente ed inesorabilmente, verso quelle terribili rapide che sono a circa un miglio a valle.

La gente sulle rive si accorse della loro pericolosa posizione e si riunì a migliaia, ma nessuno sembrava in grado di far qualche cosa per aiutarli. Il corso del fiume li avrebbe portati a passare sotto due ponti gettati sul fiume poco prima delle rapide.

Per un'ora i poveri disgraziati andarono galleggiando prima di giungere a questo punto. Dai ponti erano state gettate

delle corde (i ponti erano alti circa 50 metri dal pelo dell'acqua) che furono abbassate in modo da pendere sulla direttrice seguita dai disgraziati.

Quando vi giunsero, il ragazzo riuscì ad acchiappare una corda e mani volenterose cominciarono ad issarlo su; ma giunto ad una certa altezza il poveretto non resistette più a lungo e cadde giù nella corrente gelata, e nessuno lo rivide più.

L'uomo sull'altro lastrone anch'egli afferrò una corda e cercò di fissarla alla vita della moglie semisvenuta, perché almeno lei, in ogni caso, fosse salva; ma la corrente era ormai piuttosto veloce, le mani dell'uomo intirizzite, ed egli non riuscì a legare la corda che gli sfuggì dalle mani, e pochi secondi più tardi entrambi, moglie e marito, finirono le loro pene, soffocati nel terribile risucchio delle acque delle rapide.

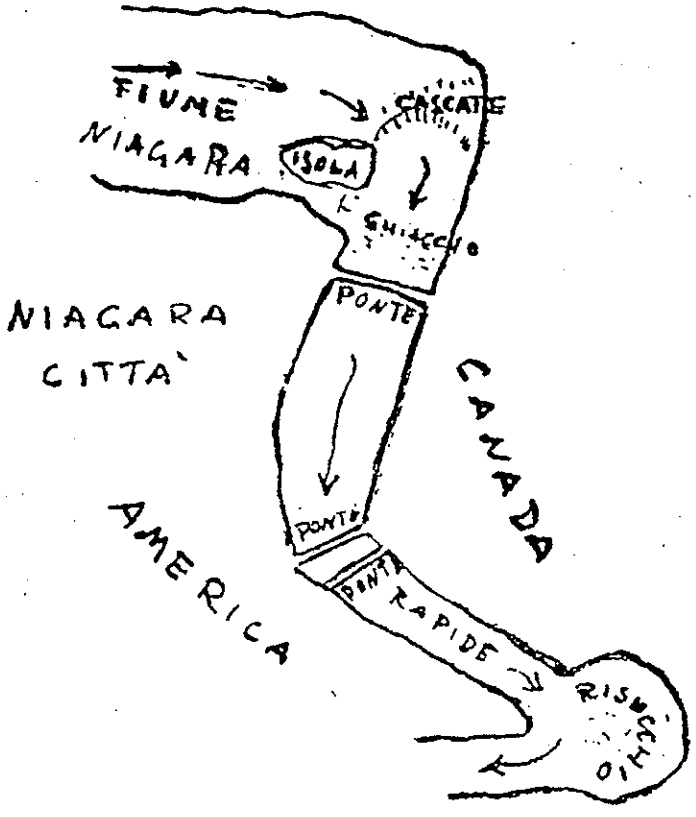
QUELLO CHE AVREBBE FATTO UN ESPLORATORE

E' facile il senno di poi, ma vale la pena di riflettere su questo disastro. Cosa avreste fatto voi se vi foste trovati sul posto, dato che è dovere di un Lupetto in casi simili di fare subito un piano e di metterlo in pratica?

Un Caporiparto canadese mi raccontò che, poco dopo questo accidente, si trovava in viaggio in treno ed ascoltava i viaggiatori parlare del fatto. Nessuno sapeva che egli fosse Esploratore, ed un viaggiatore disse: « Io credo che se un Giovane Esploratore si fosse trovato là, avrebbe saputo salvare quei poveretti! »

Vedete dunque che cosa ora la gente si aspetta dagli Esploratori. L'unica cosa è di esser preparati a fare ciò che da voi si aspetta.

Come dicevo è facile il senno di poi, ma può essere utile ed interessante domandarsi cosa avrebbe potuto esser fatto, perché se nuovamente accadesse qualche cosa di simile e voi foste presenti, possiate sapere cosa fare. Ecco un disegno che riproduce la situazione.



Questa cartina vi indica dove l'incidente ebbe luogo.

L'USO DEI NODI

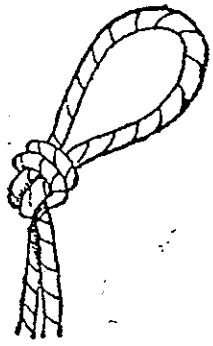
Una cosa deve esser rilevata in questo accidente e cioè l'importanza di saper fare dei nodi, cosa che tutti gli Esploratori sanno fare. Spesso ci si chiede: « A che serve imparare una cosa così facile? ». Ecco dunque, un caso in cui tale nozione avrebbe potuto salvare tre vite umane.

Quando furono gettate le corde dal ponte, queste avrebbero dovuto avere uno o due cappi ben fatti in modo che le persone da salvare avessero potuto passarseli attorno alla vita, o infilarvi le gambe o le braccia.

Invece le corde non avevano tale cappio e quelli non sapendo fare da loro un cappio da bombardiere non furono in grado di salvarsi la vita.

Tutti i Lupetti debbono saper fare bene i nodi. Che pa-

sticcioni sono i ragazzi comuni quando debbono fare un nodo! Fanno un groviglio di spago o di corda che molto probabilmente non riusciranno più a disfare, ma che appena viene sottoposto ad uno sforzo, in qualche modo scivola e si disfa proprio quando si desidererebbe che tenesse. Guai se un marinaio o un costruttore di ponti facessero così!



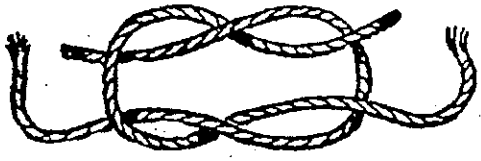
Questo è il nodo del tessitore che è molto facile a farsi, ma difficile a sciogliersi.

I nodi sono una cosa molto facile ad impararsi, ed appena li avete imparati potrete insegnare agli altri a farli.

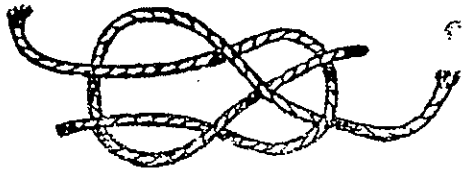
Per la Prima Stella, dovete impararne due dei più utili. Usate della corda e non spago per imparare, ed appena vi sentirete degli assi in fatto di nodi, provate a farli al buio o con gli occhi bendati. Vi accorgerete forse allora che non siete poi tanto bravi quanto pensavate.

Ma tenete presente che non potete sempre avere a disposizione la luce del giorno tutte le volte che avrete bisogno di usare un nodo. La tenda vi può cadere di notte, o il cavallo strappare la cavezza, la vela aver bisogno di essere ridotta; ci saranno mille circostanze che vi costringeranno a fare un nodo all'oscuro, e sarete allora contenti di averlo imparato prima.

E' difficile seguire le descrizioni in un libro, se non avete mai fatto nodi prima, e perciò rivolgetevi ad Akela od al vostro Caposestiglia che vi mostrino come si fa.



Nodo piano per legare pacchi o fasciature.



Il nodo incrociato o alla rete si usa per unire due corde o per attaccare una corda ad un anello.

NUOTO

Il nuotare non fa parte delle prove per la Prima Stella, ma è una cosa utile ad imparare, e più presto si comincia tanto meglio è.

Più tardi cercherete di passare le prove per la Specialità Lupetto di « Nuotatore ».

Quando vorrete diventare Esploratori di Prima Classe dovrete superare la prova di nuoto, a meno che le vostre condizioni di salute ve lo impediscano, perciò farete meglio a cominciare ad impratichirvi prima che sia possibile.

IL PILOTA

Sapete che cosa sia un pilota di fortuna?

E' un uomo che si guadagna la vita facendo il pilota ai battelli che si avvicinano alle nostre coste, specialmente nella Manica.

Il pilota ordinario è un uomo di grandi cognizioni, che deve superare esami severi prima di essere brevettato pilota. Ogni grossa nave venendo vicino alla costa ha bisogno di prendere a bordo un pilota per guidarla tra gli scogli ed i banchi di sabbia.

Ma un pilota di fortuna è un uomo che ha appreso da sé tutti i pericoli della costa, e va fuori con la sua piccola barca a vela con qualsiasi tempo, ma più specialmente con tempo cattivo, nella nebbia e nella tempesta, quando i veri piloti non sempre riescono a trovare le navi che hanno bisogno del loro aiuto.

Un pilota di fortuna.

Allora il pilota di fortuna si presenta sotto bordo ed offre i suoi servigi per pochi soldi a quelle navi che non si possono permettere un vero pilota e le guida in porto.

Egli accorre subito in sito anche quando una nave si trova in difficoltà sui banchi di sabbia o sugli scogli. - E' un po' come il bozzago (Falco Buteo, specie di falco N. d. T.) che compare, spuntando chissà da dove, appena un animale venga ucciso nelle pianure.

Il pilota di fortuna è pronto a dar mano per salvare dei carichi e guadagnare il premio relativo - si potrebbe quasi chiamarlo un rapace, se non fosse che egli fa del suo meglio per prima cosa per salvare la vita di coloro che sono in difficoltà. E ci sono stati infiniti casi di eroici salvataggi compiuti da piloti di fortuna.

Il pilota di fortuna, perciò, deve quindi essere un coraggioso ed esperto marinaio, per tenere il mare con una piccola barca durante l'imperversare delle peggiori tempeste, generalmente zuppo fradicio ed infreddolito, senza cibo adatto e senza poter dormire; deve riconoscere, anche nella nebbia, ogni tratto di mare, quando nulla può guidarlo; lavora duramente per guadagnarsi da vivere, eppure è sempre pronto ad aiutare, a rischio della propria vita, coloro che sono in pericolo.

Egli è il vero esploratore del mare.

PESCATORI D'ALTO MARE

Un altro bel tipo di esploratore nautico è il pescatore d'alto mare. Egli passa la vita veleggiando verso i banchi di pesca, lassù lontano nel Mare del Nord. E' una vita dura, in eterna sofferenza del freddo, in costante pericolo in una barca piccola, sebbene molto atta a tenere il mare.

Ma è proprio questa vita rude e dura che fa dei nostri marinai degli uomini così in gamba e degni di fiducia. C'è una bella differenza fra loro ed il povero cittadino pallido, fumatore di sigarette, che non deve mai affrontare alcun pericolo o difficoltà al di fuori di quelli di salire su di un tram o scendere alla ferrovia sotterranea.

Sono questi piloti di fortuna ed i pescatori d'alto mare che, sebbene facciano il loro lavoro senza che alcuno se ne occupi in tempo di pace, diventarono poi così utili durante la guerra, spazzando le mine tutto attorno alle nostre coste. Queste mine erano bombe di acciaio galleggianti, seminate ovunque dal nemico per far saltare in aria le nostre navi; ma gli spazzamine, facendo bene il loro lavoro con grande perizia, ne raccolsero centinaia e salvarono così le navi.

MARINAI INGLESI

Ci sono poi i marinai che costituiscono gli equipaggi delle migliaia di navi da carico e piroscafi di linea che dall'Inghil-

terra raggiungono ogni angolo del globo. Non ne vediamo molti in giro per le strade delle nostre città, ma leggiamo di loro di quando in quando sui giornali.

Ci sono dei naufragi e degli incendi in mare, collisioni e navi affondate, ma in quasi ogni caso di disastro leggiamo le buone notizie di atti di valore ed obbedienza agli ordini di fronte al pericolo per parte dei nostri marinai.

MARINA DA GUERRA

Vediamo qualche volta nelle strade le giacchette bleu della Marina Reale; sono portate da giovanottoni alti e forti, ragazzi allegri che sanno prestarsi a qualunque cosa, quando si ha bisogno di loro.

Il loro coraggio e la loro disciplina sono ben note, ma non credete che significhi in un uomo doppia misura di coraggio, scendere per il suo lavoro in fondo a queste colossali navi di acciaio, durante una battaglia navale?

Devono stare laggiù al loro posto di dovere sotto i ponti di acciaio nei depositi di munizioni, ad attendere alle turbine, ed a spalare il carbone chiusi come sorci in trappola, mentre in alto sopra le loro teste i compagni sono in mezzo all'eccitazione del combattimeno ed hanno il vantaggio di vedere qualche cosa di quello che succede intorno a loro.

FARE LA PROPRIA PARTE

Mi ricordo che un giorno Lord Beresford mi fece visitare la sua nave e mentre camminavamo curvandoci nelle basse camere proprio al fondo della nave, dove le porte stagne tengono gli uomini imprigionati, tagliando loro ogni via di scampo in caso di naufragio, egli mi diceva:

« Questi sono gli uomini coraggiosi, quelli che fanno il loro dovere quaggiù senza esser visti da alcuno, e non ricavandone alcun gusto ed alcuna gloria; ma senza di loro le navi non avanzerebbero e non si potrebbero vincere le battaglie ».

Ma questi uomini sono proprio come noi vorremmo che

fosse ogni uomo della Nazione. Che lavori ligio al dovere, che faccia la sua parte, non visto, non notato, ma compiendolo unicamente perché è il suo dovere e non perché pensi di trarne diletto o gloria.

Quando giuocavo con la squadra di calcio nella mia scuola, fui per lungo tempo portiere.

Ebbene, mi sentivo allora molto simile a questi macchinisti e fuochisti di navi; mi sarebbe piaciuto giuocare attivamente, intercettare continuamente la palla e fare una calata prodigiosa tra gli applausi degli spettatori, ed invece dovevo rimanere là, tutto solo, immobile ed inosservato in porta.

Eppure quando l'avversario faceva una discesa, avendo scavalcato la nostra linea di difesa, veniva il momento in cui la vittoria o la sconfitta della partita era confidata a colui che aveva fino allora compiuto inosservato il proprio dovere: cioè al portiere.

Non vi dimenticate di ciò, Lupetti. Fate il vostro dovere anche se non fosse divertente per voi, o se passasse inosservato agli altri. Dovete tener duro, perché ciò significa fare la vostra parte nel giuoco, non per il vostro divertimento o la vostra gloria, ma perché la vostra squadra vinca.

JACK CORNWELL, V. C.

Molte centinaia di vostri fratelli Esploratori hanno prestato servizio durante la guerra 1914-18 nella Grande Flotta e nella Squadra Incrociatori da Battaglia. Ammiragli ed ufficiali di queste navi mi scrissero per dirmi della loro disciplina e del loro eccellente spirito.

Alcuni di questi ufficiali mi dissero di preferire i marinai che erano stati Esploratori a quelli che venivano dalle navi scuola della Marina Reale, perché si poteva essere certi che avrebbero fatto il loro dovere anche senza che alcuno stesse lì a sorvegliarli o che non perdessero il tempo. Si può sempre essere certi che gli Esploratori faranno il loro dovere a qualunque costo.

Ad uno di loro è costato la vita. Questi fu Jack Cornwell. Egli era servente di uno dei cannoni a bordo della R. N. Che-

ster, durante la grande battaglia navale dello Jutland nel giugno del 1916. Tutti i serventi del pezzo, eccetto due, erano già stati messi fuori combattimento. Altri sarebbero fuggiti o si sarebbero messi al coperto, posto che era impossibile manovrare il cannone da solo: ma egli rimase al suo posto, nonostante che fosse gravemente ferito, per il caso che ci fosse stato bisogno di lui. Resistette malgrado il dolore e le sofferenze, con i suoi compagni morti o morenti attorno a sé. Anch'egli più tardi morì a seguito delle ferite, ma aveva adempiuto nobilmente al suo dovere ed aveva mostrato che un Esploratore tiene duro anche a costo della vita.

Perfino un Lupetto non è troppo piccolo per essere un eroe. Ecco almeno due esempi apparsi uno dopo l'altro nei giornali.

« Il Branco dei Lupetti va molto bene e annovera nelle sue file il ragazzo più giovane che abbia ricevuto in Gran Bretagna il diploma della Società Reale di Salvataggio. Molti degli Esploratori sono anch'essi insigniti di tale diploma ».

« I Lupetti del Gruppo Glasgow 9° hanno ricevuto un magnifico esempio dall'eroismo di uno di loro, Walter Pitkeathly, che ha sacrificato la vita per salvare quella del fratello più piccolo.

« Il 29 aprile, Pitkeathly, che aveva dieci anni, ed il suo fratellino stavano giuocando in una cava allagata quando il più piccolo cadde nell'acqua. Senza esitare l'altro saltò in suo aiuto, ma, per quanto riuscisse a spingere fuori il fratello, esausto egli ricadde nell'acqua e vi annegò ».

LA TANA DEL LUPETTO

Una volta strisciai dentro la tana di un lupo per vedere in che razza di posto questi vivesse. Era una bassa caverna sotto uno sperone di roccia, strapiombante su di un banco di terra asciutta. Il foro era in parte naturale ed in parte scavato dai lupi stessi. Una volta dentro il lupo era sicuramente al riparo dal cattivo tempo, e dalla vista o assalto di grossi animali, giacché l'ingresso era così basso da permettere appena a lui di strisciare dentro.

Non era gran che diversa dalla tana dei lupi descritta nel

Libro della Giungla, dove Shere Khan si affacciò per cercare di impadronirsi di Mowgli, che i lupi avevano salvato dalle sue grinfie.

I lupi e Mowgli erano al sicuro dentro la caverna in quanto l'ingresso era troppo basso perché la Tigre potesse entrare, ed essa dovette limitarsi a lanciare sguardi malvagi dal di fuori. Nella tana di lupo che io esaminai c'era nella parete di fondo una roccia che sporgeva, e trovai che dietro questa era stata scavata una seconda caverna più piccola evidentemente dai lupacchiotti che si erano fatta una piccola casetta tutta per loro.

Questo è un esempio per voi, Lupetti. Dovreste esser capaci di costruirvi, quando siete fuori in campagna o nei boschi, delle case asciutte e comode. E' molto più divertente costruirsi il proprio alloggio che comprare delle tende bell'e fatte.

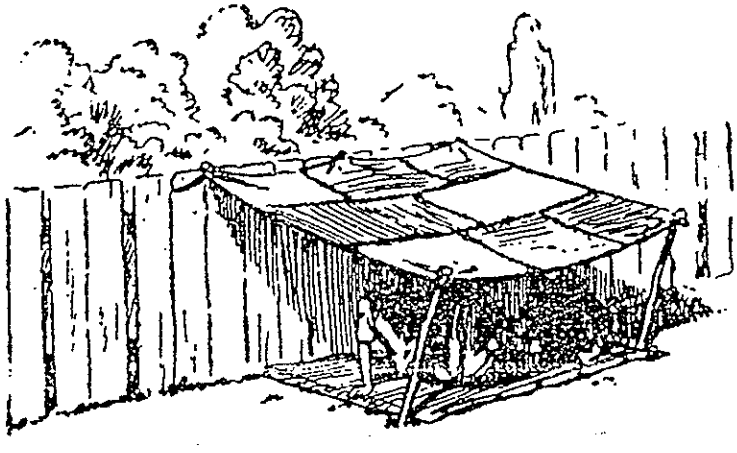
Potete cominciare a costruirvene una in giardino.

COME FARE UNA TANA

Il genere di capanna che vi farete dipende dal materiale di cui potete disporre.

Potete costruirvi un riparo molto semplice con vecchi sacchi che potrete cucire assieme con dello spago, fino ad ottenere un grande tendone di sacchi.

Un lato di questo potrete fissarlo solidamente ad una pa-



lizzata o staccionata ed il lato opposto a due pali o picchetti; avrete così una magnifica tana dove rifugiarvi quando il sole è molto forte e dove poter giuocare ogni sorta di giuochi.

Potrete anche decorarla con figure di lupi ed altri animali della giungla dipinti sulla tela dei sacchi. Non sarà bene però che ci passiate la notte, perché non potrebbe tenere la pioggia, ma quando diventerete Esploratori dormirete all'aperto quanto vorrete, ed è certamente una cosa molto divertente.

Ho detto, parlando della tana da lupi, che era molto comoda; e così era - per un lupo, ma non per un uomo.

Le caverne sono generalmente umide e scure e sanno di terra, e perciò sono tutt'altro che salubri.

Le Zampe Tenere si scavano spesso delle grotte per accamparcisi, ma non un vero scout, il quale sa che vivere in un luogo simile lo farebbe ammalare ben presto.

Un Esploratore, inoltre, almeno uno, è rimasto ucciso in una caverna crollatagli addosso mentre la scavava.

TANE AL COPERTO

Penso che molti di voi avranno un angolo della Tana del Branco, o un tratto di parete, particolarmente assegnato alla loro Sestiglia. Se lo avete, sta a voi renderlo quanto più lupetto e gaio possibile.

Se avete un angolo, forse vi sarà permesso di chiuderlo con tela di sacco, dipinta con alberi ed animali della giungla. Mettetevi a pensare di buona lena e guardate come potete meglio utilizzare lo spazio che v'è stato dato. Potete rimediare qualche serie di immagini di animali della giungla, e speciali cartoline da dipingere con il colore della vostra Sestiglia, ed inoltre potete riunire interessanti ritagli da giornali illustrati.

Insomma ci sono tante cose che potete fare perché la Tana del vostro Branco sembri una vera Tana, anche se sarete obbligati a togliere tutto alla fine della riunione ed a metter via. Mandate il vostro Caposestiglia a parlare con Akela per vedere quello che si può fare.

DECIMO MORSO

COME CRESCERE SANI E FORTI - IL SANGUE - CIBO VARIATO - EVACUAZIONE QUOTIDIANA - ARIA PURA - GINNASTICA - SALTO ALLA CORDA, PORTAMENTO, SALTO ALLA QUAGLIA, CAPRIOLE - RESPIRARE COL NASO - UNGHIE E LORO CURA - PIEDI - OROLOGIO - « GOD SAVE THE KING » - PULIRE LE SCARPE - PIEGARE GLI ABITI - PULIZIA - SERVIZIO

BANTAMS

Nel nostro esercito avevamo un battaglione di uomini molto bassi, troppo bassi per i reggimenti normali. Venivano chiamati i « Bantams ». Dapprima la gente era portata a ridere di loro perché erano così bassi, ma essi presto dimostrarono che nel combattimento erano bravi non meno degli altri. Un uomo basso può avere un gran cuore ed esser pieno d'audacia. I Gurkas - piccoli soldati del nostro esercito indiano - hanno anch'essi dimostrato la stessa cosa. Questi sono magnifici soldati e vestono in modo molto simile agli Esploratori, tanto che quando se ne incontra uno, a prima vista, lo si prende per un Esploratore che abbia esagerato nel prendere la « tintarella ».

Ci sono anche i Giapponesi che sono molto piccoli, ma molto coraggiosi e forti. Come i Gurkas sono splendidi soldati.

Per quanto un Lupetto sia piccolo, può anche lui essere coraggioso e forte quanto un ragazzo più grande, solo che cerchi di volerlo.

I giapponesi sono molto forti perché stanno assai attenti a quello che mangiano, e si tengono ben puliti con continui lavacri, e fanno quotidiani esercizi fisici che rendono il loro

Un Gurka

corpo molto forte. Inoltre sono sempre sorridenti e di buon umore, il che contribuisce a mantenerli in buona salute.

COME DIVENTARE GRANDI

Un Lupetto può fare altrettanto, se vuole; ed io sono certo che ogni Lupetto vuole diventare forte e pieno di salute.

Ed egli potrà fare anche più di un Giapponese o di un Gurka, perché egli potrà contribuire non solo allo sviluppo dei suoi muscoli, ma anche a quello della sua statura, se ci si mette.

Vi dirò alcune delle cose che dovrete fare per diventare alti, forti e pieni di salute.

SANGUE SANO E COPIOSO

La cosa principale è avere sangue sano ed in abbondanza. Il sangue è per il nostro corpo quello che il vapore è per la macchina, che va bene o male a seconda della forza del vapore.

Ma inoltre il sangue è alimento per il corpo, lo fa crescere come l'acqua fa crescere la pianta, se non ne ha a sufficienza rimane piccola e debole, e spesso si appassisce e muore.

Come posso fare ad avere del *buon* sangue e *tanto,* se tutto è già fatto dentro di me?

CIBO VARIATO

Sì, ma il sangue è fatto dagli alimenti che introducete nella bocca, e per averne molto dovete mangiare cibo che faccia sangue, non pasticche o dolciumi, perché non servono a niente per quanto abbiano sapore gradevole, ma buona carne sana, verdura e pane.

Questo è il modo di aver sangue a sufficienza, ma dovete averlo sano e buono, ed anche per questo dovete provvedere da voi perché nessuno può farlo per voi.

EVACUAZIONE QUOTIDIANA

Quando avete preso il vostro cibo, l'avete ben masticato ed inghiottito, questo va giù nello stomaco, da dove la parte buona passa nel sangue, e quelle inutili sono eliminate dalla parte opposta. Se lasciate che questa parte inutile del cibo resti dentro di voi troppo a lungo - cioè per più di un giorno - essa comincia ad avvelenarvi il sangue, annullando così il bene fatto ingerendo del buon cibo.

Dovete fare perciò molta attenzione a liberarvi della parte velenosa del cibo almeno una volta al giorno regolarmente. Questo è il segreto per mantenersi in buona salute.

ARIA PURA E RESPIRAZIONE PROFONDA

Si può anche rafforzare il sangue mandandoci dell'aria pura. Il sangue ha bisogno di aria, e passa perciò attraverso i polmoni, che sono in mezzo al vostro corpo, per prendere un po' dell'aria che aspirate attraverso il naso.

Dovete perciò aiutare il sangue più che potete, aspirando

profondamente buona aria pura. Non dategli quell'aria vecchia pesante che è in una stanza chiusa e maleodorante, ma tanta vera aria fresca e pura come potete respirarne all'aperto.

Per questo dovrete cacciar fuori l'aria che avete dentro e quindi aspirate, attraverso il naso, tutta l'aria che potete fino a che il petto e le costole si dilatino al massimo. Fate questo ogni tanto durante la giornata - quando siete all'aperto - e già soltanto questo vi aiuterà a diventare grandi e forti.

ESERCIZI FISICI

Ma ancora, oltre al buon cibo ed all'aria pura, c'è un'altra importantissima cosa che dovete fare per il vostro sangue, ed è quella di dargli movimento.

Come vi ho già detto, il sangue è come l'acqua per una pianta ed alimenta il corpo o quella parte del corpo nella quale scorre. Il sangue cerca sempre di raggiungere ogni parte del vostro corpo, ma se voi lo aiutate in questo crescerete più rapidamente. Questa è la ragione per la quale i corridori ed i giuocatori di calcio hanno delle gambe così robuste; infatti col continuo esercizio fanno sì che il sangue affluisca più facilmente alle gambe e queste crescono in dimensioni e forza.

In India si vede spesso qualche indigeno che tiene un braccio in alto sopra la testa. Fa questo come punizione a sé stesso per qualche cosa di male che ha compiuto contro Dio; e fa voto di tenere alzato il braccio per tutto il resto della vita e di non usarlo più.

E così succede che, per mancanza di movimento il sangue non fluisce più regolarmente - la pianta non è più annaffiata - e piano piano il braccio diventa sempre più sottile, di più in più deperito, fino a che si riduce alle sole ossa coperte dalla pelle, e completamente inutile.

Perciò se volete crescere di statura e di forza, dovete esercitare ogni parte del corpo. Questo si può ottenere facendo il

SALTO ALLA CORDA

Ciò significa saltare girando la corda *all'indietro*. Il ragazzo che gira la corda in avanti, con le punte dei piedi in dentro, e tira su le spalle, non fa alcun bene al suo corpo e può fargli del male.

Prendete la corda - non c'è alcun bisogno che sia una bella corda costosa con manici di legno, basterà che sia non troppo sottile e leggera - e provate.

Se non avete mai imparato a saltare alla corda, cercate due amici che dapprincipio vi girino la corda e usate la vostra intelligenza per imparare a saltare bene ed a tempo. Tenetevi ben diritti, le spalle abbassate, le punte dei piedi che appena sfiorino la corda. Pronti? Via. Ecco che la corda vi è sopra la testa; saltate ora, talloni uniti, punte dei piedi in fuori, e, toccando terra, piegate leggermente le ginocchia in fuori. Fare un piccolo saltello fra l'uno e l'altro dei grandi - quando la corda è in alto - questo vi aiuterà a mantenervi pronti ed a tempo.

Provate poi a girare da voi la corda. Cominciate tenendovi davanti e tenete la schiena diritta tutto il tempo. Non toccate terra come un elefante sui talloni - cercate di essere agile come una capra di montagna (se potete) e non cadete pesantemente sulle punte dei piedi. Dovete saltare trenta volte, girando da solo ed all'indietro, per superare la prova di Prima Stella, e perciò, se fossi in voi, farei esercizio in casa.

Qualche ragazzo potrebbe pensare che saltare la corda sia una cosa da bambina, ma i Lupetti sono più intelligenti. Sanno che i giuocatori di foot-ball ed i boxers fanno questo esercizio per mantenersi in forma.

SALTO ALLA QUAGLIA E CAPRIOLE

Ho visto molti ragazzi giuocare al salto alla quaglia.

Alcuni lo fanno benissimo, ma altri sembrano piuttosto sacchi di carbone buttati giù dalle spalle d'uno scaricatore, che un ragazzo che salta! Quando imparate per le prime volte, cercate di saltare sulle spalle di qualcuno che abbia press'a

Così si termina una capriola... e non in quest'altro modo!

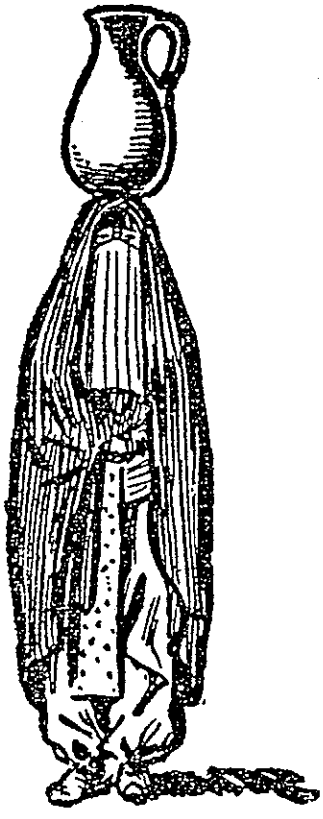
poco la vostra statura od un poco più basso. Fatelo stare di fianco, piegato bene e con la testa bassa (se si mette con i piedi un po' divaricati e tiene le mani alle caviglie avrà meno probabilità di finire per terra). Ed ora prendete la rincorsa, poggiate le mani sul suo dorso e saltate - le gambe ben divaricate lateralmente. Provate e saltate senza alcuna esitazione e cercate di appoggiarvi quanto più leggermente possibile.

Fare una capriola significa rotolarsi coi piedi in aria e testa a terra. La cosa importante da ricordare è che dovete tenere le spalle arrotondate ed il mento ben aderente al petto. Non accontentatevi di rotolarvi come che sia. Dopo la capriola dovete rizzarvi senza appoggiare le mani a terra.

PORTAMENTO

Qualche persona cammina, altre si trascinano. E voi? Si possono distinguere le une dalle altre, vedendole insieme. Chi cammina è diritto, c'è una elasticità nel suo passo ed un'aria intelligente nei suoi occhi. Quello che si trascina ha le spalle curve ed ha un'aria stupida, perché, mentre cammina, non vede niente di più del terreno.

Provate a camminare portando un peso sulla testa. Cominciate con un peso di circa tre etti - qualche cosa che non sia



Portatrice d'acqua.

troppo rigido o troppo solido - e constatate quanti metri riuscite a fare portandolo in equilibrio sulla testa.

Se camminate trascinandovi sarà ben presto a terra, ma se camminate con le spalle diritte e con il mento leggermente in alto, allora, non è facile prevedere con quale rapidità riuscirete a superare un equilibrista. Se vi riesce molto difficile per la forma speciale della vostra testa, provate tenendo in testa il berretto da Lupetto.

Forse avrete visto qualche figura rappresentante le portatrici d'acqua dell'Oriente. Imitatele - non andate però a prendere la migliore brocca della stanza da letto di vostra madre, questo sarebbe uno scherzo da gnomo - ma prendete qualche cosa che non si rovini, se cade a terra.

SALTELLARE SU UN PIEDE SOLO E LANCIO DELLA PALLA

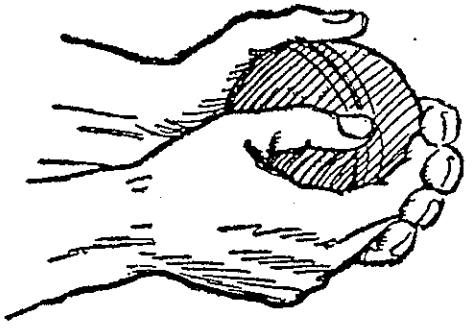
Saltellare su un piede solo è questione di pratica. Cercate di saltellare come un uccellino e non come un elefante. Anche qui dovete saltellare sulla punta dei piedi e non sulla pianta del piede. Quest'esercizio v'insegna a tenervi in equilibrio e dovreste cercare di saltellare lungo una figura ad otto, sul piede destro quando piegate a destra e sul sinistro quando piegate a sinistra.

La prova che dovrete superare prevede un percorso ad otto di 25 metri.

Chiedete ad Akela di farvi vedere quant'è.

Gettare ed acchiappare una palla è questione di pratica e di occhio. Fate molta pratica a lanciare con la sinistra, perché troverete probabilmente assai facile con la destra. La ragione per la quale nella prova si chiede che sappiate lanciare con ambe le mani è per farvele esercitare entrambe e per non farvi venir su capaci di usare soltanto la destra. Quando cercate di acchiappare una palla, formate una coppa con le mani, e, quando la palla le colpisce, tiratele leggermente indietro e nello stesso tempo stringete le dita.

Se tendete le mani piatte, la palla vi rimbalzerà sopra; se le tenete allontanate l'una dall'altra la palla vi passerà in mezzo.



Seguite con l'occhio la palla fino dal momento in cui lascia la mano di chi ve la tira e muovetevi verso il punto dove cre-

dete andrà a cadere. Non state lì impalati tutto il tempo, lasciando agli altri di fare la parte più faticosa. La prova per la Prima Stella chiede di gettare la palla prima con la destra poi con la sinistra ad un ragazzo lontano 10 metri, in modo che questi possa acchiapparla quattro volte su sei. E poi di acchiappare a vostra volta, quattro volte su sei, una palla lanciatavi da dieci metri di distanza, con una mano o con tutt'e due.

Tutto questo vi aiuterà a diventare, crescendo, uomini belli e forti, ma non dovete dimenticare le altre tre cose che vi debbono aiutare - e cioè: mangiare a sufficienza buon cibo variato (senza mangiar troppo, perché questo avvelenerebbe il sangue); provvedere alla vostra « pulizia » interna quotidiana, per buttare fuori dal corpo tutti i rifiuti dannosi; respirare abbondante aria pura con ispirazioni profonde e con tenere aperta la finestra in modo che l'aria fresca possa entrare nella stanza dove vivete o dove dormite.

In tutto questo dovete esercitarvi da voi; nessuno può farlo al posto vostro; sta quindi in voi di divenire grandi e pieni di salute oppure finire per essere una povera creatura piccola e debole.

Vi ricordate le quattro cose che dovete fare?

Quali sono?

Cibo sano e variato
Evacuazione giornaliera
Aria pura
Esercizi fisici.

✳ RESPIRARE COL NASO

Avrete notato che, parlandovi di respirazione, vi ho detto che dovete aspirare l'aria col naso.

E perché non con la bocca?

Per questo: la gola, che è al fondo della bocca, è molto delicata e molto soggetta a prendere freddo e ad infiammarsi; se perciò respirate con la bocca, l'aria fredda colpisce direttamente la gola, mentre se respirate col naso, l'aria si stiepi-

disce al passaggio ed arriva alla gola come da una porta di servizio, ma già ben riscaldata.

Ma c'è anche un'altra ragione per la quale è bene respirare col naso.

Ci sono vaganti nell'aria dei minuscoli esseri viventi chiamati microbi. Sono così piccoli che è assolutamente impossibile vederli ad occhio nudo, ma con un forte microscopio si riescono a vedere.

Sono piccoli diavoli dall'aspetto strano e molto pericolosi, perché se entrano dentro possono causare una malattia o l'altra.

Se aspirate l'aria con la bocca aperta molto facilmente qualcuno di questi diavoletti vi finirà giù per la gola e dentro lo stomaco, dove con molta probabilità faranno un sacco di danno. Ma se respirate col naso, invece, essi rimarranno presi dalle mucose appiccicaticcie che rivestono le narici e voi vi libererete di loro con una buona soffiata di naso.

Quando dovete fare un lavoro faticoso, se tenete la bocca aperta, ben presto la sentirete asciutta ed avrete sete, cosa che non succede respirando col naso.

La bocca vi è stata data per mangiare ed il naso per respirare, perché dunque non usarli per lo scopo per il quale ci furono dati?

Gl'Indiani dell'America Occidentale insegnano ai loro bambini a respirare col naso, chiudendo loro forzatamente la bocca giorno e notte. Ma il loro scopo è quello d'impedir loro di russare, il che succede a coloro che dormono con la bocca aperta.

E russare in una regione dove si è circondati da nemici sarebbe assai pericoloso, perché questi potrebbero facilmente scoprire quando e dove siete addormentati e piantarvi un coltello nelle costole.

UNGHIE

Nell'esercito giapponese dove, come vi ho detto, i soldati curano molto la pulizia personale, essi hanno l'ordine di la-

varsi le mani prima di ogni pasto ed in nessun momento debbono avere le unghie sporche. Si ritiene che sia proprio questa norma ad aver impedito il diffondersi di molte malattie fra quei soldati.

La ragione è che quei piccoli microbi pericolosi, che sono nell'aria, vivono di sporcizia, e molto facilmente si posano sulle vostre mani e vanno a nascondersi sotto le unghie, perciò dovete essere sempre molto attenti a tenerle ben pulite, specialmente prima di toccare del cibo. Le unghie delle mani come dei piedi, debbono essere sempre accuratamente tagliate con le forbici.

Molti spesso zoppicano e soffrono tremendi dolori perché l'unghia dell'alluce cresce da un lato dentro la carne. Ciò è spesso causato dal lasciare crescere l'unghia troppo lunga, fino a che questa, per la pressione della scarpa, è portata a crescere di traverso dentro la carne.

Ricordatevi dunque di tagliarvi frequentemente le unghie dei piedi, ogni settimana od al massimo ogni dieci giorni, e di tagliarvele quadrate e non arrotondate, e con forbici ben taglienti.

Anche le unghie delle mani andrebbero tagliate una volta la settimana, per tenerle bene in ordine. Queste possono essere arrotondare e seguire la sagoma del dito per impedire che gli angoli si pieghino e si strappino.

Mangiarsi le unghie è molto male.

DENTI

Un uomo voleva entrare nell'esercito e dovette passare la visita medica. L'ufficiale ne esaminò la forza, l'altezza, la vista e finalmente gli guardò i denti, dopo di che gli disse: « Siete un bel pezzo d'uomo, ma non vi posso ammettere nell'esercito, perché avete i denti rovinati ».

E l'uomo se ne andò piuttosto meravigliato e andò a dire ai suoi amici che al giorno d'oggi si cercano soldati non soltanto per uccidere i nemici, ma anche per mangiarseli. La verità è che un uomo è inutile come soldato se non può, all'occasione, mangiare del biscotto duro o della carne coriacea.

Se non si mastica bene ciò che si mangia, la parte nutriente degli alimenti non può sciogliersi nello stomaco e andare a formare quel sangue che, come vi ho detto, è così necessario alla buona salute.

Mantenetevi quindi, a tutti i costi, i vostri denti sani e forti.

Non c'è alcuna parte del corpo che i germi malvagi attacchino più rapidamente dei denti. S'insinuano tra un dente e l'altro, penetrano all'interno, e portano con loro quel terribile dolore chiamato mal di denti, ed i denti si rovinano e debbono essere strappati e di conseguenza, dopo, non potrete più masticare il cibo a dovere.

Ma potrete evitare tutto questo prendendovi la pena di lavarvi i denti accuratamente, spazzando e sciacquando via questi orridi microbi dalla vostra bocca.

La prima cosa è di avere uno spazzolino da denti. Potete comprarlo per poche lire da ogni farmacista.

Quel che non bisogna poi dimenticare è di usarlo regolarmente ogni mattina ed ogni sera, quando vi alzate e quando andate a letto, ed anche, se possibile, dopo il pasto di mezzogiorno.

Attaccate questi microbi con lo spazzolino e cacciateli fuori dai loro nascondigli tra o dietro i denti e sciacquateli via con abbondanti sorsate d'acqua, in modo che non riescano a fissarsi ed a distruggere i vostri molari.

Non ci sono botteghe da farmacista nei territori selvaggi dell'Africa, eppure gl'indigeni hanno magnifici denti e li tengono sempre assai puliti, spazzolandoli continuamente dopo ogni pasto con piccoli spazzolini formati da pezzetti di legno.

Prendono un pezzetto di legno e ne battono un'estremità fino a che questa si sfrangia e diventa come un pennello.

PIEDI

I piedi se la passano peggio di qualsiasi altra parte del corpo, perché rimangono chiusi tutto il giorno in calze e scarpe. Il risultato è uno solo: e cioè, che debbono essere lavati molto di frequente.

Non potrete andare molto lontano a piedi, se questi vi tradiscono. Spesso si formano delle vesciche ai piedi perché diventano umidi con la traspirazione e voi li lasciate in tale umidità omettendo di cambiare i calzini; in tale umidità la pelle si fa morbida e perciò, con lo strofinio, si formano facilmente vesciche od escoriazioni.

Si può impedire ciò togliendosi spesso le scarpe e calze ed asciugando il piede, in modo che la pelle non rimanga all'umidità.

Non è male, per impedire questo strofinio, spalmare di grasso o sapone il piede, prima di mettere le calze.

Vesciche: Se vi viene una vescica al piede, bisogna provvedere subito e ve ne potrete liberare facilmente; ma se invece non vi presterete attenzione, la pelle si strapperà e ne potrà venire una brutta infezione.

Questo è il modo di procedere. Prendete un ago: tenetelo per qualche secondo su una fiamma, anche di un fiammifero, per uccidere i germi che eventualmente vi fossero. Poi bucate di lato la vescica, rasente la carne. Non sentirete alcun male per questo. Spremete fuori quindi l'acqua contenuta nella vescica attraverso il piccolo foro aperto dall'ago.

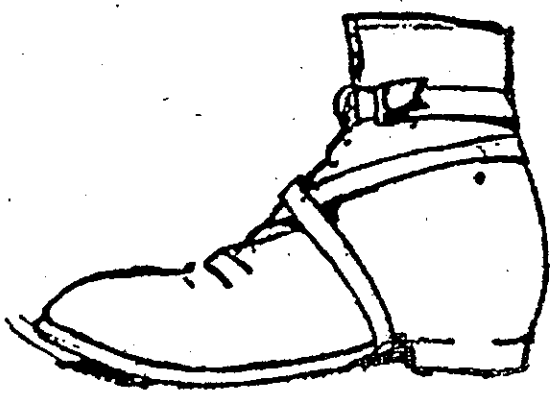
Scarpe: Le vesciche sono spesso causate da scarpe troppo larghe nelle quali il piede sciacqua. Ci sono due modi per rimediarvi.

Uno è quello d'indossare calze più grosse o un paio di più.

L'altro è di legare la scarpa più stretta al piede passando una cinghiolina sotto la suola, incrociandola sul davanti della scarpa, portandola poi attorno alla caviglia e qui affibbiandola, come indicato nella figura.

Ma non vi mettete scarpe strette, perché non riuscirete mai ad andar lontani, dato che i piedi generalmente si gonfiano o ingrossano camminando molto, e sarà cosa savia lasciar loro lo spazio opportuno.

Sapendo queste cose ed osservandole per conto vostro, godrete veramente di una lunga passeggiata, che altrimenti potrebbe anche essere un martirio.



Se legherete la scarpa al piede con una cinghietta come questa, eviterete probabilmente le vesciche.

GIUOCO - LO SPAZZOLINO ED I MICROBI

I Lupetti sono in cerchio, per la mano, braccia completamente distese. Un Lupetto al centro è lo spazzolino ed un altro fuori del cerchio è il microbo. Scopo del giuoco è che lo spazzolino acchiappi il microbo.

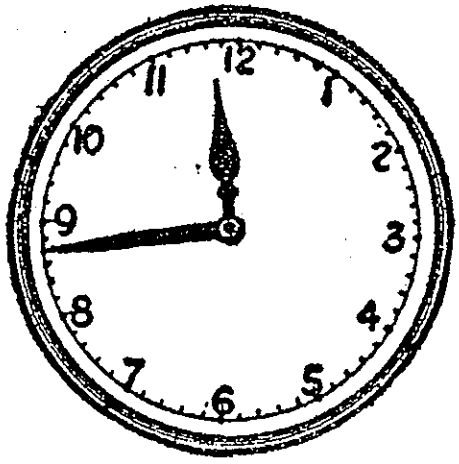
Tutti i Lupetti possono cercare d'impedire al microbo di entrare o uscire dal cerchio, abbassando le braccia o avvicinandosi tra di loro, mentre lo spazzolino può liberamente entrare ed uscire.

LEGGERE L'OROLOGIO

Molto molto tempo fa, quando quasi tutto il tempo d'un uomo era preso dal catturare, uccidere e mangiare il proprio pasto e nel riposarsi dopo che questo era stato fatto, nessuno aveva bisogno di conoscere che esatta ora del giorno o della notte fosse. Ora la gente ha tanto di quel da fare che ha bisogno di conoscere l'ora « al secondo ».

Se avete imparato a scuola i pesi e le misure saprete che 60 secondi formano un minuto, 60 minuti formano un'ora e 24 ore un giorno ed una notte.

Questo è il quadrante di un orologio. Noterete che ci sono due lancette (una grande ed una piccola), dodici cifre e sessanta piccole lineette.



La lancetta piccola si muove lentamente attorno al quadrante e quando indica un numero, od è lì vicina, quel numero è l'ora del giorno o della notte (se guardate ancora la figura vedrete che la lancetta piccola è vicina al numero 12).

La lancetta grande si muove assai più rapidamente, perché essa indica i minuti e deve sorpassare tutte le sessanta lineette, da dodici a dodici, nello stesso tempo che la lancetta piccola impiega per andare da un numero a quello seguente.

Le dodici cifre indicano veramente soltanto le ore, ma, posto che sarebbe una bella seccatura dover contare tutte le lineette ogni volta che si volessero sapere i minuti prima o dopo una determinata ora, i fabbricanti di orologi hanno fatto in modo che ogni cifra indica 5 minuti - la cifra 2 indica 2 volte cinque minuti dopo l'ora, cioè x ora e 10 minuti; il numero 8 indica quattro volte cinque minuti prima dell'ora, cioè le ore x meno venti minuti, il 3 è il quarto di sessanta minuti (tre volte cinque); il 6 è la metà ed il 9 i tre quarti di un'ora.

Sapete dirmi che ora è quando la lancetta piccola sta tra 3 e 4 e la grande al 5? Le 3 e venticinque, diamine! Fabbricatevi adesso un modellino di orologio con lancette girevoli. Ben presto diventerete esperti, e quando qualche vecchia signora, che non ci vede più bene, vi domanderà l'ora, saprete rispondere e non dovrete confessare: « Non lo so ».

« GOD SAVE THE KING »

Quando viene cantato il « God Save the King » voi certamente vorrete unirvi al coro, e perciò dovete sapere le parole dell'Inno Nazionale.

Il Re è il Capo, o l'Akela, dell'intero Impero Britannico, imparate dunque l'Inno al Re come parte della vostra Promessa di fare del vostro meglio per compiere il vostro dovere verso la Patria. State sull'attenti tutte le volte che ne recitate i versi o li cantate, e mentre fate questo, pensate a ciò che le parole significano.

PULIRE LE SCARPE

Come mi rifaccio il letto e piego da me gli abiti, così mi piace anche pulirmi le scarpe da me.

C'è grande soddisfazione a portare scarpe belle lucenti e rese tali dal proprio lavoro. E' quasi divertente come lucidare degli oggetti di metallo con un panno morbido e del Sidol.

Quello che dovete avere per pulire le scarpe è:

1) un coltello vecchio per raschiare il fango;
2) una spazzola dura per togliere lo sporco;
3) uno spazzolino per passare il lucido;
4) una scatola di lucido;
5) una spazzola morbida per strofinare;
6) un panno morbido per la lucidatura finale.

Se usate per uscire in campagna col tempo cattivo o per il campo degli scarponi, il miglior modo di pulirli non è di lucidarli, ma di spalmarli da per tutto di grasso e specialmente alle cuciture, con un vecchio spazzolino da denti. Tutti i grassi vanno bene: olio, vaselina, sugna, o grasso di montone.

Se vi preme di aver sempre i piedi asciutti, non dimenticate di dare il grasso anche alle suole.

PIEGARE GLI ABITI

Il motto degli Esploratori è « Sii Preparato » il che significa esser pronti a compiere il proprio dovere in qualsiasi momento, di giorno o di notte.

I soldati, i marinai, i pompieri e gli uomini della polizia ed altri come loro, siccome debbono esser pronti ad entrare in servizio ad ogni ora anche della notte, si esercitano sempre a mettere in ordine i loro indumenti in modo da poterli trovare immediatamente, anche all'oscuro, ed indossarli rapidamente.

Gli Esploratori ed i Lupetti dovrebbero fare altrettanto, e fare attenzione a piegarli accuratamente e sistemarli nell'ordine con il quale li debbono indossare.

Dovreste esercitarvi di quando in quando a saltar giù dal letto e vestirvi rapidamente allo scuro, ed allora vi accorgerete subito di quanto più presto farete se avrete sistemato tutti gli indumenti in bell'ordine invece di gettarli a casaccio.

Potrebbe un giorno o l'altro, significare il salvataggio di una vita.

Inoltre i soldati ed i marinai debbono tenere i loro abiti in uno spazio molto ristretto. Un soldato, come sapete, porta un intero cambio di vesti ed una quantità di altre cose, come spazzole, rasoio, sapone, ecc. nello zaino sulle spalle. Per poter infilare tutta questa roba in quel piccolo spazio, debbono piegare bene stretto ogni capo, perché altrimenti non vi entrerebbe tutto.

Anche voi, quando andrete al campo, dovrete essere in grado di piegare ed impaccare bene ogni cosa nello stesso modo.

Non potrete saperlo fare se non avete l'abitudine di piegare sempre bene le vostre cose; dovete quindi cominciare a casa piegando e sistemando in ordine gli abiti.

E questo, d'altra parte, è molto bene per gli abiti stessi. Si mantengono in assai migliori condizioni, e vi vanno meglio indosso se sono stati mantenuti così con cura.

Vi potrebbe anche capitare di esser lontani da casa, ed aver bisogno che vi si mandi qualche oggetto: sarete in grado di

mandare a dire esattamente dove si trovi, se nella vostra stanza per abitudine tutto è sempre in ordine.

PULIZIA

Una delle prove per la Prima Stella è che Akela sia soddisfatto di come fate del vostro meglio per tenere la Tana del Branco ben pulita e che non usiate lasciare in giro dove che sia della sporcizia.

Questo, a mio avviso, è molto importante; che ne pensate voi?

Molta gente non si preoccupa affatto di dove getta i propri rifiuti - mozziconi di sigarette, biglietti del tram, bucce di arancio, e pezzi di carta si trovano gettati e sparsi ovunque.

Quando gli Esploratori ed i Lupetti saranno cresciuti speriamo che non si vedrà più tanta gente gettar via queste cose. Si prenderanno la pena di gettarli nelle apposite cestine o cassette, oppure le porteranno a casa.

Tutto ciò fa non solo apparire le strade sporche, ma le rende anche pericolose per la gente, che scivola su buccie di banana o di arancio, rompendosi spesso qualche arto.

Ed è pericoloso anche perché le frutta marce aiutano i microbi a moltiplicarsi, con il risultato di rendere malsana l'aria ed avvelenare la gente. Ho inteso l'altro giorno di un Lupetto che, non sapendo quale Buona Azione fare, vista una buccia di banana dentro una cassetta, dove evidentemente non poteva far male a nessuno, la prese e la gettò sulla strada perché qualche altro Lupetto, passando, avesse a sua volta la possibilità di fare una Buona Azione raccogliendola.

I Lupetti che vivono in campagna non hanno di queste possibilità di raccogliere la carta gettata in strada, ma possono ugualmente fare del buon lavoro nei sentieri vicino alle loro case strappando le erbacce che crescono ai lati della strada. Questo non solo dà un aspetto più pulito ai sentieri, ma sarà anche una benedizione per gli agricoltori mentre molte di queste erbacce producono tanti di quei semi che vengono poi portati dal vento nei campi e nei giardini vicini dove mettono radici e crescono con nuove piante.

Perciò un Lupetto che ne strappi una, impedisce che migliaia di altre ne nascano nel vicinato.

E' quindi un lavoro di gran soddisfazione uscire a fare una passeggiata con un falcetto od anche con un bastone, ed abbattere un centinaio di questi nemici ogni giorno.

Ai cancelli di un parco in Scozia è appeso un cartello con queste parole:

Ricordatevi, per favore che:
Bucce di banana, e residui di colazioni
Bucce di arancio e carta di cioccolata
Bottiglie rotte e stracci gettati
Astucci di pellicole e sacchetti di carta
Sigarette e fiammiferi spenti
Cartoline ed altri pezzacci di carta
Scatolette e simili cianfrusaglie
Rovinano questo posto per altri amici.
Il sudicio e le cartacce in posti belli
chiudono le porte del parco in faccia agli altri.

I Lupetti debbono quindi esser molto attenti a non lasciarsi dietro sporcizie di nessun genere. Non gettate le carte di caramelle per le strade od in giro per il campo.

Tenetevele in tasca fino a che non potrete gettarle in una cassetta di rifiuti o nel fuoco. Siate orgogliosi della vostra Tana di Branco, e che ognuno di voi faccia la sua parte per tenerla pulita ed ordinata, in modo che quando venga qualcuno a trovarvi, possa dedurre quanto il Branco sia in gamba dalla pulizia della Tana.

SERVIZIO

Non dubito che nel vostro Gruppo ci siano dei Rovers (forse qualcuno di loro si presta per il Branco!). Bene, il loro motto è « Servire », perché essi sono tenuti ad andare in cerca di ogni genere di Buone Azioni e di vero duro lavoro al servizio degli altri. I Lupetti debbono fare anche essi, in questo campo, del loro meglio.

Perciò prima che possiate avere la Prima Stella dovrete

avere almeno tre mesi di soddisfacente servizio nel Branco. (Molti di voi c'impiegheranno assai di più, perché Akela desidererà che voi sappiate ogni cosa proprio bene prima di dichiararsi soddisfatto). Dovrete arrivare puntualmente ad ogni riunione del Branco e sforzarvi al massimo, quando ci siete. Perché non è sufficiente intervenire alle riunioni, bisogna obbedire agli ordini, bisogna fare del proprio meglio per aiutare gli altri Lupetti del Branco, bisogna aver preso parte ai giuochi e lavorato con tutta la propria capacità. Ma, soprattutto, bisogna aver dimostrato che cercate davvero di fare del vostro meglio per vivere secondo la Legge del Lupetto e per mantenere la Promessa, e questo in ogni momento, a casa, a scuola, nella via.

Quando sarete riusciti a tutto questo, avrete meritata la Prima Stella e sarà giusto orgoglio l'indossarla quando Akela ve la consegnerà.

GIUOCO: IL GIUOCO DELLE FRECCE

(chiamato così perché le domande rappresentano le frecce che colpiscono il Lupetto).

I Lupetti siedono in cerchio, mentre il Capobranco siede al centro. Il Capobranco fa domande sui nodi, bandiera ecc. Se qualcuno non risponde o sbaglia la risposta, piega un braccio come se fosse legato al collo. Se lo stesso sbaglia una seconda volta, piega il secondo braccio.

Al terzo errore si mette in ginocchio, al quarto si sdraia a terra: è « morto ».

UNDICESIMO MORSO

LA SECONDA STELLA - SEGNALAZIONI

Ora avete un occhio aperto, e siete pronti a cominciare il lavoro per aprire anche l'altro. Siete più grandi, più forti e, chissà, anche un pochettino più saggi, ormai, e ciò che dovrete imparare sarà piuttosto difficile. Questo non fa che rendere più interessante l'imparare ed il superare le prove, non è vero?

LA SECONDA STELLA

Per ottenere la Seconda Stella un Lupetto deve soddisfare il suo Capobranco sui seguenti punti; essere in grado di ripetere le prove di Zampa Tenera e di Prima Stella e superare le seguenti nuove prove:

1) Conosere l'alfabeto Morse o Semaforico; trasmettere e ricevere lentamente semplici parole (Se si sceglie il Semaforico, possono usarsi, se si vuole, piccole bandierine; con il Morse non debbono essere mai usate bandierine).

2) Usare la bussola, mostrando conoscenza degli 8 punti principali.

3) Eseguire e conoscere l'uso dei seguenti nodi: parlato semplice, bolina.

4) Comprendere il significato del risparmio in ogni cosa ed attuarlo.

5) Presentare un modello fatto soddisfacentemente tutto da sé, in legno, metallo, cartone, creta, plastilina o materiali simili; o un oggetto lavorato a maglia, tessuto o scolpito; oppure una serie di almeno 8 disegni eseguiti da sé a colori (pastello o pittura) di Bandiere Nazionali, animali, fiori, con i relativi nomi chiaramente scritti.

6) Preparare ed accendere un fuoco in casa. Recare di corsa od in bicicletta un messaggio verbale di non meno di 15 parole, percorrendo un determinato itinerario e ripeterlo correttamente. Sapersi servire del telefono, o dove questo non esista, sapere dove e come rivolgersi per assistenza in caso di necessità (Pronto Soccorso, Pompieri, Polizia).

7) Eseguire gli esercizi di toccarsi la punta dei piedi e di piegamento delle ginocchia. Camminare su di un asse lunga circa m. 3,50 e larga 15 cm. circa, alta circa 80 da terra.

8) Disinfettare e fasciare un dito ferito, fasciare una ustione od una scottatura. Rendersi conto dei pericoli della sporcizia su una scorticatura. Conoscere il trattamento semplice per uno shock (non da elettricità). Comprendere la necessità di richiedere l'intervento di un adulto.

9) Avere almeno 9 mesi di soddisfacente servizio come Lupetto.

SEGNALAZIONI

Arriviamo ad un argomento molto importante: dobbiamo imparare a segnalare, cosa che i Lupetti di tutto l'Impero Inglese si sono dimostrati così abili a fare. Sembra che gli Esploratori imparino a segnalare due volte più facilmente dei soldati.

Le Guide imparano anche più presto degli Esploratori ed i Lupetti, infine, imparano prima delle Guide, degli Esploratori e dei soldati.

La cosa importante da tenere presente è non soltanto di conoscere come segnalare ogni lettera, ma di segnalarle molto chiaramente e correttamente, in modo che gli altri, cui voi trasmettete, possano leggerle. Perciò dovete stare bene attenti a come vi piazzate ed a tenere le braccia esattamente nella giusta posizione.

Troverete qui sotto delle indicazioni circa il Semaforico ed il Morse, ma non dovete impararli tutte e due. Farete meglio a domandare ad Akela quale dovete imparare, perché è preferibile che il Branco si attenga tutto all'uno od all'altro sistema.

SEMAFORICO

Prima di cominciare ad imparare a segnalare in Semaforico, dovrete riflettere bene su ciò che significhi segnalare. Significa mandare un messaggio a qualcuno che è fuori di portata della vostra voce.

E' molto difficile trasmettere un messaggio proprio chiaramente, con dettagli, a qualcuno senza potergli parlare.

In questo caso il vostro compito è di trasmetterlo con le braccia oppure con bandierine, nella maniera più chiara che potete, rendendo all'altra persona più facile che sia possibile, il capirvi. Perciò, fino dal principio, fate del Vostro Meglio per segnalare bene; non pensate di poter trasmettere una lettera come viene, soltanto perché state facendo delle semplici esercitazioni.

Prima di cominciare a preoccuparvi di quale lettera o parola trasmetterete, imparate la posizione corretta del corpo e delle braccia.

1) Piazzatevi ben saldi sulle gambe, i piedi leggermente scostati, e facendo fronte in pieno al ricevente.

2) Se usate bandiere, afferrate i bastoni ben saldi, vicino alle bandiere, con l'indice allungato su queste, ed il bastone corrente lungo il braccio.

3) Tenete sempre completamente rigide le braccia; non le piegate, né fate ondeggiare i bastoni.

4) Imparate le sette diverse posizioni nelle quali può trovarsi ogni bandiera, e fate i movimenti di passaggio da una all'altra molto correttamente ed a scatto.

5) Nel far pratica, fate i movimenti sempre nel senso delle lancette dell'orologio, cioè a cominciare dal braccio destro.

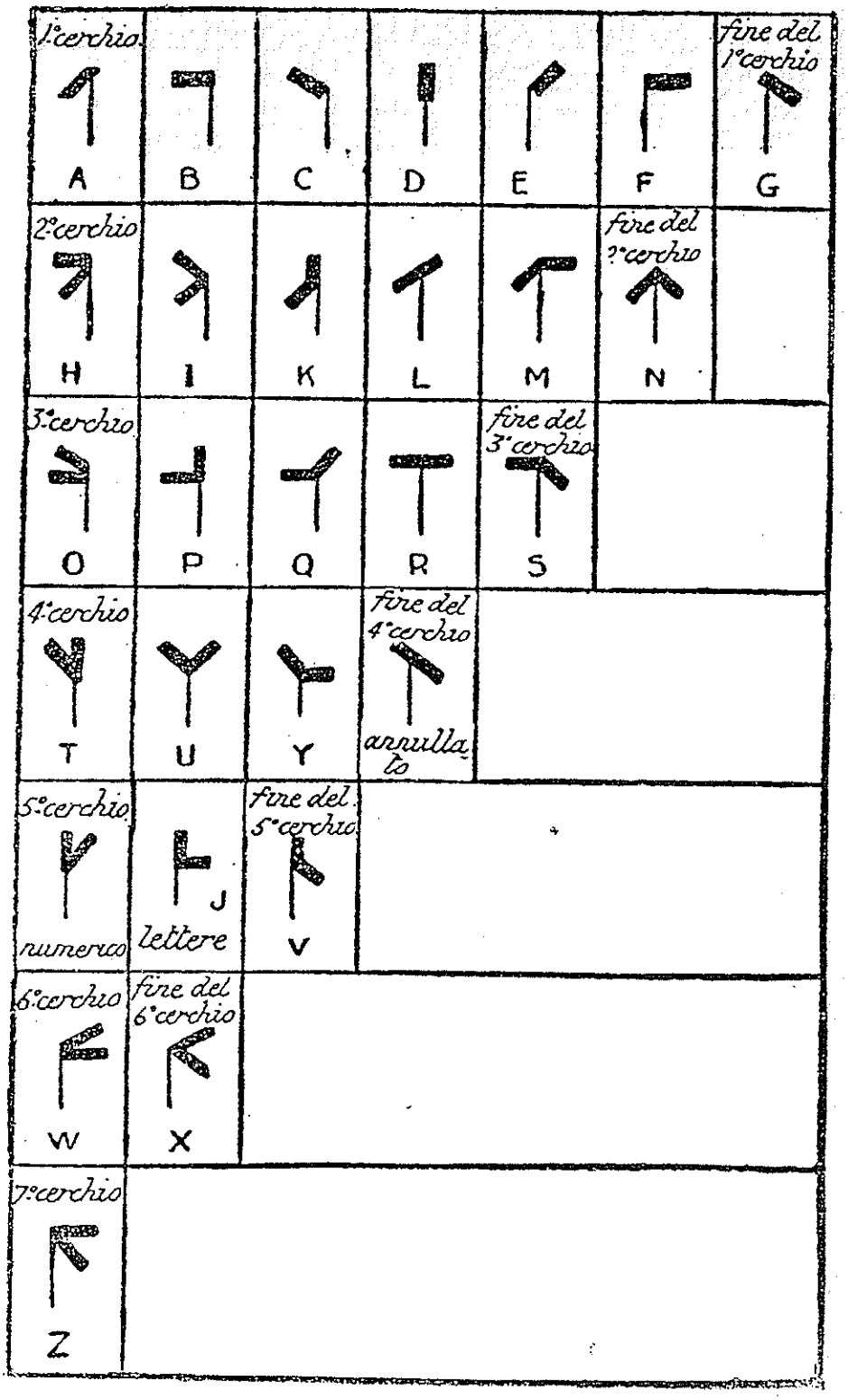
Ora che sapete come segnalare, è il momento d'imparare l'alfabeto semaforico. Questo significherà fare veramente del vostro meglio e metterci tutta la vostra intelligenza. Guardate la pagina seguente.

Il primo cerchio - da A a G - lo farete tutto con il braccio destro fino a D (che è addirittura sulla testa) ed il resto con

il sinistro. Imparate queste prime sette lettere perfettamente bene, ripetendole in ordine, poi in ordine inverso ed infine senza ordine, prima di passare alle altre. Potrete anche formare delle facili parole con quelle lettere: FEDE, FACE, ADDA, EDDA, ACCA. Trasmettete queste e fatele leggere ad altri Lupetti, e pregate poi questi di trasmettervene altre che possiate leggere voi, in modo da abituarvi a vederle in senso inverso. Quando sarete completamente padroni di queste lettere, andate avanti.

Il secondo cerchio - da H ad N - vi richiede l'uso di entrambe le braccia, il destro come se faceste A, mentre il sinistro gira. Andate dunque avanti spostando successivamente il braccio sinistro e tenendo il destro assolutamente immobile. Farete così le lettere H, I, K, L, M, N, (lasciando la lettera J fuori di questo cerchio - verrà più tardi).

Esercitatevi come per le lettere precedenti e andate avanti.


1° cerchio
A
B
C
D
E
F
fine del 1° cerchio
G
2° cerchio
H
I
K
L
M
fine del 2° cerchio
N
3° cerchio
O
P
Q
R
fine del 3° cerchio
S
4° cerchio
T
U
Y
fine del 4° cerchio
annullato
5° cerchio
numerico
J
lettere
fine del 5° cerchio
V
6° cerchio
W
fine del 6° cerchio
X
7° cerchio
Z

Nel terzo cerchio - da O ad S - il braccio destro è fermo, nella posizione di B, mentre il sinistro ruota. E così si va avanti muovendo il braccio destro lentamente (come la lancetta piccola di un orologio) ed il sinistro rapidamente (come la lancetta grande). E' tutto semplice fino ad arrivare alla lettera U, nel quarto cerchio. Dopo U cominciano le difficoltà. Qui dovete pensare e non andare avanti meccanicamente, procedendo alla cieca come le pecore. Dopo U, invece di V, come vi aspettereste, viene la lettera Y (chissà mai perché!) poi « Annullato » (che significa « cancellare perché sbagliato »).

Quindi si sposta la destra in alto sopra la testa e la sinistra alla posizione adiacente e avrete un segno chiamato « numerico » (che significa: « sto per trasmettere dei numeri).

Quindi J che significa anche segno di « lettere », poi V, W, X, Z seguono nell'ordine, nel sesto e settimo cerchio.

Non desidero che trasmettiate numeri fino a che non sarete diventati Esploratori, ma potete ben imparare il segno « numerico » e quello « lettere » che si trovano inclusi nel 5° cerchio.

Una volta che avrete imparato l'alfabeto e come fare le lettere, tutto quello che dovete fare è di prendere pratica. Non vi si chiede di trasmettere lunghe frasi, o di segnalare a grandi distanze, né ad alta velocità. Tutto quel che vi si chiede è che conosciate l'alfabeto veramente bene, nonché trasmettere e ricevere lentamente semplici parole. Dovete però ricordare che tra non molto sarete Esploratori e molto vi sarà chiesto come segnalazione. Di conseguenza mantenetevi all'altezza e cercate sempre di fare del vostro meglio per ricordare tutte le lettere. Una cosa sciocca che fanno spesso i Lupetti quando segnalano, e che rende impossibile a chiunque di leggere i loro messaggi, è di smuovere le braccia mentre pensano alla lettera successiva. Questo è essenzialmente sciocco. Se perciò avete appena trasmesso P, e la lettera successiva è O, non cominciate a muovere le braccia come un mulino a vento, senza sapere dove dovreste arrestarle per trasmettere O. Rimanete perfettamente immobili a P, fino a che vi ricordiate come si fa O e quindi con calma, ma di scatto, fate la nuova lettera. Al ricevente non im-

porterà nulla del breve attimo di pausa, mentre state pensando, ma invece si domanderà che razza di lettera volete indicare, se cominciate ad agitare le braccia in tutti i sensi.

Quando siete arrivati a trasmettere delle parole, dovrete ricordare questo: alla fine di ogni parola, portate vivacemente le bandiere nella posizione di « pronti », cioè incrociate davanti. Ma non vi mettete in posizione di « pronti » dopo ogni lettera della parola, state fermi e fate una breve pausa dopo fatta ogni lettera e poi andate avanti.

MORSE

Troverete che segnalare con il codice Morse è più difficile che col Semaforico. Ma ha molti vantaggi. Per esempio; più tardi, sarete in grado di segnalare con il Morse con parecchi sistemi: con le bandiere, con il tasto telegrafico, con la luce (eliografo o luce elettrica) ecc. Se sapete fare bene l'« occhietto » è perfino possibile « parlare » in Morse con gli occhi! E perciò, vedete, per imparare il Morse non avete affatto bisogno di bandierine al principio, come invece se ne ha bisogno nel semaforico. Lasciate le bandierine per quando sarete Esploratori. Ora vi spiegherò il Morse più chiaramente che mi sarà possibile, ma richiederà tutta la vostra attenzione ed il vostro miglior « Meglio ».

Nel codice Morse le lettere sono formate da punti e linee. Scritte hanno quest'aspetto -— (A), —--- (B), e così via. La questione, ora, è questa: come indicare la differenza tra un punto e una linea? E' tutto un problema di pause più o meno lunghe. Qualunque sistema adoperiate ricordatevi che una linea è tre volte più lunga del punto. Potete accorgervi facilmente di questo guardando i segni Morse scritti. Questo è un punto - e questa è una linea, — lunga giusto tre volte tanto. Ma, prima che vi dica altro, dovete imparare l'alfabeto Morse. Quello che vi ho già detto serve solamente a mettervi bene in testa che, comunque voi trasmettiate, ed a qualsiasi velocità, una linea è lunga quanto tre punti.

Se non vi ricorderete di questo, nessuno sarà mai capace

leggere i vostri messaggi, con qualsiasi sistema li trasmettete.

Il modo più semplice di imparare l'alfabeto, è il seguente:

Punti		Linee	
E	.	T	—
I	..	M	— —
S	...	O	— — —
H	....		

Opposti

A	.—	N	—.
B	—...	V	...—
D	—..	U	..—
F	..—.	L	.—..
G	—— .	W	.——
Q	——.—	Y	—.——

Lettere Sandwiches

K	—.—	R	.—.
P	.——.	X	—..—

Lettere senza opposti

J	.———
C	—.—.
Z	——..

Ora che sapete fare una lettera, provate a fare una parola. E ricordatevi che alla fine di ogni lettera dovete fare una pausa lunga quanto una linea. Ecco una parola in Morse: punto linea punto punto (pausa), punto punto linea (pausa),

punto linea linea punto (pausa), linea linea linea » che significa « Lupo ». Fate pratica con le parole fino a che vi sarete completamente abituati a trasmettere ed a ricevere, e provate anche con gli occhi facendo l'« occhietto » (chiamando linea l'occhio destro e punto il sinistro) o semplicemente traducendo per conto vostro, in linguaggio « punto linea », delle parole mentre andate a scuola oppure a letto prima di addormentarvi.

Un'altra cosa importante da ricordare, qualsiasi sistema adoperiate, è di andare avanti senza fermarvi dal principio alla fine di ciascuna lettera. Se vi fermate nel bel mezzo, la persona che sta leggendo crederà che abbiate fatto due lettere. Così, per esempio, se trasmettendo la lettera C (che è — - — - , ne avete trasmesso la metà (— -) e poi avete fatto una pausa e quindi completata le seconda metà (— -) il ricevente leggerà: NN.

SEGNALI ACUSTICI

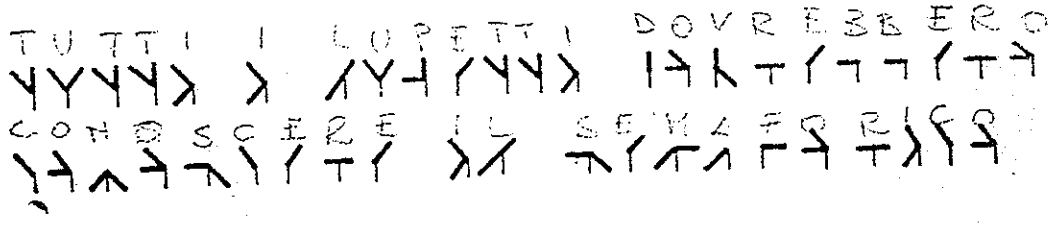
Sono fatti per mezzo di un fischietto. Ma non siete voi generalmente a farli, bensì il vostro Capobranco. Non c'è niente di più fastidioso, in giuochi all'aperto o durante esercitazioni pratiche, di un Lupetto od Esploratore che pensino di poter trasmettere segnali col fischietto quando piace a loro! Spesso ciò causa errori e malintesi. Dovete però sapere esattamente che cosa significhino gli ordini trasmessi col fischio dal vostro Caposestiglia o dal Capobranco. Il più importante da imparare è il fischio di « attenti » e scattate subito ubbidendo, qualsiasi cosa stiate facendo. E' un lungo fischio.

Quello che vi ho detto fin qui si riferisce alle cose che dovete sapere per superare le prove. Ma non vi fermerete sicuramente dopo aver conquistato la stella; ecco perciò alcuni giuochi e idee per mantenervi in esercizio.

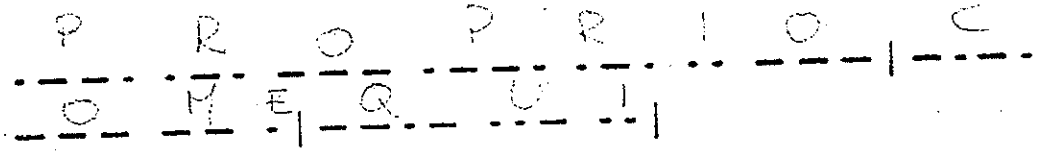
GIUOCHI ED ESERCIZI

Scrittura Morse e Semaforica. Scrivete dei biglietti ai vostri amici sia in Semaforico che in Morse, e, ancor meglio,

ate esercizio leggendo biglietti scritti da voi. Il Semaforico si crive così: questo significa A. La parte sottile verticale rappresenta il Lupetto ed il segno più marcato rappresenta il braccio. Questo è come appare quando qualcuno trasmette a voi, ma quando trasmettete voi è l'inverso. Ecco una frase scritta con segni semaforici: Sapete leggerla?

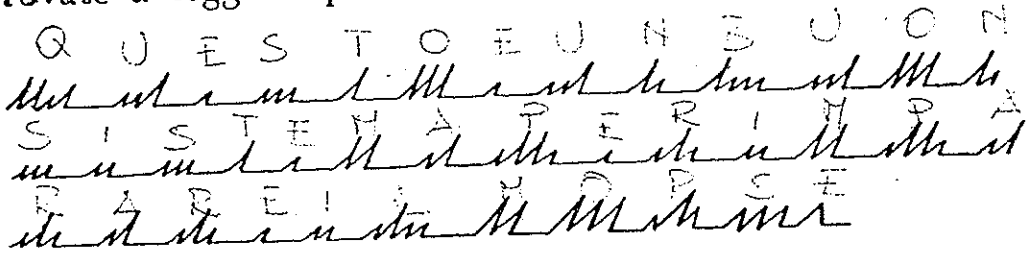


Potete scrivere il Morse come è scritto in questo libro, lasciando un piccolo spazio tra lettera e lettera e facendo un piccolo trattino verticale tra parola e parola.



Un sistema ancora migliore è di fare un segno come questo per il punto e come questo per la linea. Si possono unire linee e punti insieme in modo da formare le lettere: così A, per esempio, sarà questo e C sarà . Si potranno poi unire insieme anche le lettere facendo solo un trattino più lungo tra una e l'altra, e le parole unendole con un trattino ancora più lungo.

Provate a leggere questa frase:



Cartoline semaforico. Un altro buon sistema per far pratica di semaforico è di farsi ed usare una serie di cartoline. Vi serviranno circa venti cartoncini grandi press'a poco come la

metà di una cartolina postale; in effetti potreste prendere proprio delle cartoline e tagliarle a metà, ma se riuscirete a rimediare qualcosa di più rigido e di più scorrevole tanto meglio. Su ogni cartoncino dipingete o segnate con la matita bleu il segno corrispondente a ciascuna lettera dell'alfabeto, come è indicato in questo libro. Prendete poi in mano tutto il pacco delle carte con i segni in alto, mescolatele e mettetele giù sul tavolino ad una ad una, dicendo contemporaneamente la lettera od il segno che rappresenta.

Tenete conto del tempo che impiegate a mettere giù tutto il pacco. Se fate un errore, annullate tutto; fermatevi, raccogliete di nuovo le carte, mischiatele ancora una volta e ricominciate da capo. Se riuscirete a far questo rapidamente sarete molto abili a leggere il Semaforico.

Un grande vantaggio di questo sistema di far pratica è che, guardando le carte, avrete lo stesso quadro che vi si presenta quando qualcuno vi trasmette in Semaforico, e cioè l'opposto di quello che vi sembra quando trasmettete voi. Ed è proprio per la ragione che il Semaforico appare invertito quando lo leggete che lo si trova difficile, ma le cartoline Semaforico vi aiuteranno presto a superare questa difficoltà. Non fate pratica mettendovi davanti allo specchio, perché questo non vi aiuterà a leggere. Vedrete la vostra figura riflessa, ma il segno appare sbagliato; per esempio, se fate la lettera A vi sembrerà che il Lupetto dello specchio tenga alzato il braccio sinistro e non il destro e perciò la lettera trasmessa vi sembrerà G e non A.

Posta Semaforica. - Possono prendere parte a questo giuoco circa dodici Lupetti. Ogni Lupetto sceglie una lettera dell'alfabeto. Questa (dipinta in grande con l'inchiostro su un pezzo di carta) è appuntata sul suo petto. Ad ognuno viene quindi assegnato un posto, in un prato od altro spazio aperto (la distanza sarà fissata dal Capobranco secondo la capacità dei Lupetti). Il Capobranco si mette in modo che i Lupetti, i quali formano un gran semicerchio avanti a lui, possano vederlo bene. Lo scopo è di segnalare in semaforico e di far muovere i Lupetti, che cambiano di posto due a due. Se il Capobranco trasmette A P, A e P si muovono di corsa e,

attraversando il cerchio, si scambiano i loro posti rispettivi. Questo significa che ciascun Lupetto dovrà guardare attentamente il Capobranco. Ogni Lupetto ha cinque « vite ». Se si muove quando non è stato chiamato perde una « vita », se non si muove prima che il Capobranco abbia finito di contare da uno a sei dopo avere trasmesso la seconda lettera, perde una « vita ». Allo spirare di un tempo prestabilito, i Lupetti che hanno perduto il minor numero di vite sono dichiarati vincitori. Naturalmente, durante il giuoco sarà strettamente proibito parlare. Il Capobranco deve fare in modo di dare ad ogni Lupetto eguali possibilità di muoversi. Non dovrà essere giuocato troppo a lungo ogni volta. I partecipanti non dovrebbero essere più di dodici, altrimenti le lettere non potranno essere trasmesse con quella frequenza che tenga desto l'interesse.

Questo giuoco insegna ai Lupetti a leggere il Semaforico, ed è anche una buona lezione di concentrazione e prontezza (notare che questa concentrazione non è uno sforzo esagerato, perché viene a rilasciarsi mentre i due Lupetti corrono per cambiare di posto). Se i Capisestiglia sono sufficientemente buoni segnalatori si potrà dare a loro l'incombenza di segnalare, ed il Capobranco funzionerà da arbitro e segnerà i punteggi.

Le uscite ed i bivacchi in campagna possono essere considerati come un grande giuoco. Il Branco può divenire un gruppo di marinai naufragati, una tribù di Pellerossa, una spedizione in esplorazione, un gruppo di soldati inglesi in territorio nemico. Tutte le comunicazioni con questo gruppo saranno fatte con segnali, bandierine, fischi, ecc.

Per fare soltanto esercizio di movimenti comandati con segnali acustici, i Lupetti si spargano in un prato, mentre il Capobranco trasmette degli ordini che debbono essere immediatamente eseguiti. Il Capobranco controllerà accuratamente e griderà poi forte il nome (od il numero) del Lupo che è stato l'ultimo ad obbedire. Questo stimolerà la prontezza. Sarà bene inserire un segnale « rimanete come siete » da trasmettere dopo che ogni comando sia stato eseguito (per esempio, due colpi brevi).

DODICESIMO MORSO

ACCENSIONE DEL FUOCO (IN CASA) - INCENDI DI BOSCHI - ALTRI NODI - MESSAGGI - PUNTI CARDINALI - TELEFONO

Vi ricordate la storia dei Folletti, quei simpatici piccoli esseri che facevano tanti lavori utili in casa prima che gli altri brutti tipi che non facevano altro che correre di qua e di là facendo un mucchio di rumore e lasciando tutto sporco ed in disordine.

I Lupetti non vogliono rassomigliare agli Gnomi. Loro compito è di essere simili ai Folletti, e rendersi utili in casa aiutando gli altri e specialmente i papà e le mamme.

Per essere un buon Lupetto occorre imparare a preparare ed accendere il fuoco.

ACCENSIONE DEL FUOCO

E' molto più divertente accendere un fuoco all'aria aperta che dentro casa, ed un giorno, quando sarete diventati Esploratori, imparerete come si fa. Fino allora sarà meglio che, quando andate fuori per una passeggiata, lo lasciate accendere da qualche Vecchio Lupo.

Ma preparare ed accendere un fuoco in casa richiede della pratica, se il fuoco deve accendersi presto e brillantemente, ed in questo potete esercitarvi anche da Lupetti.

Prima di tutto dovete pulire la griglia, liberandola delle ceneri del vecchio fuoco, e pulire bene il focolare. Molta gente spreca un bel po' di combustibile gettando via le scorie. Voi

invece raccoglierete tutti i pezzi di carbone non interamente bruciati e getterete via soltanto le ceneri in polvere. Queste scorie unite al carbone danno calore supplementare al fuoco e fanno risparmiare del denaro. Eccovi un'idea del sistema che io uso per separare i residui di carbone dalle ceneri.

Se non avete un setaccio, usate un vecchio parafuoco di ferro. Setacciate tutte le ceneri del fuoco con questo e fate andar via le ceneri che lascerete cadere in un secchio, e tenete i pezzi di carbone non del tutto bruciati che rimangono, per aggiungerli al fuoco.

Nel preparare il fuoco fate molta attenzione a farlo come si deve; altrimenti il fuoco non si accenderà ed avrete il fastidio di dover ricominciare da capo.

I principianti generalmente mettono troppa carta, troppo poca legna, e troppo carbone al principio. Ne serve soltanto poco per cominciare, specialmente di carbone, perché il suo peso preme sul fuoco e lo soffoca.

Lacerate un giornale e arrotolatelo a palla, e sistematelo sul fondo della griglia - ma non usate troppa carta. Prendete della legna asciutta - la legna dolce è preferibile - ed appoggiatela molto leggermente sulla carta; sistematela bene (come se faceste una costruzione con dei mattoni) perché non precipiti tutto, quando aggiungerete il carbone, ma in modo che l'aria circoli liberamente.

Aggiungete ora piccoli pezzi di carbone, mettendoli attentamente con le mani. Non rovesciatelo con il secchio, né buttate sopra la polvere di carbone e le scorie fin dall'inizio. Quando tutto è pronto date fuoco alla carta bene da per tutto dal fondo della griglia - usando un solo fiammifero. Sorvegliate il fuoco finché arda bene e la legna abbia preso: non andate via sperando per il meglio! Una volta che la legna ed il carbone brucino bene potete aggiungere carbone con la pala ed anche gettar sopra i residui salvati dalle vecchie ceneri.

Ma può succedere che dobbiate accendere un fuoco, qualche volta, con legna umida, con carbone cattivo o già in parte bruciato in un cattivo focolare. Questo è difficile, ma un

Lupetto non deve darsi per vinto. Eccovi qualche suggerimento.

Cercate di rimediare almeno con un piccolo pezzo di legno secco e fateci delle intacche, come fanno gli Esploratori quando debbono accendere il fuoco all'aperto. Iniziate con un fuoco piccolo piccolo, con carta, il pezzetto di legno secco e pochi altri pezzetti di legna; questo prenderà certamente, e potrete aggiungervi a poco a poco legna e carbone. Un mozzicone di candela può essere, naturalmente, d'aiuto - ma non è presumibile che un Lupetto adoperi roba simile; è uno spreco in primo luogo, e poi dà un puzzo orrendo! - Un'idea molto buona è di usare la carta oleata che ha contenuto burro o margarina - che arde molto bene; vale veramente la pena di serbarla per questo scopo! La vecchia carta che abbia avvolto una lattina di petrolio è anche molto buona. Ma fate attenzione, perché prende fuoco molto facilmente, e non gettate *mai* petrolio sul fuoco.

INCENDI DI BOSCHI

Ogni Esploratore sa quanto sia importante accertarsi che il fuoco sul quale ha cucinato sia bene spento, prima di allontanarsi. Versa dell'acqua sulle ceneri calde, in modo che non rimanga nemmeno una scintilla che possa appiccare fuoco alle erbe circostanti. Questo, d'estate, è un gran pericolo, perché, una volta iniziatosi, un incendio di erbe non si può mai sapere dove si arresterà.

I vecchi Esploratori prendono sempre la precauzione di pulire o di bruciare pezzetto per pezzetto tutte le erbe secche attorno al posto dove faranno il loro fuoco da campo, in modo che questo, una volta acceso, non si possa propagare al terreno circostante.

Così, quando hanno finito di cucinare, i vecchi esperti si danno la pena di disfare il loro focolare, di calpestare le ceneri e di versarci sopra dell'acqua perché non rimanga nemmeno una scintilla che possa originare più tardi un nuovo fuoco.

Incendi di praterie o di boschi non sono mai causati da

veri Esploratori, ma soltanto da sciocchi e trascurati piediteneri.

Un incendio di boschi, una volta iniziatosi, divampa e si estende con una velocità spaventosa, ed in pochi minuti diventa così vasto che un uomo solo non può riuscire a domarlo. Poi corre attraverso la campagna, bruciando boschi e raccolti, fattorie e bestiame e perfino villaggi e città lungo la sua strada.

Questa è la ragione per la quale un vero uomo dei boschi ha molta cura del suo fuoco da campo. Questa cura è abituale in lui, sicché anche quando, in tutta sicurezza, dà fuoco alle erbacce del giardino dietro la sua casa, egli taglia prima ogni cosa che sia suscettibile di prendere fuoco, e quando le erbacce sono bruciate, molto minuziosamente estingue fino all'ultima brace prima d'andarsene.

Ricordate che spesso la sabbia o la terra valgono quanto l'acqua per estinguere un fuoco.

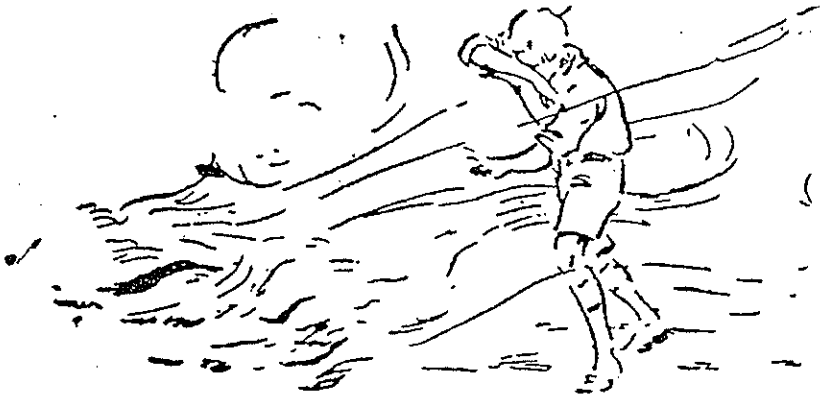
I piedi teneri nel cercare di spegnere un fuoco, o per soffocarlo battendolo con sacchi o con rami d'albero, come è giusto fare, spesso lo fanno in maniera errata, mettendosi sottovento rispetto al fuoco. Sapete che significa questo?

Sopravvento significa verso il vento - cioè dal lato dal quale spira il vento, il lato esposto al vento. Sottovento è il lato opposto.

Il lato sottovento di una casa o di una roccia è un buon posto dove rifugiarsi quando soffia vento gelato. Ma, nel ca-

Il lato sottovento di un macigno è buono...

so di un fuoco, è un brutto lato dove mettersi, perché il fumo, le fiamme e le scintille sono gettati sottovento.



...il lato sottovento di un fuoco è tutt'altra cosa.

Tuttavia è molto spesso il lato dove si mettono i piediteneri per spegnere un fuoco che dilaga. Ho saputo di un ragazzo che si ustionò malamente per far questo.

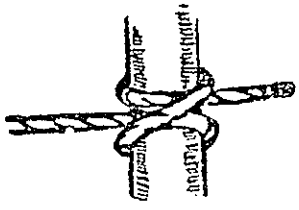
✳ COME SALVARE UNA PERSONA DAL FUOCO

Se vedete una persona che prende fuoco in questo modo, ricordate che la prima cosa da fare è di avvolgerlo quanto più rapidamente e più strettamente possibile, con il vostro cappotto, con una coperta o con un tappeto. Il fuoco non può vivere senza aria; più aria o vento gli date e meglio divampa.

Se una persona i cui abiti hanno preso fuoco si mette a correre, il fuoco divamperà immediatamente. Dovete invece farlo gettare a terra e rotolarlo subito strettamente in una coperta e soffocare il fuoco. Quindi andate a cercare aiuto.

ANCORA NODI

Per la Prima Stella avete imparato due nodi molto utili. Eccovi i disegni di altri due che dovrete imparare per la Seconda Stella.



Nodo da barcaiolo per legare l'estremità di una corda attorno a qualche cosa.

Il Bolina è un nodo che non scorre e che nello stesso tempo si disfà facilmente. Qui è mostrato prima di serrarlo.

Non sono nessuno dei due molto difficili, ma sarà per voi molto più facile impararli se Akela od il vostro Caposestiglia vi mostreranno come fare.

PORTARE UN MESSAGGIO

Ecco un'altra prova per la Seconda Stella, e molti quando sono alla prova non si preoccupano che della velocità - cioè del tempo da impiegare per portare a destinazione il messaggio, e pensano troppo poco al messaggio stesso.

Invece dovete prospettarvi la cosa nella maniera inversa. Dovrebbe essere « Imparare il messaggio e correre a portarlo ».

Fate molta attenzione alle parole del messaggio, ripetetelo a voi stessi, poi ancora a chi ve lo affida. Siate certi di saperlo bene e di averlo compreso prima di partire; e poi continuate a ripetervelo lungo la strada, in modo da essere sicuri di saperlo riferire correttamente a destinazione.

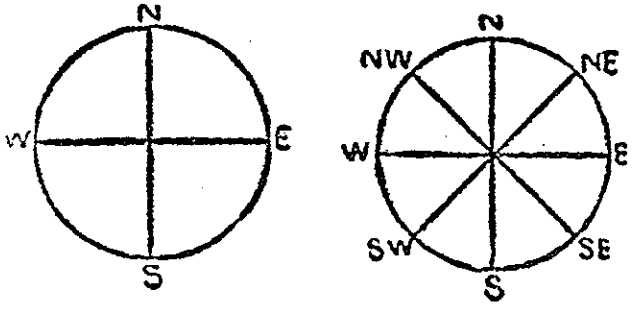
Se non farete così, avverrà sicuramente che farete una confusione, e che se pure arriverete prima di tutti gli altri al luogo indicato, questo non sarà servito a niente alla fin fine, perché dovrete tornare indietro a farvelo ripetere una seconda volta.

Usate lo stesso metodo per il messaggio a staffetta. Siate certi di averlo inteso correttamente da chi ve lo trasmette, prima di passarlo a vostra volta al successivo.

Se uno o due di una catena sono trascurati a questo modo, il messaggio risulterà molto alterato prima di arrivare alla fine.

PUNTI CARDINALI

Quando vi si affida un messaggio, molto spesso vi si dirà di andare verso una determinata direzione, come « andare verso Nord » oppure « andare verso Est ». Con questo sistema sono guidati i soldati, i marinai, e gli Esploratori; perciò voi dovete cercare d'imparare i punti cardinali. La bussola ha



un piccolo quadrante come un orologio, ma ha una sola lancetta e questa lancetta, che si chiama ago, punta costantemente verso il Nord. Se vi voltate nella direzione dell'ago, guardate verso il Nord; e se vi voltate dalla parte opposta, guardando proprio nella direzione opposta, siete verso Sud. Il Sud è esattamente l'opposto del Nord, e l'Est è esattamente l'opposto dell'Ovest. Quando guardate il Nord, l'Est si trova alla vostra destra, e l'Ovest alla sinistra.

Questo vi dà i quattro punti cardinali: Nord, Sud, Est ed Ovest.

Supponendo che non abbiate la bussola, potete individuare i punti con il sole.

Fra le stelle del cielo il Sole è la più bella;
Viene dall'Est e all'Ovest si cancella.

Se vi alzate presto a vedere quando sorge, saprete dov'è l'Est. A mezzogiorno il sole è proprio a Sud.

A metà tra i quattro punti cardinali, ce ne sono altri quattro che si ricordano facilmente: NE, SE, SO, NO.

TELEFONO

Ci sono molti altri mezzi per trasmettere messaggi. Abbiamo già imparato che possiamo farlo con la segnalazione. In diverse parti del mondo i messaggi sono trasmessi a mezzo di tamburi o corni. Il telefono e la radio sono mezzi più moderni per trasmettere messaggi. A prima vista vi potrà sembrare che questi non abbiano nulla a che vedere con la giungla o con i Lupetti, ma non è così. Nella giungla sia gli animali che gli uomini hanno dei sistemi per trasmettersi messaggi l'un l'altro, sistemi che sembrano a noi assolutamente misteriosi, proprio come ad essi sembrerebbe cosa misteriosa quando noi parliamo al telefono.

E per questo è giusto che, come Lupetti, facciamo uso di queste moderne invenzioni ed impariamo a servircene. Dovete esser capaci di servirvi di un telefono, se ne esistono nel luogo dove vivete. Vostro padre o vostra madre, oppure Akela od un amico vi mostreranno come fare. Questa è una prova che occorre svolgere in pratica; non potete impararla in un libro.

Alcuni Lupetti, tuttavia, vivono in posti dove non esistono ancora telefoni ed essi debbono sapere come fare per chiedere aiuto in caso di un accidente o di un incendio. Il modo con cui potranno far ciò dipende dal luogo ove vivono, ma dovranno trovare il sistema per farlo in modo da potersi dimostrare utili quanto possibile, e di sapere cosa fare all'occorrenza.

GIUOCHI

Il messaggio all'orecchio. Ogni Sestiglia è in fila dietro il Caposestiglia, con circa due metri d'intervallo tra ciascun Lu-

petto. Akela dice un messaggio ai Capisestiglia; questi lo debbono portare alla loro Sestiglia e dirlo sottovoce all'orecchio del Lupetto che segue. Questo Lupetto ripete il messaggio al Lupetto dietro di lui e così via. La Sestiglia che trasmette il messaggio fino alla fine più correttamente vince.

Corsa dei punti cardinali. Segnate un cerchio a terra, e su di esso marcate 8 punti, contrassegnando il Nord con una punta di freccia. Mettete un Lupetto ad ogni punto ed uno al centro. Akela chiama due punti cardinali ed i Lupetti che occupano quei due punti debbono cambiare di posto prima che il Lupetto al centro riesca a raggiungere uno dei due punti.

TREDICESIMO MORSO

LAVORI A MAGLIA E INTRECCIATI - RISPARMIO - MODELLI - COLLEZIONI - LIBRO DI RITAGLI

LAVORI A MAGLIA

Una delle cose che un Lupetto dovrebbe saper fare è lavorare a maglia. Non è affatto difficile imparare, e torna assai utile per fare delle cose per voi stessi o per altri.

Sarà particolarmente utile più tardi, poi, se un giorno andrete in terre non civilizzate come esploratore o come pioniere.

Gli uomini di Shackleton nelle spedizioni polari erano tutti capaci di farsi a maglia le loro calze e guanti, ed io ho conosciuto molti cacciatori, viaggiatori e soldati, specialmente Scozzesi, che sapevano farsi le calze a maglia da sé.

E' anche utilissimo saper tessere e fare la treccia.

Quando viaggiavo nel Kashmir, trovai delle pendici di montagna talmente ripide e sdrucciolevoli che era assolutamente impossibile scalarle con scarpe inglesi ordinarie, ed io dovetti fare come gli indigeni, e cioè calzare delle « Chapis », che sono delle scarpe fatte d'erba intrecciata..

Queste erano comodissime, e davano una presa tale da permettere di salire o scendere lungo il fianco delle montagne con tanta sicurezza che io sentivo che avrei senza esitazione intrapreso la scalata dei muri e del soffitto di una stanza come le mosche!

Ma, come potete immaginare, le scarpe fatte d'erba non durano molto a lungo, e perciò ne avevo bisogno di un nuovo paio ogni due o tre giorni.

La conseguenza fu che dovetti fabbricarle da me, cosa che facevo intrecciando una lunga corda d'erba che portavo attorno al collo, e fabbricandomi le scarpe durante la marcia della giornata.

Ho trovato anche molto utile il saper fare dei panieri. Nelle zone selvaggie non si trovano a comprare valigie e portamantelli, pure si ha bisogno di qualche cosa per trasportare la carne, se si è uccisa della selvaggina, o per mettervi pesce, frutta, bacche, o altre verdure selvatiche.

Ci sono ovunque giunchi o rametti. Tutto sta a sapere come trasformarli in panieri. E' molto facile imparare e sono anche assai divertenti a farsi.

Naturalmente in una nazione civile potrete sempre vendere questi oggetti dopo averli fatti, e ricavarne dei bei soldi per voi, per i vostri genitori, o per il Branco.

RISPARMIO

La prova seguente è forse più difficile ad afferrarsi perché richiede « di aver compreso il significato dell'economia in ogni cosa e di metterla in pratica ».

In Inglese la parola risparmio si dice « Thrift » e deriva dall'Islandese, ed in questa isola la gente conosce cosa sia il rimparmio e sono forti, risoluti e indipendenti.

Hanno un piccolo fiore, un garofano di mare, che viene chiamato appunto « thrift » per la ragione che può vivere e dare gioia agli uomini con il suo bell'aspetto in luoghi dove c'è pochissima terra e dove soffiano aspri venti gelidi.

Dovete perciò imparare ed aver grande cura di tutto ciò che avete, cibo, abiti, tutte le vostre piccole cose, e poi anche del denaro. E' molto più simpatico, per esempio, che sappiate costruire da voi le spade e le altre cose con le quali giuocate, invece di andarle a comprare in un negozio, o di farvele regalare da qualcuno.

Proprio nello stesso modo il Branco come tale, può costruire da sé ciò che occorre: corde per saltare, bandiere da segnalazioni e così via, invece di comprarle.

Dovete esser orgogliosi della divisa e dei vostri abiti, e non sciuparli inutilmente, dando sempre disturbo agli altri che debbono pulirveli e rammendarveli. Il cibo non deve essere sprecato.

Abbiate cura dei centesimi, che presto diverranno lire.

Un uomo, che si chiamava Astor, quando era ragazzo, aveva imparato a fare fischietti e flauti, che vendeva per pochi soldi. Mise questi pochi soldi alla banca ed in pochi anni trovò che questi si erano trasformati in parecchie lire; ed alla fine diventò uno degli uomini più ricchi del mondo.

Nelle « Piste del Nord » W. J. Long racconta come in autunno i giovani lupi abbiano più cibo di quel che possano mangiare. Ci sono pivieri e anatre ed oche a cui dar la caccia.

La sera le oche s'installano su un banco di sabbia, ben lontane da roccie o cespugli che possano nascondere qualche nemico, e qui sulla spiaggia aperta si mettono a dormire in piccoli gruppi.

Mentre la notte diviene più nera, quattro ombre tenebrose escono dalla più prossima fitta oscurità, allungandosi a terra e strisciando verso il banco di sabbia con la lenta pazienza delle ore che passano.

Strisciando sempre più lentamente e più prudentemente, queste ombre si avvicinano al gruppo delle oche, fino a che si avverte un balzo precipitoso, un terrificante rumore d'ali che sbattono nell'acqua, ed il rauco grido di allarme delle oche spaventate.

Un minuto dopo le quattro ombre trotterellano indietro, portando ognuna un carico sulle spalle, le mascelle ben serrate sul collo di una bella oca.

Qualche volta i lupi, quando vogliono una lotta eccitante, si buttano su qualcuna delle grosse foche che vengono a riva per riscaldarsi al sole sugli scogli.

I lupi strisciano tra le foche ed il mare, in modo che, quando vien dato l'allarme, le foche si trovano la ritirata tagliata mentre si dibattono per raggiungere la salvezza.

Un lupo raramente afferra e tiene fermo il nemico, generalmente morde e strappa, saettando a parecchie riprese fino ad

ucciderlo. Ma in questo caso deve tener duro sulla preda per impedirle di fuggire in mare, e le foche ringhiano e mordono anch'esse selvaggiamente, e così i lupi hanno un bel da fare.

Con tutta questa preda di oche, anatre, pesci e foche, i lupi hanno veramente più cibo di quel che possano mangiare.

Ma i lupi non sono pazzi. Essi sanno che l'inverno sta per arrivare e coprirà tutta la terra di fitta e spessa neve, i fiumi geleranno, e sarà molto difficile per loro trovare qualche cosa da mangiare.

E così raccolgono quando il sole splende. Uccidono tutta la selvaggina che possono, ed ai cuccioli viene insegnato dai vecchi lupi, dopo cacce di giorni e notti, uccidendo tutto ciò che si può, a trascinare la preda in sicuri nascondigli tra le rocce.

Qui accumulano neve sulla carne, che hanno spinto in qualche frattura della roccia, ed in questo modo impediscono che l'odore richiami altri animali che potrebbero andare a scovarla e nello stesso tempo la tengono fresca e congelata sino a che venga il giorno in cui ne avranno bisogno.

E questo è proprio quello che i ragazzi Lupetti dovrebbero fare. Se è possibile loro di guadagnare del denaro in qualsiasi momento, debbono fare del loro meglio per cercare di guadagnare quanto più possibile e quindi metterlo al sicuro in una Cassa di Risparmio e non spenderlo. I Lupetti debbono ricordare, come fanno i lupi, che potrebbero arrivare giorni tristi nei quali possono aver bisogno dei loro risparmi, e se li avranno in questo modo accuratamente tenuti in serbo, saranno pronti a far fronte ai tempi duri.

Non è sufficiente per superare la prova, andare dalla mamma e chiederle di darvi dieci lire e portarle alla Banca. Dovete aver risparmiato « con vostro sacrificio » cioè mettendo regolarmente da parte qualche cosa dei soldi che vi dà vostro padre, invece di comprarci dei dolci. Oppure forse potrete fare del lavoro per qualcuno e guadagnare un po' di denaro in questo modo.

Così potrete andare avanti risparmiando poco a poco, fino a che avrete alla Cassa di Risparmio un bel gruzzoletto « per i tempi grigi ».

MODELLI

Ma non pensate di diventar ricchi tutto ad un tratto. Per ottenere le grandi cose, occorre cominciare dalle piccole.

Prima di aver delle lire, dovete cominciare dai soldi, proprio come prima di essere grandi siete stati piccoli bambini.

Prima di costruire un grande bastimento, occorre farne il modello.

Molti di voi, Lupetti, desiderano certamente di fare qualche cosa di grande, un giorno, sia un aeroplano, o una casa, una barca od una macchina.

Ma il primo passo è di saperne fare un modellino.

Quando fu costruito il grande ponte sul fiume Tay, ne era stato fatto prima un modello in piccola sala, e prima che si costruisse la grande nave Mauretania si fece una piccola nave grande come un giocattolo.

Così un Lupetto che voglia fare grandi cose deve prima provare a costruire dei modelli. Se volete fabbricare una grande scatola, cominciate col farne una piccola.

Se volete fare una casa, fabbricatene una di cartone, per cominciare; oppure potrete realizzare la vostra piccola corazzata in creta, la vostra macchina con la latta, e così via.

E' anche utile saper disegnare lo schema di queste cose, prima di cominciare la costruzione. Tutti sanno disegnare un pochino, e se vi eserciterete, presto ci riuscirete abbastanza bene.

Gli Esploratori debbono saper disegnare una carta. Se qualcuno non sapesse farlo, sarebbe considerato un buono a nulla.

COLLEZIONI

Sono sicuro che ogni Lupetto ha una collezione di una specie o dell'altra, o se non ce ne ha già una, certamente la farà sia essa di francobolli, di conchiglie, cartoline o figurine di scatole da sigarette.

E' molto simpatico avere di queste collezioni, ma, se è possibile, è ancora più simpatico fare una collezione dei propri disegni.

Per esempio, se qualcuno ama molto i fiori può fare dei disegni di tutti i diversi fiori che trova, usando lapis colorati o acquarelli. I fiori così disegnati non si appassiranno mai, come farebbero i fiori veri una volta tagliati; ed in breve avrete una splendida serie di tutti i diversi fiori che avrete visto.

Coloro che trovano che i fiori sono troppo difficili a disegnarsi, facciano una serie di disegni di tutte le bandiere delle diverse Nazioni.

Un Lupetto potrebbe disegnarle su un pezzo di carta con lapis colorati ed aggiungervi quelle dei diversi Domini Inglesi e le bandiere del Codice Nautico di segnalazione.

Troverete altre cose sulle collezioni, quando comincerete a lavorare per conquistarvi la specialità di Collezionista.

LIBRO DEI RITAGLI

I Lupetti dovrebbero avere dei libri di ritagli. Se ne possono fare degli interessantissimi, contenenti figure, fotografie e ritagli di giornale, ben ordinati ed incollati. Questi libri saranno senza dubbio del più grande interesse, per il loro proprietario, dopo qualche anno.

Io lo so, perché ho composto libri di ritagli in tutta la mia vita, e li trovo non solo molto interessanti, ma in molti casi indispensabili per ricordarmi avvenimenti che accaddero molti anni fa. Il mio primo libro cominciò con le fotografie di mio padre e mia madre, e quindi un disegno che io feci quando non avevo che tre anni! Non è gran che come disegno, pure è divertente vedere ciò che cercai di fare quando ero un Lupetto così piccolo.

Ma un gran divertimento consiste proprio nel fare il libro ed incollarvi sopra le cose. E' veramente quasi un'arte il tenerlo ben pulito ed in ordine.

Ecco come faccio io.

Se è possibile, è meglio procurarsi un album con fogli di cartoncino, perché la carta semplice comune tende ad accartocciarsi quando ci incollate sopra qualche cosa; ma, naturalmente, qualsiasi quaderno andrà bene, in mancanza di meglio.

E' preferibile un formato di 16 centimetri per 24, perché uno più piccolo si riempie in un baleno, e molto spesso avrete bisogno d'incollarvi delle fotografie grandi.

Sul frontespizio segnate il vostro nome e la data d'inizio del libro. E' sempre simpatico cominciare col primo dell'anno, o dal vostro compleanno, in modo d'avere un libro per ogni anno, come ho io, oppure avere un libro per ciascuna attività della vostra vita.

Per esempio, se andate a scuola, potreste avere un libro nel quale mettere disegni e fotografie relative alla scuola, ed ai vostri compagni di scuola, i programmi delle feste scolastiche, dei concerti, - ne avrete grande gioia a riguardarli quando sarete uomini adulti - e poi, averne un altro che riguardi la vostra vita familiare e le vacanze.

Ma, naturalmente, fare un libro di ritagli è un divertimento extra, e non deve impedire gli altri vostri giuochi e lavori da Lupetto, perciò non vi dovrete mettere in eterno a giuocare con la colla ed a ritagliare giornali, e rendere la vostra stanza una rivoluzione.

La cosa migliore (almeno io ho fatto questa esperienza) è di avere una busta sufficientemente grande, nella quale mettere tutte le cose, che ritenete interessante conservare.

Disegni di esploratori al campo, storie interessanti ritagliate da giornali, fotografie di tutti i generi, il tutto riunito in ordine, sarà pronto per essere tirato fuori in un'ora in cui non avrete nulla da fare, oppure in un giorno di pioggia.

Naturalmente se sapete fare delle fotografie, sarà particolarmente simpatico conservarle; ma è cosa piuttosto dispendiosa. La cosa migliore e più simpatica è di disegnare da voi le cose sull'album.

Se ci riuscirete bene, potrete forse un giorno superare le prove e guadagnarvi la Specialità di « Artista ».

Quando arriverà il momento di attaccare i vostri ritagli sul libro, avrete bisogno di colla. La colla di farina o di amido è facilissima a farsi ed ecco come dovrete regolarvi: COLLA

Mettere un cucchiaio e mezzo di farina (o pezzetti di amido) in un piccolo recipiente. Versateci sopra dell'acqua fredda, mescolate fino a che si formi una colla chiara. Versateci allora

dell'acqua bollente, girando sempre, fino a che ne risulti una colla fitta bluastra, e non dimenticate di metterci dentro uno o due chiodi di garofano per impedirle di inacidire.

Oltre alla colla avrete bisogno di un pennello, di un paio di forbici e qualche cosa che serva da cestino per la cartaccia (tutto questo lavoro rende la stanza piuttosto sporca), un lapis per scrivere sotto all'immagine i nomi e le date, ed infine un vecchio giornale.

Il giornale è una cosa eccellente che io stesso ho trovato infinitamente utile e perciò ve la raccomando: mettete la fotografia con la faccia sul giornale e passate quindi la colla su tutto il retro, bene lungo i margini e agli angoli, e quindi incollatela al suo posto giusto nell'album. Il posto sul giornale dove avete fatto la spalmatura della colla è rimasto tutto appiccicoso, ma piegandolo avrete di nuovo una bella superficie pulita per continuare il lavoro.

Molto spesso le fotografie hanno un margine nero tutto intorno, è più simpatico tagliarle via; anche il tagliare gli angoli dà un'aria elegante.

UNA BANDA LUPETTO

I branchi di lupi quando corrono nella giungla fanno quello che essi chiamano una musica; nessun altro la chiamerebbe musica, ma essa li diverte e li rende allegri.

Perché non dovrebbe un Branco dei nostri Lupetti fare anch'esso della musica, creando una Banda? Non intendo con ciò una banda con costose trombe d'ottone, e tamburi pieni di decorazioni, ma una fatta di strumenti che facciano lo stesso servizio e costino nulla.

La prima cosa, naturalmente, di una banda è di avere un Tamburo Maggiore. Questo significa riuscire a procurarsi una vecchia scatola da biscotti od una latta da benzina ed un paio di bastoni da tamburo. Questi possono essere costituiti da due ossa lunghe che chiederete al macellaio, oppure bastoni robusti con una pezza arrotolata e fissata ad una delle due estremità.

Dei piatti? Bene, li avrete belli e fatti prelevandoli dalla cucina (se la mamma permette) sotto forma di due coperchi.

Triangolo. Certo dovrete avere un triangolo, e, dato che vi ci mettete, è bene che sia uno bello grande: prendete un bel paio di molle che appenderete ad un cordino e battetele con una grossa chiave di qualche antico portone.

Trombe, flauti e pifferi e tutti gli altri strumenti a fiato saranno suonati dai rispettivi « Maestri » con la bocca.

Potrete fischiare, miagolare od urlare il motivo, ma il migliore effetto sarà ottenuto suonandolo con un pettine ricoperto di carta velina.

Il Direttore d'Orchestra è veramente un'importante figura in tutto lo spettacolo, e, se è un buon attore, si coprirà di gloria.

Ed in verità la banda non sarà così grottesca come potrebbe sembrare se suonerete d'impegno, a tempo ed ordinatamente.

Potrete, se vorrete, farne veramente della musica e non del rumore, e accompagnandola di quando in quando con cori a bocca chiusa in sordina, ed a volte invece prorompendo con un crescendo fino al coro fortissimo, ne risulterà un complesso molto buono che vi farà onore.

Una delle migliori bande di tamburi e pifferi che io abbia mai ascoltato, era costituita da un certo numero di ragazzi che suonavano il tamburo su latte di carburo e fischiavano molto forte il motivo, marciando in una strada.

Una banda casalinga può essere composta di primo e secondo pettine, molle, un paio di brocche di stagno, coperchi di casseruola, latte da biscotti ed un vassoio da tè. Per ottenere degli effetti sordi di tamburo, è perfetto il vassoio da tè battuto con una banana.

QUATTORDICESIMO MORSO

CAMPEGGIO - COMODITA' AL CAMPO - PREPARAZIONE DEL LETTO - EQUIPAGGIAMENTO DA CAMPO - PROGRAMMA DEL CAMPO - COSE DA RICORDARE

CAMPEGGIO

Ogni Esploratore aspira a diventare un buon campeggiatore, perché non potrete mai essere un uomo dei boschi od un pioniere senza saper bastare a voi stessi e trarvi d'impaccio con qualsiasi tempo, in piena campagna. Voi Lupetti dovrete lasciare da parte il vero campeggio fino a che sarete Esploratori, e quanto piacere avrete a pensare ad allora! Ma forse Akela potrà fare in modo di portare qualcuno di voi al campo questa estate, se sarete stati proprio dei veri Lupetti. Se andrete al campo, ci sono molte cose che dovrete imparare, se vorrete stare veramente comodi.

COMODITA' AL CAMPO

Qualcuno parla di vita dura al campo. Già, un Piede Tenero potrà trovarla dura e scomoda, perché quando per la prima volta va al campo egli pianta la tenda su un delizioso tappeto di bell'erba verde, giù in un avvallamento, e la notte arriva la pioggia e gli allaga tutto.

Probabilmente avrà anche teso i tiranti della tenda al massimo; nella notte la pioggia od anche la brina fa ritirare le corde che a loro volta strappano quasi i picchetti dal terreno;

un po' di vento si alza, i picchetti si svellono del tutto e la tenda vien giù!

Ci sono mucchi di cose per le quali un Piede Tenero soffre al campo. Ma non c'è vita dura per un vecchio Esploratore; egli sa come procurarsi tutte le sue comodità.

Un buon Lupetto sa che il suo campo deve essere piazzato in un luogo asciutto e relativamente alto, protetto dai venti del Nord e dell'Est (che sono quelli freddi); e tutti i campi dei buoni Branchi hanno vicino un granaio od una capanna ove i Lupetti possano rifugiarsi a cantare e giuocare se il tempo è cattivo.

Un Lupetto sa anche che, se vuole fare veramente un buon campo, deve cominciare a prepararsi un po' di tempo prima e non lasciare ogni cosa al benedetto ultimo minuto.

Come cominciare a prepararsi? Risparmiando del denaro? Sì.

Se avete intenzione di andare al campo, create una Banca del Campo, e che ogni Lupetto ci versi qualche cosa. Non importa quanto piccolo sarà questo qualche cosa, purché veramente ognuno cerchi di aiutare i propri genitori col fare quel poco che può per contribuire alle spese di un divertimento - ed il Campo è un divertimento, non è vero?

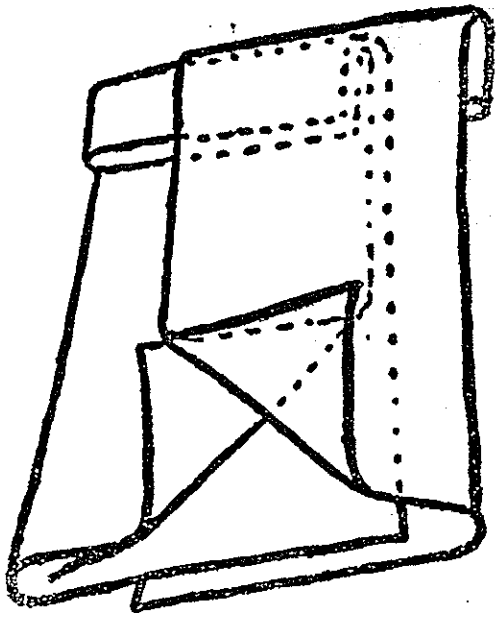
COME PREPARARE IL LETTO

Questo risparmiare è una parte della preparazione, ma dovrete anche imparare alcune delle cose che debbono esser fatte in un campo.

Una cosa assai importante è di preparare il letto in modo tale che la mattina vi troviate ancora coperti. Mettete prima il tappeto impermeabile con il lato lucido sul terreno poi stendete il paglericcio riempito di paglia. Prendete una coperta e piegatela a metà, piegate poi l'altra nella stessa maniera ed inseritela nella prima con i bordi verso la piegatura di questa - infilatevi poi dentro ed avrete due spessori di coperta sotto e due sopra di voi. Se guardate attentamente la figura vi accorgerete che non potrete scoprirvi e che i piedi

SACCO LETTO *

non prenderanno freddo se ripiegherete la coperta, mettendovi delle spille.



Con due spessori di coperta ed un paglericcio sotto di voi starete caldi come pulcini, e ben più felici di un qualsiasi Tom piede tenero il quale ritiene che soltanto le cose messe sopra siano necessarie ed intirizzisce per l'umido ed il freddo che gli vengono dalla terra.

PREPARARE IL SACCO

E' proprio una bella idea di esercitarsi in questo a casa, prima che arrivi il vero giorno di preparare il sacco - potreste riscontrare che avete bisogno di un sacco più grande, ed è bene saperlo in tempo per poterne comprare uno o chiederlo in prestito.

Scrivete una lista delle cose che pensate vi serviranno anche se il vostro Capo ve ne ha data una come guida: trasformate quindi il vostro letto in un magazzino e tirate fuori dai cassetti tutto ciò che vi occorrerà. Avrete alla fine sul letto qualche cosa di simile alla seguente lista:

Due coperte, di lana pettinata sono migliori che liscie.

Pigiama, o calda camicia da notte.

Un paio di scarpe da ginnastica per i giuochi.

Un paio di pantaloncini ed una camicia da strapazzo per i giuochi e lavori in campo.

Una maglietta o sottoveste di ricambio, calzini di ricambio.

Un paio di scarponi o scarpe di ricambio.

Fazzoletti.

Impermeabile o cappotto.

Un Pull-Over o giacca da mettere la sera sopra il maglione oltre l'impermeabile o il cappotto.

Asciugamani, sapone, asciugamano di spugna, spazzolino da denti, dentifricio in pasta o polvere.

Pettine e spazzola.

Costume da bagno.

Un libretto per segnare quello che spenderete, un po' di di carta e buste per far sapere a casa come ve la passate.

E' anche bene ricordare che al campo sarete sempre terribilmente affamati; portatevi perciò un piatto (o due), una gavetta, un coltello, una forchetta ed un cucchiaio; piatti fondi smaltati e gavette sono da preferire perché non si rompono se qualche somarone stordito vi si siede sopra.

Se il Branco non possiede tappeti impermeabili ed il Campo sarà sotto la tenda, dovrete procurarvene uno, ed assicuratevi che sia buono.

Persuadete il vostro Caposestiglia ad essere generoso e portare lui uno specchio in modo da potervi fare la riga ai capelli senza che questa rassomigli ad un fulmine a zig-zag.

A questo punto il letto sarà completamente riempito di roba, e vi domanderete con una certa titubanza come diamine farete a metter tutto nel sacco.

Qualche ragazzo mette per prima cosa dentro il sacco l'impermeabile e poi non sa come fare quando comincia a piovere; deve prima vuotar tutto per poterlo prendere. Cominciate invece con le scarpe da ginnastica ed il costume da bagno, poi la biancheria e gli abiti di ricambio, il pigiama, le coperte, mettendo dentro a queste le cose soggette a rompersi. E' meglio avere un piccolo sacchetto impermeabile pel sapone, non lo mettete nella gavetta, perché il tè avrà un

ZAINO

un sapore curioso! Mettete in cima il tappeto impermeabile e, se avete posto, l'impermeabile, e proprio al di sotto di questo l'asciugamani e gli oggetti per lavarvi.

Non dimenticate di contrassegnare tutti i vostri oggetti, in modo che possiate riconoscere quelli che sono vostri da quelli che non lo sono.

PARTENZA PER IL CAMPO

Ora che abbiamo preparato il sacco, muoviamoci, volete? Scrivete il nome ed il posto dove andate su una etichetta e fissatela sul sacco. Cercate qualcuno che vi aiuti a portare il sacco alla stazione od a quel qualsiasi altro posto dove Akela vi avrà dato appuntamento.

Quando siete in treno non vi appoggiate agli sportelli e non sporgete tanto la testa che un treno che passi ve la porti via!

E quando sarete

AL CAMPO

ricordatevi che poiché siete là per divertirvi veramente non potete dimenticare il sistema brevettato dei Lupetti per esser felici - quello di aiutare gli altri e specialmente Akela.

Fate come vi vien detto di fare, e non correte a zonzo come un Bandar.

Tenete le vostre cose nel sacco fino a che non saprete qual'è il vostro posto per dormire, e quando vi è stato fissato il posto, aprite il sacco e preparate il letto.

Quando vi si dice che è ora di dormire, chiudete gli occhi e fate del vostro meglio; non tenete tutti gli altri svegli ballando la tarantella sul letto o facendo a cuscinate con i vostri vicini.

Quando vi svegliate la mattina, figuratevi d'esser nati senza lingua e rimanete assolutamente immobili, fino a che sia ora di alzarsi.

La vostra giornata al campo sarà spesa press'a poco così:

7,30 — Il Campo si desta. Piegate in due il paglericcio,

che gli altri non ci debbano camminare sopra. Quando vi lavate non fate le cose per metà, strofinate forte, ne vale la pena. Gettate l'acqua sporca nel pozzetto apposito, ed appendete l'asciugamano ad asciugarsi sulle corde da stendere. Indossate ora i vostri vestiti vecchi, e le scarpette da ginnastica, senza calze, perché l'erba sarà molto umida.

8,15 — Colazione.

8,45 — Lavori da campo. Dopo colazione, ogni Sestiglia ed ogni Lupetto avranno un'incombenza speciale, come pulire le tende o la capanna, ed assicurarsi che non vi sia in giro un pezzetto di carta né altri rifiuti. Ogni Lupetto porterà fuori le sue coperte e le stenderà al sole, su di una staccionata o sulle corde da stendere, metterà fuori il tappeto impermeabile con il sacco ben sistemato sopra, e si metterà in perfetta divisa dalle ginocchia in sù. Questa è l'ora per ogni ragazzo di provvedere alla propria evacuazione quotidiana.

10 — Ispezione personale, dell'equipaggiamento e del luogo.

10,15 — Preghiere, Alza Bandiera, Grande Urlo.

La storia di Akela al fuoco da campo

10,30 — Giuochi da campo ed altre attività.
12,00 — Bagno (eventuale).
13,00 — Pranzo. Pulizia vasellame. Ogni Lupetto provvederà alla pulizia delle sue cose con l'aiuto di un catino, di un po' d'acqua saponata, e d'uno strofinaccio da asciugare.
13,45 — Riposo. Non vi sarà permesso di gironzolare, ma vi sarà uno spaccio e la Banca; uno dei Vecchi Lupi leggerà qualche libro interessante o qualche cosa del genere.
14,45 — Giuochi o caccia.
17,00 — Tè ed altra pulizia tazze.
17,30 — Preparazione dei letti. Giuochi e tempo libero.
19,00 — Ammaina Bandiera.
19,15 — Cena.
20,00 — Fuoco da campo.
20,45 — Preghiere. Pulizia personale e prepararsi per la notte.
21,15 — Silenzio.

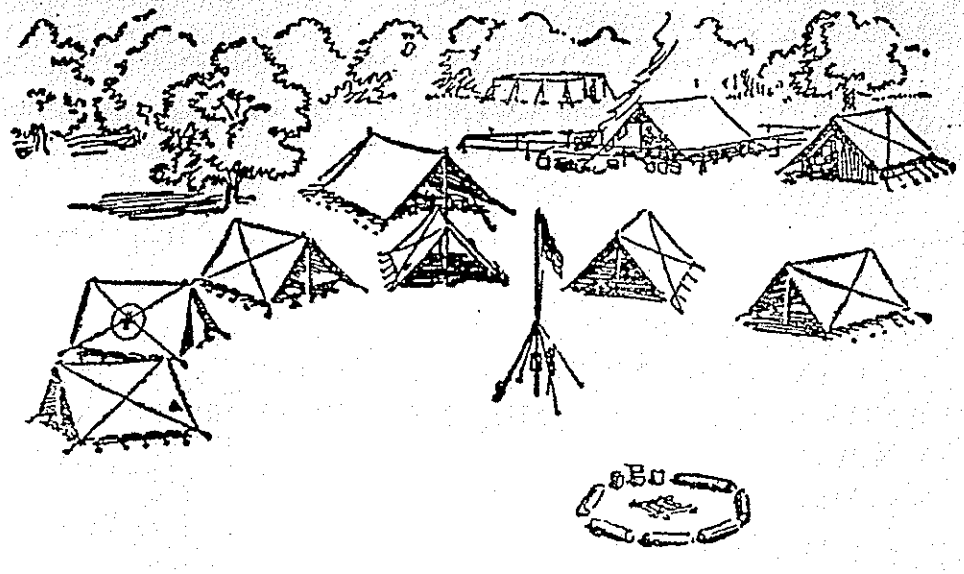
COSE DA RICORDARE

La cosa più importante è il sorriso del Lupetto. Non vi lagnate se il porridge si è attaccato, o se qualche altro Lupetto si siede sul vostro pane e marmellata.

Prima di andare e durante tutto il campo, ripetete a voi stessi: « Cercherò di fare in modo che questo sia il campo più divertente che mai ci sia stato PER GLI ALTRI LUPETTI ».

Quando lascerete il campo, lasciate dietro di voi null'altro che i vostri ringraziamenti ed una buona fama.

Ricordate che gli alberi sono esseri viventi, e che a voi non piacerebbe se vi strappassero una gamba od un braccio! Abbiate speciale rispetto per gli alberi da frutta; anche se troverete delle mele per terra, ricordatevi che non sono roba vostra, è semplicemente una splendida occasione per una Buona Azione: raccogliete quelle in buono stato, mettetele in un paniere e portatele al proprietario. Non andate mai da soli in cerca di legna: potreste sbagliarvi e prendere qualche cosa che invece non dovete toccare.



Un campo Lupetti

L'erba lunga è destinata probabilmente ad essere tagliata ed è molto difficile tagliarla a macchina se è tutta schiacciata a terra.

Fate sì che porte e cancelli rimangano, dopo che il Branco è passato, come erano prima che voi arrivaste nei dintorni, e limitatevi a prendere nota che hanno un poco piacevole modo di rompersi se cominciate a farci l'altalena!

Lasciate in pace mucche, maiali, cavalli ed ogni altra specie di animali. No, non mi preoccupo che essi possano far male a voi, ma che voi facciate male a loro.

Un cattivo campo può subito essere individuato dai rifiuti e dalla carta lasciati in giro. Quando vedete dei rifiuti sparsi sul campo, non aspettate che li raccolga « Giacomino ». Raccoglieteli voi stessi.

IL MAL DI STOMACO AL CAMPO

« Che qualità di dolci ti piacciono di più? » domandò il vecchio signore al ragazzo.

« Ohé mi piacciono tutti: la torta di mandorle, le meringhe, il babà... ».

« Bene, bene, basta! » gridò il signore. « Se vai avanti così ti verrà il mal di stomaco, e vedrai che non ti piacerà per nulla ».

Ma anche senza mangiare tanti dolci, potrete provare questa dolorosa esperienza, specialmente al campo, se non starete attenti.

E così se volete divertirvi al campo, e non essere rispediti a casa ammalati dopo pochi giorni, ricordatevi di queste poche norme e regolatevi di conseguenza.

Frutta — Non mangiate troppa frutta. Poca, è una ottima cosa, specialmente se è stata cotta o fatta al forno. Ma frutta troppo o non abbastanza matura è molto indicata per farvi venire i dolori.

Acqua — Anche l'acqua è spesso pericolosa, se non proviene da un filtro o da una sorgente buona. Spesso una corrente fresca e chiara trascina con sé gli scoli di una fattoria posta più in alto, e sebbene appaia pulita, può contenere *germi* velenosi.

Mosche — Fate inoltre tutto quello che potete per tener lontane le mosche dal vostro campo, perché esse prediligono posarsi sul vostro cibo, portandoci con le zampe i microbi.

Ricordatevi che una mosca può portare sulle zampe abbastanza microbi per uccidere un uomo.

Le mosche non si sviluppano dove tutto è tenuto pulito. Non lasciate quindi rimasugli in giro per il campo, ma raccoglieteli con cura e bruciateli, e con ciò non aiuterete le mosche.

Non lasciate fuori i vostri barattoli di marmellata aperti, le mosche verranno sempre più numerose. Mettete al sicuro e tenete coperti tutti i cibi dolci ed appiccicosi.

Latrine — Fate attenzione alla vostra evacuazione giornaliera e, se manca, andate da Akela e fatevi dare qualche medicina. I Lupetti vanno al campo perché sono abbastanza grandi e grossi per poter stare attenti da sé a certe cose.

Frizioni secche — Quando ero accampato nel Zululand, eravamo ben distanti da ogni pozza d'acqua dove poter prendere un bagno. Ma lavarsi è così necessario alla salute. E perciò avevamo preso l'abitudine di alzarci la mattina presto presto,

quando l'erba era tutta bagnata di rugiada, e di rotolarci lì sopra. Così ci bagnavamo tutti, e quindi, strofinandoci con asciugamani ruvidi, ci trovavamo puliti e rinfrescati, come se avessimo preso un bagno.

Si può sempre trovare acqua a sufficienza per inumidire un asciugamani, dovunque siate, e queste frizioni non andrebbero mai trascurate, almeno una volta al giorno. Vi faranno molto bene.

Vestiti asciutti — Molti Piedi Teneri prendono il raffreddore al campo, ma i veri Esploratori prendono il raffreddore quando debbono dormire in una casa tutta chiusa.

La ragione per la quale si può prendere un raffreddore al campo, non è per trovarsi all'aria aperta, ma principalmente perché qualcuno si lascia gli abiti bagnati indosso, e questo lo fa raffreddare.

Osservate qualsiasi vecchio campeggiatore, e vi accorgerete che egli ha molta cura di cambiarsi subito di abiti appena questi sono umidi.

Nell'Africa Occidentale, io non presi mai una febbre, mentre tutti gli altri ne erano malati. Io avevo due camicie; una la indossavo e l'altra la tenevo sulle spalle con le maniche annodate attorno al collo. Questa camicia così si asciugava nel frattempo che quella che indossavo si inumidiva (dovete pensare che era una bella sudata camminare, laggiù).

Appena ci fermavamo, non fosse altro che per pochi minuti, subito mi toglievo la camicia umida e mi mettevo quella asciutta.

In questo modo non rimanevo fermo seduto con la camicia bagnata, a prendere il venticello e buscarmi una infreddatura, come molti altri facevano. La conseguenza fu che io mi mantenni sano ed in ottima salute, mentre gli altri si ammalarono ed in molti casi, morirono.

Come vi ho già detto, la mattina presto quando l'erba è ancora bagnata, calzate le vostre scarpette da ginnastica senza calze.

QUINDICESIMO MORSO

FERITE SPORCHE - BRUCIATURE - USTIONI - SHOCK - ESERCIZI FISICI - ASSE DI EQUILIBRIO - INVESTITURA DEL LUPETTO A DUE STELLE

IL PERICOLO DELLA SPORCIZIA IN UNA FERITA

I soldati giapponesi sono obbligati a tenersi molto puliti, e ci si dà gran pena per far loro prendere ogni giorno un bagno caldo. E perché v'immaginate che si diano tanta pena?

Solamente perché se un uomo viene ferito quando è sudicio, la ferita molto spesso s'infetta e peggiora; ma se la pelle è pulita, la ferita guarisce molto presto.

Questa è la ragione per la quale dovete tenervi sempre puliti e lavarvi spesso le mani; può sempre capitarvi di farvi un taglio ad un dito, o scorticarvi la pelle alle giunture, o qualche altra piacevolezza del genere. Se avete la pelle ben pulita tutto questo guarirà in un momento, ma se lasciate che il sudiciume vi s'infiltri, la ferita si gonfierà, s'infiammerà, suppurerà procurandovi dolore e ci vorrà molto tempo per guarire.

Tutto ciò perché non avete avuto cura di tener pulita la ferita.

Perciò se vi capiterà di farvi un taglio od una scorticatura dateci una spennellata di iodio e tutto andrà bene.

Un signore, una volta, stava ballando con una signora quando un pettine si sfilò dai capelli di questa; nel fare un gesto vivace per impedire che quello cadesse, la signora, accidentalmente, graffiò il naso del suo cavaliere. Questi non

prestò alcuna attenzione al fatto e non prese alcuna precauzione, permettendo, forse, così, alla polvere della sala da ballo di penetrare nella piccola ferita, ed il risultato fu che la ferita s'infettò, la cosa degenerò in un avvelenamento del sangue ed il signore morì dopo una o due settimane.

Fate quindi molta attenzione a lavare bene ogni ferita, per quanto piccola e di fasciarla in modo che la polvere non possa giungervi; guarirà così molto presto. Ma anche la benda deve essere ben pulita ed esente da germi.

Tenere una ferita riparata dall'aria fredda ne diminuirà anche il bruciore.

BRUCIATURE

Se vi strappate un pezzetto di pelle, la carne scoperta è estremamente delicata, e l'aria fredda vi causa un bruciante dolore. Quando qualcuno si fa accidentalmente una bruciatura, la pelle viene distrutta e la carne rimane scoperta all'aria; quello che bisogna fare allora è di coprirla leggermente con un panno molto soffice o con della carta pulita. La carne è estremamente delicata e non può sopportare alcunché di ruvido e per di più qualunque cosa vi si metta sopra direttamente è soggetta ad appiccicarvisi e causerà terribile dolore più tardi, quando si dovrà staccarla.

DISINFETTANTE

Se siete in casa potrete bagnare il vostro panno pulito dentro dell'acqua cui avrete aggiunto del lievito in polvere o bicarbonato (vedere P. S.) e mettendolo quindi sulla bruciatura. Mettete poi del cotone idrofilo od un fazzoletto pulito piegato su questa benda e poi fasciate con delicatezza.

USTIONI

Il fuoco produce le bruciature, ma l'acqua, l'olio ed ogni altra cosa liquida producono ustioni.

Un'ustione, come una bruciatura, deve essere coperta al più presto possibile; mettetevi sopra una tela pulita se non avete

altro. Un'ustione molto spesso produce delle vesciche; fate particolare attenzione a non romperle o strizzarle.

SHOCK

Una persona che si faccia una bruciatura, un'ustione o altra ferita riceve una scossa (Shock). Non una scossa elettrica, naturalmente, a meno che non stesse trafficando con fili elettrici.

Quando qualcuno si fa male, ricordatevi sempre di andare o di mandare a chiamare qualche persona grande, prima che sia possibile; e dovete far questo anche se vi sembra di poter fare da solo.

Fino a che non arrivi qualcuno grande, tenete caldo e tranquillo il vostro ferito, ed impedite che la gente si affolli intorno a lui.

ESERCIZI FISICI

Ci sono ancora altri esercizi fisici che dovete praticare. Se li imparerete e praticherete regolarmente ogni giorno o parecchie volte al giorno - specialmente quando vi alzate al mattino e prima di andare a letto la sera - questi esercizi vi aiuteranno a crescere sano, grande e forte molto più rapidamente di quello che crescereste senza praticarli.

Ma questi esercizi vanno fatti ogni giorno, non quando vi capita di ricordarvene, una volta durante un mese composto tutto di domeniche!

E debbono esser fatti molto lentamente, stendendo bene tutti i muscoli, sia interni che esterni, ed in breve tempo sarete ragazzoni muscolosi.

« *Toccare la punta dei piedi* ». Per la parte inferiore del corpo e la parte posteriore delle gambe. E' anche un esercizio di respirazione col quale si sviluppano i polmoni ed il cuore, e si rende il sangue forte e sano. Mettetevi semplicemente in piedi alzandovi il più possibile verso il cielo, e quindi piegatevi in avanti ed in basso fino a toccare le dita dei piedi, *senza piegare le ginocchia.*

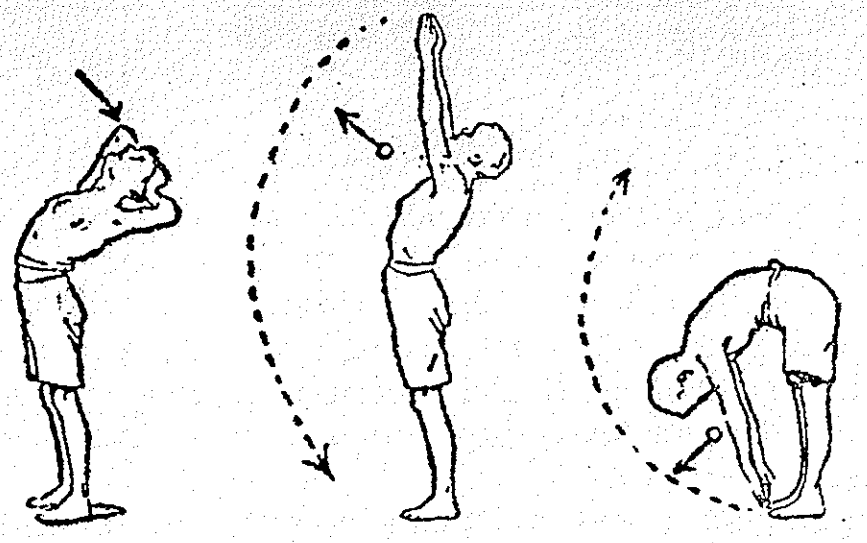


Fig. 1 *Fig.* 2 *Fig.* 3

GINNASTICA

Tenete i piedi leggermente divaricati, portate le mani alla testa, e guardate in alto verso il cielo, piegandovi all'indietro più che potete, come nella figura 1.

Se unite la preghiera agli esercizi, potete dire a Dio, mentre guardate così il Cielo: « Io sono vostro dalla testa ai piedi », e bevete la bell'aria di Dio (attraverso il naso e non attraverso la bocca). Unite poi ambo le mani in alto, più in alto che sia possibile (Fig. 2), espirate contando il numero delle volte che ripetete l'esercizio; poi piegatevi lentamente in avanti e verso il basso, ginocchia rigide, fino a toccare la punta dei piedi (Fig. 3).

Poi, tenendo le braccia e le ginocchia rigide, rialzate lentamente il corpo di nuovo nella prima posizione e ripetete l'esercizio parecchie volte.

Alcuni trovano grande difficoltà a toccare le dita dei piedi; questi debbono perseverare, contentandosi dapprima di toccare le tibie; in pochi giorni riusciranno ad arrivare fino alla punta dei piedi.

Personalmente, io arrivo a toccarmi le dita dei piedi con le nocche, cosa naturalmente più difficile che con la punta delle dita e che stira i tendini posteriori delle gambe in maniera molto soddisfacente.

Provate anche voi!

Nelle figure ——► significa aspirazione dell'aria attraverso il naso: o——► significa espirazione dell'aria dalla bocca.

* *«Esercizio di flessione sulle ginocchia»*. Per le gambe ed i piedi, e, internamente, per la parte alta dello stomaco.

Mettersi sull'attenti (è meglio a piedi nudi, perché così si rafforzano le dita dei piedi, e delle dita dei piedi forti vi aiutano a correre ed a saltare).

Punte dei piedi divaricate. Mani alle reni, alzatevi sulla punta dei piedi, piegatevi lentamente sulle ginocchia, scartandole in fuori, fino ad essere completamente seduti, e tenendo durante tutto l'esercizio i talloni sollevati da terra.

Rialzatevi lentamente e tornate in posizione di attenti.

Ripetere parecchie volte.

Non fate sporgere il basso del dorso. Dovete aspirare l'aria attraverso il naso, mentre vi rialzate, ed espirare dalla bocca contando, mentre il corpo si abbassa. Il peso del corpo deve gravare sulla punta dei piedi durante tutto il tempo, e le ginocchia essere aperte in fuori per mantenervi meglio in equilibrio. Nel fare questo esercizio dovete ricordarvi che esso è fatto per rinforzarvi le coscie, i polpacci ed i tendini dell'alluce, nonché per esercitare lo stomaco; perciò se ripeterete questo esercizio in qualsiasi momento libero durante la giornata, vi farà molto bene.

E poiché questo esercizio vi fa stare, alternativamente, diritti e seduti, ricordatevi che sia seduti che in piedi, mentre lavorate o riposate, dovete esser padroni di voi stessi, proprio

come indicano le mani che tengono le reni, e fare soltanto ciò che è bene.

Questi esercizi non intendono essere semplicemente un passatempo, ma aiutarvi veramente a diventare grandi ed a diventare forti.

ASSE DI EQUILIBRIO

La prova dice: « Camminare su un'asse lunga ca. 3,50 m. e larga 15 cm. ca., alta ca. 80 cm. da terra », ma i Lupetti non si contenteranno di questo e cercheranno un'infinità di altre maniere più difficili per imparare a tenersi in equilibrio. Per far pratica cercate un tubo di ferro del diametro press'a poco di 10-15 cm., od un paio di tavole messe di taglio, oppure un muretto basso, ad una estremità del quale sarà posta una mela od altro piccolo premio, così che il Lupetto cammini sul muro, si chini o si accucci per raccogliere il premio, si giri e torni indietro portandolo sano e salvo alla mèta.

IL GUADO

Mettere dei pezzi di tavola o di cartone (fissati al terreno) oppure fate dei segni in terra tracciando una serie di « sassi » come per attraversare un torrente, alcuni più ravvicinati, altri maggiormente distanziati.

Ogni Lupetto proverà l'attraversamento, a turno: ciascuno avrà diritto a due prove. Nella seconda prova ognuno porterà in mano una tavoletta quadrata di circa 20 cm. di lato, sulla quale sarà poggiata una palla da tennis, che non dovrà essere fatta cadere.

ESERCITAZIONI

Date l'allarme che un ragazzo ha gli abiti in fiamme: avvolgerlo in ciò che si ha a portata di mano: coperta, cappotto, o giacchette degli altri ragazzi, ecc. ecc.

Fate esercitare ogni ragazzo a fare da sé: è questa la sola maniera d'impressionare le loro menti e la loro memoria.

Fare eseguire il trattamento di una bruciatura.
Disinfettare e fasciare un dito ferito.
Fate eseguire ad ogni ragazzo a turno gli esercizi fisici per essere sicuro che sappia farli e *ne comprenda lo scopo.*

FINE DELLE PROVE PER LA SECONDA STELLA

Siete dunque arrivati al termine delle prove per la Seconda Stella, e se Akela è convinto che sappiate tutto bene e che vi ricordate anche di tutto quello che avete imparato per la Prima Stella, potrete finalmente cucire la Seconda Stella sul berretto ed avrete tutti e due gli occhi aperti, come quelli dei lupi. Potrete così essere molto più d'aiuto ad Akela ed agli altri Lupetti, ai vostri genitori in casa ed a coloro che il caso vi farà incontrare. Ma potrete veramente essere d'aiuto soltanto se continuerete ad esercitarvi su ciò che avete imparato e non soltanto per le prove di Seconda Stella, ma anche per quelle di Prima e di Piede Tenero.

Nella Parte II di questo libro, troverete i dettagli delle Specialità, che ormai potete tentare di guadagnarvi, ma, prima di accingervi a questo, lasciate che vi dia alcuni suggerimenti per la cerimonia che Akela potrebbe fare per consegnarvi la Seconda Stella.

INVESTITURA DEL LUPETTO A DUE STELLE

Il Branco è in Cerchio di Parata, come per l'Investitura della Zampa Tenera, ma i Lupetti che hanno guadagnato la Seconda Stella sono tutti insieme, a capo scoperto, nell'interno del Cerchio. Akela ha i loro berretti, con già cucite sopra le due stelle, ed annuncia ai Lupetti che hanno brillantemente superate le prove e sono ormai divenuti veri Lupetti. Ricorda, quindi, il significato delle due stelle. I lupetti nascono con gli occhi chiusi; per qualche giorno essi vanno a tentoni, alla cieca; ma poi pian piano cominciano a vedere ed a rendersi conto delle cose. Da principio imparano a vedere e ad ascoltare i consigli del Vecchio Lupo, come voi, quando

eravate Zampe Tenere, avete imparato la Legge del Branco e la Promessa e come divenire sani, attivi e forti.

Poi cominciano ad imparare a far le cose da loro, a saltare e correre, a farsi dei segnali, a cacciare procurandosi il cibo, ad esser leali verso il branco. Così voi avete imparato a segnalare, a costruire od a disegnare molti oggetti, a fare i nodi, a rendervi utili agli altri ed a compiere il vostro dovere verso il Re e la Patria.

Ora avete dimostrato di avere entrambi gli occhi aperti e potete compiere i doveri di un Lupetto completo. D'ora innanzi porterete il berretto con le due stelle sopra, le quali indicano che i vostri due occhi brillano come stelle, che vedete presto e bene, che nulla sfuggirà alla vostra osservazione. Guarderete diritto innanzi a voi e sarete pronti a fare ciò che occorre, vi guarderete attorno e vedrete come poter aiutare gli altri, guarderete indietro e ricorderete tutto ciò che vi è stato detto. In questo modo sarete Lupetti completi ed utili.

Se il Branco possiede un Totem, questo viene ora portato nel Cerchio.

Il Branco lo saluta con il Grande Urlo.

Il Capobranco, che tiene il Totem, dice:

« Ora con i tuoi occhi fissi nei due occhi del Totem e gli occhi di tutto il Branco su di te, vuoi ripetere la tua Promessa di Lupetto? ».

Ogni Lupetto viene avanti a turno, afferra il Totem e ripete la Promessa (dicendo: « Io ho promesso...) e la Legge. Il Capobranco gli mette in testa il berretto.

Il Lupetto lascia quindi il posto al seguente. Quando tutti hanno ripetuto la Promessa, il Capobranco chiede: « Farete del vostro meglio? ».

I Lupetti rispondono: « siii, Nostro Meglio, Nostro Meglio, Nostro Meglio, Nostro Meglio ».

Il Capobranco: « Ed allora Buona Caccia a tutti voi! » e fa cenno con la mano che vadano.

I Lupetti che hanno ricevuto l'investitura, corrono ognuno alla propria Sestiglia, scambiano una stretta di mano con ciascun componente di questa, e riprendono il loro posto abituale.

SEDICESIMO MORSO

LA SALITA AL RIPARTO

« Come la liana che si avvinghia al tronco dell'albero, la Legge corre avanti ed indietro ».

Perché la forza del Branco è il Riparto, e la forza del Riparto è il Branco.

Questo è il racconto dei « Ragazzi che erano troppo giovani, ma desideravano entrare ».

.....ed il Segretario prese la penna in mano e scrisse: La Grande Fratellanza Scout nacque nel mille novecento otto e crebbe e prosperò come mai prima alcun altro movimento di gioventù. Riparti sorsero al Nord ed al Sud, all'Est ed all'Ovest, e tutti gli Scouts di tali Riparti dissero agli zii ed alle zie, a fratelli e cugini: « Sì, è proprio la cosa migliore che abbiamo fatto in vita nostra! ».

Passarono alcuni anni, ed i Capiriparto cominciarono a notare che gruppetti di ragazzi più piccoli si radunavano davanti alle porte della sede e guardavano dentro pieni di desiderio. Questi ragazzi dissero ai Capi: « Fateci diventare Esploratori anche noi ». Ed i Capi risposero: « No, voi siete troppo piccoli, andate via! ». Ma i ragazzi non volevano andare via, e così alla fine i Capiriparto andarono dal Capo di tutti gli Esploratori e gli domandarono: « Cosa dobbiamo fare? ». Ed il Capo Scout rispose: « Preparateli a divenire Esploratori, fatene dei Lupetti e riuniteli in Branchi ».

Ed i Capiriparto tornarono alle loro sedi e raccontarono tutto ai ragazzi che volevano entrare, e questi ragazzi piccini

dissero: « Sì, va bene. Noi correremo col Branco fino a che saremo abbastanza grandi per essere Esploratori ».

Gli anni passarono e tutto andava per il meglio. E poi il Capo Scout, i Capiriparto ed i' Capibranco dissero ai ragazzi, che ormai non erano più troppo piccoli: « Ora potete diventare dei veri Esploratori! ». Ma molti di quei ragazzi, dimenticando completamente la ragione per la quale essi erano divenuti Lupetti, cominciarono a cercare scuse ed a dire:.....

Sì, Lupetti! Voi sapete molto bene quello che dissero.

Che essi erano tanto felici nel Branco e non volevano lasciarlo.

Che non volevano abbandonare tutte le Specialità ed i gradi che avevano guadagnato, per diventare gli ultimi arrivati nel Riparto.

Che gli Esploratori non erano abbastanza interessanti.

Che essi non conoscevano il Caporiparto e che tutti i loro amici erano nel Branco.

Questo significava guardare soltanto il rovescio della medaglia - i possibili disappunti ed inconvenienti. Non degnavano neppure d'uno sguardo il lato più importante - il lato che avrebbe dimostrato loro che lo Scoutismo è una grande, bella avventura; che un Lupetto non lascia veramente mai il suo Branco, perché questo è soltanto una parte di quello, e che egli potrà fare di più per il Branco da Esploratore di quanto mai poté fare da Lupetto, perché gli Esploratori giudicheranno il Branco dal comportamento di chi ne ha fatto parte.

I Cavalieri antichi andavano erranti incontro ai pericoli ed in cerca di battaglie per amore del buon nome del loro Patrono, della loro Patria o della loro Dama.

I Lupetti d'oggi possono andare nel Riparto per amore del buon nome del loro Branco.

Più sono i pericoli ed i fastidi cui essi pensano d'andare incontro e più dovrebbero raddrizzare le spalle ed andare avanti. Se qualcuno vi raccontasse la storia d'un uomo che voltò le spalle ad un'impresa difficile, per starsene comodo e felice a

casa, non vi fareste certamente una grande idea di quest'uomo, credo!

Nel Branco non vi si offrono occasioni per « conquistare gli speroni », ma tutto quello che lì avete potuto fare è stato per aiutarvi a conquistarli una volta Esploratore. Tutte le Stelle e le Specialità per le quali avete lavorato sono intese appunto a questo scopo, e questa è la ragione per la quale non potete metterle sulla divisa da Esploratore.

Appena avrete conquistato il vostro distintivo di Piede Tenero sarete già molto al di sopra di esse.

I Cavalieri andavano in giro in cerca di pericoli, ed erano ben certi di incontrarne; ma se voi vi guardate attorno e considerate i vostri fratelli che prima di voi passarono al Ripato, li trovate forse miserabili o mezzi morti? Credo di no! Bene, ed allora provate anche voi, state a vedere quello che succederà. L'ignoto appare sempre spaventoso, se ne avete paura decidete di affezionarvi al Riparto, perché ne facevate virtualmente già parte anche quando eravate Lupetti, sapete? Appena siete stati ammessi come Zampe Tenere, siete entrati nella Grande Fratellanza degli Esploratori; non traditela quando essa vi chiede d'andare avanti; fate la vostra parte perché le parole poste in cima a questo « Morso » divengano realtà.

Naturalmente non voglio dirvi che il Riparto sarà perfettamente uguale al Branco. Non lo sarà.

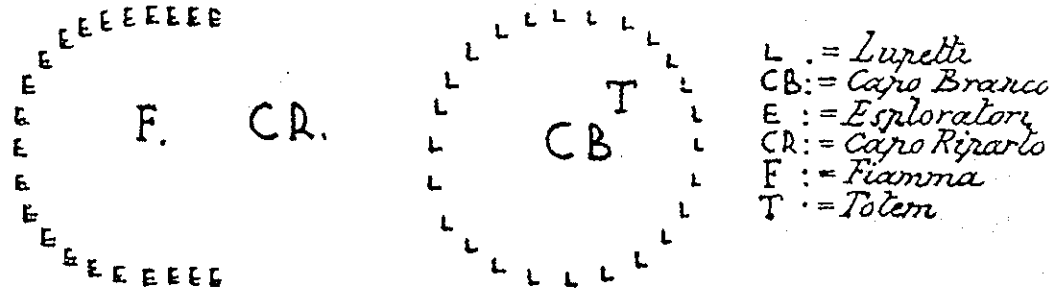
Nel Branco siete stati in una specie di «Giungla d'Infanzia»; nel Riparto dovrete pensare a voi stessi e saper camminare coi piedi vostri. Dovrete inibirvi *da voi* dal seguire una massa, se non siete sicuri che questa massa segua una linea scout; dovrete imporvi *da voi* a voi stessi di non lasciare a mezzo una cosa che sembri difficile o noiosa. Avrete bisogno di coraggio e di fermezza.

« Onorate tutti gli uomini, Temete Iddio, Onorate il Re ed Amate la Fratellanza » questo era il codice dei Cavalieri: indossate la vostra armatura da Esploratore (il vostro Caposquadriglia e il Caporiparto vi aiuteranno a metterla) e studiate quello che potrete fare voi.

CERIMONIA DELLA SALITA

Alla fine della vostra ultima riunione di Branco, può succedere qualche cosa di simile a questo:

il Branco forma il Cerchio di Parata ad una estremità della Tana, il Riparto un ferro di cavallo dall'altra.



Il Branco lancia il Grande Urlo. Il Lupetto che deve salire si colloca davanti al Capobranco, che gli augura la Buona Caccia a nome del Branco. Il Lupetto ripete allora la sua Promessa da Lupetto per l'ultima volta, cominciando « Io ho promesso... ». Fa il giro di tutto il Cerchio, stringendo la mano a ciascun Lupetto, e ritorna poi al centro. Il Branco lo saluta con un triplice grido. Il Lupetto ed il Capobranco si portano sulla linea, dove il Caporiparto li attende. Il Capobranco consegna il ragazzo al Caporiparto, che lo accompagna nel ferro di cavallo e lo presenta al suo Caposquadriglia. Il Caposquadriglia lo conduce nella sua futura Squadriglia che gli dà il il benvenuto. La cerimonia può essere chiusa con il grido di Riparto.

IL PASSO SUCCESSIVO

Avete vagato per la Giungla ed i vostri occhi si sono aperti a guardare parecchie cose meravigliose. Ora andate ancora avanti nel vostro viaggio nella più vasta Landa dello Scouti-

smo, ed Akela ed il Branco vi spingono sulla strada con un festoso augurio di Buona Caccia. Non dimenticherete mai i giorni passati col Branco. Un giorno, forse, ritornerete ad esso per aiutare altri Lupetti ad aprire i loro occhi nella Giungla.

Buona Caccia!

PARTE SECONDA

SPECIALITA' E COME CONQUISTARLE

CAPITOLO I

SPECIALITA'

Lo scopo delle Specialità è di contribuire ad ovviare difetti e ad affermare il carattere e lo sviluppo fisico. Non debbono, però, essere considerate alla stessa stregua delle prove per le Stelle. Le Specialità sono attività che i Lupetti possono intraprendere individualmente per progredire sui sentieri della Giungla; dovranno essere incoraggiati ad intraprenderle in vista di un auto-sviluppo, ma non a detrimento del loro lavoro normale nel Branco.

Essi cominceranno qualcuna di queste attività da sé stessi, in molti casi anche prima di avere raggiunto la Seconda Stella.

Il Lupetto è autorizzato, se lo desidera, a guadagnarsi e fregiarsi di non più di due Specialità dopo aver ricevuto la Prima Stella, ma deve contemporaneamente continuare il suo lavoro per superare le prove della Seconda Stella.

Le Specialità Lupetto sono divise in quattro gruppi, e cioè:

1 — Carattere (colore del distintivo — bleu).
2 — Abilità manuale (colore del distintivo — giallo).
3 — Servizio per gli altri (colore del distintivo — rosso).
4 — Cultura fisica (colore del distintivo — verde).

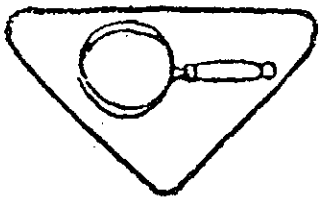
Ogni gruppo è suddiviso in tre argomenti, per ognuno dei quali può essere conquistata una Specialità.

Le Specialità sono conferite su parere favorevole di un esaminatore estraneo e qualificato, approvato dall'Associazione

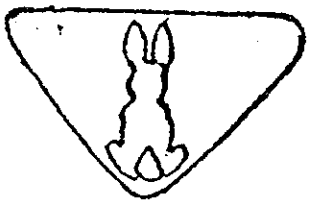
DIAGRAMMA DEI DIFETTI DEL FANCIULLO E RIMEDI LUPETTO

Difetti comuni ai bambini	Cause	Necessaria l'educazione del	Rimedi	Attività Lupetti e Specialità
Vanteria Millanteria Timidezza Menzogna	Inesperienza	CARATTERE	Intelligenza e perseveranza	Collezionista Osservazione della natura Giardiniere
Litigiosità Distruzione Trascuratezza Impazienza	Mancanza d'interesse o curiosità		Abilità manuale	Disegno Lavori casalinghi Fabbricare giocattoli
Disobbedienza Egoismo Crudeltà	Indifferenza verso gli altri		Attività a favore di altri	Pronto Soccorso Aiuto in casa Servizio di guida
Goffaggine Sviluppo fisico insufficiente Difetti fisici eliminabili	Mancanza di cognizioni e di esercizio	SALUTE FISICA	Atletismo e pulizia	Nuoto - Atletica Giochi di Squadra Cura del proprio fisico

Gruppo I - carattere (blue)



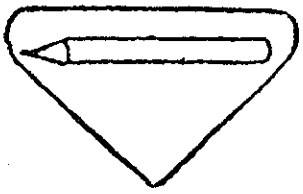
collezionista



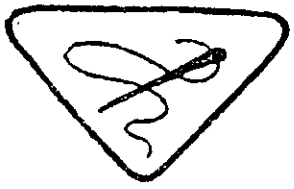
osservatore

giardiniere

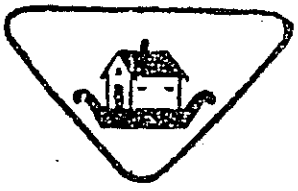
Gruppo 2 - abilità manuale (giallo)



artista

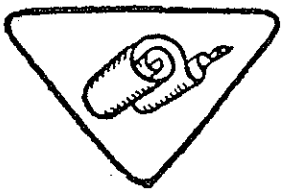


tessitore

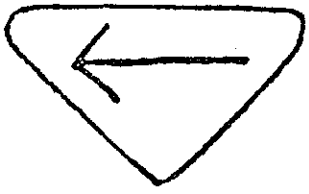


fabbricante di giocattoli

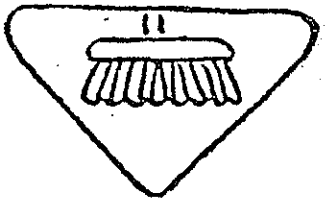
Gruppo 3 - servizio (rosso)



pronto-soccorso

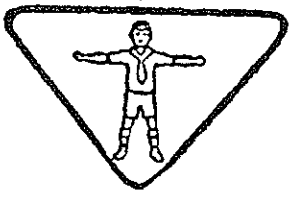


guida



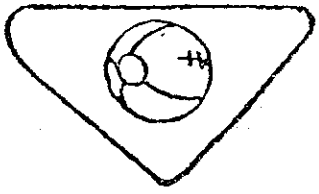
massaio

Gruppo 4 - attività fisiche (verde)



atleta

nuotatore



giocatore di squadra

Locale. Si portano sul braccio destro in file parallele tra la spalla ed il gomito.

1° GRUPPO — COLORE DEL DISTINTIVO — BLEU

CARATTERE

(Questo gruppo involve intelligenza, osservazione, concentrazione, ecc.)

Collezionista — Deve fare una collezione di un gruppo di oggetti ordinatamente e sistematicamente disposti, per un periodo di almeno tre mesi, e conoscere qualche cosa in proposito. La natura della collezione sarà scelta dal Lupetto. Si suggeriscono: francobolli, segnatasse, cartoline illustrate, scatole da sigarette, figurine di scatole di cerini, monete, piume; foglie o fiori (per ciò che concerne queste ultime due possono essere accettate riproduzioni fotografiche o alla carta carbone).

Oppure: tenere un album-giornale illustrato per un periodo di almeno tre mesi.

Osservatore — 1. Aver osservato l'aspetto e conoscere qualche cosa degli usi di:

a) sei animali, oppure
b) sei uccelli,

oppure conoscere i nomi e l'aspetto di:

c) sei fiori di primavera,
sei fiori d'estate,
sei fiori d'autunno, oppure
d) dodici alberi od arbusti.

2. Trovare la strada per giungere ad un luogo sconosciuto, lontano non più di m. 300, seguendo indicazioni dategli dall'esaminatore (sia direzione con la bussola, o traccie lasciate sul terreno, o segni caratteristici della zona, o combinazione dei suddetti sistemi).

3. Essere abile al giuoco di Kim, descrivendo nove soggetti su dodici (è preferibile scegliere varietà di questo giuoco non abituali nel Branco).

Giardiniere — 1. Aver cura per almeno tre mesi di un tratto di giardino di almeno 25 mq.

2. Esser capace di identificare almeno quattro esemplari di alberi o arbusti, oppure
fiori od erbaggi.

3. Identificare e nominare quattro piante erbacee comuni ed essere capace di usare i seguenti arnesi: vanga, forcone, zappa, trapiantatoio, rastrello.

4. Con l'aiuto di cataloghi di sementi o di riviste di giardinaggio, comporre un libro di ritagli di non più di sei pagine, una pagina per ogni mese, sia di fiori che di piante da seminarsi o che fioriscano nel mese. Dovrà essere illustrato un minimo di dodici soggetti.

Nel caso di un Branco di città che non abbia disponibilità di giardino, le seguenti alternative potranno avere valore invece dei nr. 1 e 3:

5. Aver cura per un periodo di almeno tre mesi di una cassetta di fiori da finestra, oppure di due o più piante perenni da vaso.

6. Far crescere due dei seguenti:
un bulbo in acqua, muschio, sabbia o terra
una castagna o ghianda in acqua, sabbia, muschio o terra
mostarda e crescione, piselli o fave nel cotone.

2° GRUPPO — COLORE DEL DISTINTIVO — GIALLO

ABILITA' MANUALE

Artista — 1. Disegnare a lapis, col pennello, a penna od a pastello, una illustrazione o una figura relativa ad una storia semplice (dimensioni non inferiori a 18 x 12 cm.).

2. Inoltre fare uno dei seguenti:

a) disegnare dal vero od a memoria, in penna e inchiostro od a lapis, qualsiasi persona od animale visto:

b) disegnare dal vero un panorama od una natura morta;

c) tenere un libro di schizzi per un periodo di almeno tre mesi;

d) illustrare una storia con una serie di non meno di quattro figure composte con fiammiferi di legno.

e) fare una cartolina di auguri semplice, usando lapis, penna, pennello o pastello.

(N.B. *L'inclinazione naturale del ragazzo deve essere incoraggiata in ogni maniera, lo spirito e l'intenzione del suo lavoro dovranno essere apprezzati tanto quanto l'aderenza alle regole d'arte*).

Lavori casalinghi — Infilare un ago ed attaccare un bottone, e superare almeno due delle seguenti prove:

1) fare a maglia un oggetto utile;
2) fare una rete (da mettere su qualche cosa, o per portare qualche cosa);
3) fare un disegno a punto a croce su una tela;
4) fare un tappeto o stuoia su canavaccio;
5) rammendare un buco sul maglione o nei calzettoni, oppure rammendare uno strappo;
6) fare un paniere;
7) lavare e stirare il fazzoletto scout;
8) tessere in rafia un oggetto utile;

Fabbricante di giocattoli — Fare un oggetto da materiale di recupero, come pigne, mollette da bucato, ecc. ed un giocattolo di normali dimensioni, come una barca, una macchina, un'automobile, una bambola, un animale oppure, in approssimativamente esatti dimensioni e colori, un giocattolo composto: ad esempio, una fattoria, una giungla, un'arca con animali, un villinetto con mobili, una stazione.

(Oggetti già presentati per la 5ª prova della Seconda Stella non possono essere accettati).

3° GRUPPO — COLORE DEL DISTINTIVO — ROSSO

SERVIZIO PER GLI ALTRI

Pronto soccorso — 1) Sapere come disinfettare e trattare una escoriazione.

2) Essere capace di curare e fasciare una mano ed un taglio al ginocchio, e di mettere correttamente un braccio al collo.

3) Conoscere il trattamento per fermare il sangue dal naso.

4) Sapere come spegnere degli abiti che abbiano preso fuoco; e trattare semplici ustioni e bruciature.

5) Mostrare di aver capito la necessità di richiedere l'intervento di adulti.

6) Conoscere il trattamento semplice per uno shock.

Guida — 1) Essere capace di dare indicazioni precise a qualche forestiero che chiede la via pronunciando distintamente e mostrandosi educato e pronto.

2) Conoscere l'ubicazione e la distanza del più vicino posto di polizia, dottore, farmacista, telefono pubblico, allarme incendi, stazione di rifornimento, autorimessa e albergo.

3) Saper chiamare i Pompieri, la Polizia, il Pronto Soccorso.

4) Nelle città: Conoscere il numero di al massimo quattro linee tramviarie, o di autobus locali ed i relativi itinerari.

In campagna: saper l'itinerario dello o degli autobus locali.

Aiuto di casa — Fare una buona tazza di tè, fare un uovo fritto o sodo, sbucciare le patate, saperle bollire e friggere; rifare un letto, rigovernare, ecc.; pulire i vetri delle finestre e lucidare i metalli, spazzare, spolverare una stanza, oppure lavare un tavolo.

4° GRUPPO — COLORE DEL DISTINTIVO — VERDE

SALUTE FISICA

Atleta — Queste prove sono divise in due classi « A » e « B ». La classe « A », per Lupetti da 8 a 10 anni, la « B » per quelli da 10 a 12. Le prove sono della stessa natura in ciascuna delle due classi, ma la difficoltà è diversa.

N.B. — L'altezza media di un Lupetto della classe « A » è di cm. 120-125. Se un Lupetto di questa classe è eccezionalmente sviluppato (non solamente in altezza) dovrebbe essere considerato nella Classe « B ».

Classe « A »

Deve essere capace di:

Correre 50 m. in 10 secondi;

Saltare 75 cm. (salto in alto)

Saltare 1,80 m. (salto in lungo)

Arrampicarsi su di un albero alto almeno m. 4,50, o arrampicarsi alla corda per almeno m. 3.

Lanciare una palla da cricket a 20 m. ed acchiapparne una lanciatagli da 10 m.

Classe « B ».

Correre 60 m. in 10 secondi.

Saltare 80 cm. (salto in alto).

Saltare 2,25 (salto in lungo).

Arrampicarsi su un albero alto almeno m. 4,50 o arrampicarsi alla corda per almeno 3 m.

Lanciare una palla da cricket a 30 m. ed acchiapparne una lanciatagli da 15 m.

Nuotatore — Essere capace di nuotare per 25 m. (qualsiasi stile).

Fare il morto per 60 secondi in acqua di mare, o per 30 secondi in acqua dolce.

Nuotare 15 metri sul dorso.

Sapere fare il tuffo dell'anatra (cioè tuffarsi stando in piedi nell'acqua o nuotando). Oppure (in alternativa) tuffarsi da una banchina, da una barca o da una tavola tenendo le braccia avvinghiate alle ginocchia.

Giocatore di squadra — Deve essere membro attivo e regolare di una squadra bene organizzata di foot-ball, cricket, o qualche altro gioco organico dello stesso tipo. La squadra deve essere sotto il controllo del Capobranco. Deve aver giocato in almeno sei incontri ed essere particolarmente segnalato dal capitano od altra persona responsabile del circolo come giocatore abile e leale.

IL TOTEM

Un Branco di Lupetti ha diritto di avere un Totem (v. pag. 73). Ogni volta che un Lupetto guadagna una Specialità viene attaccato al Totem un nastro, del colore della Specialità guadagnata. Il nome del detentore è scritto su una etichetta unita al nastro.

Alla fine dell'anno si può applicare sopra i nastri una fa-

scetta, recante la data, per distinguere le Specialità guadagnate nell'anno da quelle degli altri anni.

Uno degli scopi del Totem è d'incoraggiare i Lupetti e di costituire un segno tangibile delle Specialità ottenute, in modo da stimolare i Lupetti a progredire sempre più; mostra inoltre a colpo d'occhio l'efficienza di un Branco, agisce anche come sfida agli altri Branchi a divenire altrettanto bravi: ed incoraggia infine, lo sforzo individuale alla cooperazione per avere un ricco Totem per l'onore del Branco.

Nello stesso tempo occorre ricordare che avere molte Specialità non è un attestato certo di un vero Branco di Lupetti. Uno spirito di famiglia felice conta assai più d'ogni altra cosa.

CONSEGNA DEI DISTINTIVI

E' consigliabile sottolineare l'importanza della conquista di una Specialità, facendo una piccola cerimonia per la consegna del distintivo, e cogliendo l'occasione per imprimere nei Lupetti, con un *pow-wow,* la necessità di mantenersi in esercizio sull'argomento prescelto, e di progredire nella sua conoscenza man mano. Questo si applica più particolarmente alle Specialità del 3° Gruppo, giacché attraverso la pratica di quegli argomenti il Lupetto può rendersi sempre più utile agli altri.

CAPITOLO II

COLLEZIONISTA

GRUPPO I

NOTE PER I CAPIBRANCO

Non possono essere inseriti qui dettagli circa la sistemazione dei francobolli, ecc., o istruzioni circa le foglie ed i fiori. Questi debbono essere cercati in libri specialmente dedicati a tali argomenti. Qualche idea, tuttavia, può essere data sui metodi che aiuteranno i Lupetti a sistemare ordinatamente collezioni e libri di ritagli.

Il punto principale è che il ragazzo sia incoraggiato a lavorare seguendo un sistema, tanto meglio se questo sarà un suo sistema personale, e si eserciti ad essere preciso ed ordinato nelle descrizioni illustrative.

SPUNTI PER I LUPETTI SULLE COLLEZIONI

Sapete certamente come fare una collezione di cartoline. Imparerete ben presto a sistemare i francobolli, se avete un album. La collezione dei francobolli è forse la migliore che un Lupetto possa fare, perché gli insegna a conoscere le nazioni al di là dei mari. Non appiccicateli direttamente con la gomma, ma fatevi mostrare dal vostro Capobranco come staccarli dalle buste e come usare le linguette per francobolli. Ci sono poi altre cose di cui poter fare collezioni.

Se vivete vicino al mare, potete far collezioni di conchiglie.

Un buon sistema di sistemarle è di incollarle su cartone con della resina indiana, scrivendoci sotto il rispettivo nome.

I campioni geologici - cioè fossili e diverse specie di minerali - dovrebbero essere messi in scatolette oppure in cassettini speciali di un armadietto, oppure, infine, collocati su uno scaffale. Sulle relative etichette, occorre scrivere oltre al nome, anche quando e dove li avete trovati.

Le foglie ed i fiori debbono essere ben seccati prima di incollarli sul libro. Troverete il loro nome esatto in qualche libro e lo scriverete chiaramente sotto ogni esemplare, mettendo poi tra parentesi il nome comune, cioè il nome con il quale lo indicano i contadini delle vostre parti.

Se fate collezione di foglie occorre tener presente che queste se si seccano troppo si accartocciano e spesse volte si sminuzzano in tanti pezzetti. E' perciò una buona idea di farne delle riproduzioni usando carta carbone o da fotografia. Se usate questo sistema, mettete la foglia sulla carta sensibile e sopra di questa una lastra di vetro piuttosto spessa, esponete poi il tutto al sole od alla luce viva, fino a che la carta sensibile sia divenuta color marrone scuro. La foglia si sarà fotografata da sé stessa sulla carta; ma ora bisognerà procedere al fissaggio. Chiunque si diletti di fotografia, vi insegnerà come fare. Se volete invece usare la carta carbone, prendetene un foglio di quella che si usa con la macchina da scrivere per fare tre o quattro copie di una lettera tutte insieme. Scegliete una buona qualità. Mettete la foglia con la faccia in giù, sopra una superficie solida e liscia. Copritela con la carta carbone, anche essa a faccia in giù, prendete quindi un pezzo di carta pesante qualsiasi e strofinate con la punta delle dita, garbatamente, ma esercitando una certa pressione su tutta la superficie della foglia, e specialmente sui contorni. Questo strofinìo farà sì che tutto il dorso della foglia rimarrà tinto dalla carta carbone. Togliete i due fogli di carta e prendete delicatamente la foglia per il picciolo e mettetela, questa volta col dorso in giù, sul foglio di carta, cartoncino, o libro sul quale volete fare la riproduzione. Sopra la foglia mettete un altro foglio di carta semplice e strofinate come prima, facendo molta attenzione a non smuovere la foglia, che altrimenti l'immagine

non verrà netta. In questa maniera il colore che è sul dorso della foglia si fisserà sul foglio bianco dove rimarrà una bella immagine della foglia, sotto la quale scriverete in bella calligrafia il nome relativo. Se non trovate carta carbone od è troppo cara, potete ottenere lo stesso risultato tenendo un foglio di carta sopra una candela accesa fino a che sia ben coperto di nerofumo, avendo cura di muoverlo continuamente perché non prenda fuoco. Usate poi questo pezzo di carta così preparato, come se fosse carta carbone.

Anche le collezioni di monete sono interessanti, ma sono piuttosto difficili a trovarsi.

Le figurine delle scatole di fiammiferi. Conosco degli Esploratori che ne hanno oltre 150 tutte diverse. Avevano figurine praticamente di tutte le fabbriche inglesi, ed alcune francesi, svizzere, italiane, tedesche, norvegesi e persino giapponesi.

Promisi loro che ne avrei messe da parte per loro durante i miei viaggi all'estero, e credo proprio di esserne diventato appassionato come loro, e così lo divennero anche i miei amici.

Raccogliemmo vecchie scatole di cerini sulla neve in Svizzera, ne acquistammo da venditori ambulanti per le strade di Firenze. E per molte settimane i miei amici continuarono ad includere figurine di scatole di fiammiferi nelle lettere che mi scrivevano! E' sorprendente la quantità di piccole figurine differenti che si riescono a mettere insieme a questo modo.

E' semplicissimo anche fare collezioni di figure di scatole di sigarette. Non intendo con questo che dobbiate rendervi fastidiosi a chiunque può averne. Potete chiedere a vostro padre, ai fratelli, agli zii e cugini di mettervele da parte, e poi, quando ne avete raccolte una dozzina o giù di lì, potete cominciare a sistemarle in serie in un libro. Non vi fermate a questo, ma di quando in quando cercate di imparare tutto quello che potete dalla vostra collezione. Non riuscirete a guadagnare la Specialità, a meno che non continuiate la vostra collezione. Non ha nessun significato fare una collezione per una settimana o due. Fatela per almeno tre mesi e poi, se ancora vi interessa, continuatela ancora.

SUGGERIMENTI PER LE COLLEZIONI IN ALBUM

Abbiamo già parlato del diario libro di ritagli a pag. 158.

L'album — Se volete incollare figure, fotografie, etichette, timbri postali, fiori o altro in un libro, non prendete un quaderno di scuola da pochi soldi come vostro album. I ragazzi in genere hanno tendenza a far questo; col risultato che, quando è pieno, hanno un libro tutto raggrinzito e gonfio. Dovete prendere invece dei libri fatti apposta per questo, a costola larga, in modo che quando le pagine sono piene, il libro rimanga piatto e non gonfio. Risparmiate perciò quanto serve e comprate un vero libro da ritagli in una cartoleria. Oppure comprate dei fogli di cartoncino sciolti con bordo di tela da un lato, in modo da poterli riunire insieme per formare il libro man mano che sono pieni.

Per i francobolli dovrete necessariamente avere un album per francobolli. Se ne possono acquistare a buon mercato, ed anche le linguette trasparenti per attaccare francobolli, in modo che possiate eventualmente toglierli senza sciuparli.

La colla — Non usate litri di colla forte gialla, con il risultato di un appiccicume fantastico sulle mani, sul tavolino e sulla pagina. Ci sono molte qualità di gomme e colle. Troverete a pag. 159 le indicazioni per fare in casa una colla. Oppure potrete comprarne un barattolino con un pennello. E' buona anche la seccotina non troppo densa. Oppure comprate una boccetta di gomma liquida. Prima di usare gomma o colla fate bene attenzione alle vostre mani, che siano ben pulite, altrimenti lascerete impronte nere ed appiccicose dappertutto. Per premere i ritagli od altro adoperate un panno morbido e non le dita. Fate particolarmente attenzione a questo quando si tratta di fotografie.

Iscrizioni — Non scrivete mai il nome sotto un esemplare dopo averlo incollato, senza fare una sottile riga a lapis per scrivere bene diritto (dopo potrete, naturalmente, cancellarla). Esercitatevi a fare delle belle lettere in stampatello. E' anche bene scrivere prima nitidamente il nome in lapis, leggerissimamente, e poi ripassarlo in inchiostro. Dall'armonia delle

iscrizioni dipenderà tutto l'effetto del vostro album. Se potete prendere dell'inchiostro di China, usate quello; è molto più elegante dell'inchiostro comune. Vi darò anche un'altra bella idea per le iscrizioni. Comprate una piccola serie di lettere di gomma per imprimere i nomi. Se ne trovano per poche lire, compreso il compositore, il tampone d'inchiostro e tutto. Mettete nel compositore le lettere e imprimetele sulla carta. E' più chiaro che la scrittura a mano ed è molto divertente. Fate però attenzione a non commettere errori d'ortografia. Ma, naturalmente, ben più importante della chiarezza e dell'ortografia è l'esattezza di ciò che scrivete. Cercate sempre il nome esatto dell'esemplare. E sistemate questi con ordine, non a casaccio; questo è ciò che si dice essere « sistematici ». E' una parola piuttosto difficile, ma anche una qualità che un Lupetto deve possedere. Niente al mondo può riuscire senza sistema. Ricordate il detto: « Fate un piano del vostro lavoro e quindi il lavoro del vostro piano ».

CAPITOLO III

OSSERVATORE

GRUPPO I

NOTE PER I CAPIBRANCO

La scelta degli uccelli, animali, fiori ed alberi da studiare è lasciata al discernimento del Capobranco, ed ai desideri del Lupetto, essendo quelli più comuni nella località più suscettibili di osservazione. Non possono perciò trovar posto in questo libro istruzioni ad essi relative. Ma esistono molti eccellenti libri e pubblicazioni a buon prezzo, nei quali si potranno trovare tutte le indicazioni necessarie.

Può essere rilevato che, sebbene i libri siano necessari per acquistare cognizioni accurate e dettagliate, l'argomento dovrà essere studiato quanto più possibile direttamente dalla natura. I Lupetti troveranno molto affascinante il seguire le piste di un uccello o un animale - ma occorreranno pazienza ed autocontrollo. Si permetterà ai Lupetti di cercare e comunque prendere interesse ai nidi degli uccelli, di imparare a riconoscere le uova, ma sarà assolutamente impedito che facciano collezione di nidi e di uova. E' molto spesso veramente crudele, quando è fatto da bambini, ed in ogni caso la caccia di nidi origina tanta crudeltà e distruzione che è meglio insegnare ai Lupetti di non occuparsene affatto, e di afferrare ogni possibilità per imprimere nella loro mente ed immaginazione la crudeltà di privare gli uccelli dei loro nidi, delle loro uova e specialmente dei piccoli.

Sostituite il desiderio di possedere queste uova, con il desi-

derio di sorvegliare e proteggere una covata, che possa crescere per essere utile al prossimo sia con il canto sia col distruggere insetti nocivi.

OSSERVAZIONE DELLA NATURA

Qualche cosa è stato già detto in proposito nell'8° Morso, ma è di enorme importanza che il futuro Osservatore sappia seguire una pista, altrimenti non vi saranno per lui uccelli o animali da osservare: si allontaneranno spaventati.

La cosa più importante da ricordare è di muoversi molto dolcemente e silenziosamente, ed essere capace di « pietrificarsi » cioè di rimanere perfettamente immobile, ad ogni istante. Imparate a camminare in modo che tutto il piede poggi bene sul terreno, muovendoli ben diritti in avanti in modo che non incontrino troppi ostacoli, e tenete il corpo e le braccia quanto più fermi possibile mentre camminate. Il Giuoco della Caccia al Cervo, spiegato a pag. 206 vi aiuterà a muovervi silenziosamente e ci sono giuochi di avvicinamento da svolgersi in Tana che vi daranno una grande pratica, in preparazione del vero avvicinamento che praticherete all'aperto.

Oltre a tenere il corpo bene in equilibrio (e le prove per le Stelle vi aiutano già in questo) dovrete anche imparare a tenere gli occhi e le orecchie bene aperti, per poter vedere e e sentire subito ogni cosa. Quando avete individuato, all'aperto, un animale od un uccello, fermatevi immobili per un istante, e quindi muovetevi con cautela verso di lui, acquattandovi sempre di più mentre vi avvicinate, fino a pervenire alla distanza da cui potete osservarlo a vostro agio. Prendete nota mentalmente della sua grandezza, del colore, dei movimenti, del verso, ecc. E' perfettamente inutile prendere note sulla carta in sito, giacché il rumore ed il movimento che farete lo faranno scappare via. Questi appunti saranno invece segnati dopo, appena possibile.

Vi accorgerete presto che la maggior parte del vero lavoro di osservazione deve esser fatto da soli. E' un errore fermarsi

seduti in un posto: sarete in grado di osservare molto di più avanzando cautamente. Scoprirete molto presto quanto sia affascinante l'osservazione della natura, e questo vi farà passare molti pomeriggi felici.

La cosa migliore che un Osservatore possa fare è quella di tenere un diario, « Libro della Natura », nel quale metter giù tutto ciò che egli osservi di qualche interesse nella Natura, mentre è fuori in campagna. In giorni di pioggia, quando non avrà nulla da fare lo potrà illustrare con disegni, fotografie, schizzi di animali ed uccelli, figure ritagliate da giornali. Avrà così un completo e durevole ricordo di ciò che ha visto. E' anche possibile per un'intera Sestiglia o per un intero Branco, di tenere un Libro di questo genere, al quale ogni Lupetto contribuirà di quando in quando.

ESPLORAZIONE

Seguire una traccia con segni sul terreno. Ci sono molti sistemi per effettuare un'esplorazione. Uno è quello di seguire una traccia per mezzo di segni fatti sul terreno. Ma mentre un ragazzo qualunque si cercherà attorno soltanto per vedere una ——➤ un Lupetto terrà gli occhi aperti, e sveglia la mente, ed osserverà una quantità di piccole cose, che gli diranno per quale strada sia passato qualcuno prima di lui. Mi sono però accorto che le Zampe Tenere spesso fanno piccoli errori, il che significa che essi perdono la pista del tutto, oppure perdono un sacco di tempo. Anche ottimi Lupetti fanno degli errori perché dimenticano di stare molto attenti, o vanno talmente in fretta che saltano dei segni, e finiscono col perdere molto più tempo che se fossero andati più piano.

Un giuoco che i Lupetti possono fare è « Seguire la traccia ». Un gruppo di cow-boys parte per un lungo viaggio nella prateria. Un altro gruppo di loro compagni dovrà seguirli una settimana dopo. Si accordano pertanto che i primi lasceranno dei segni di pista e messaggi lungo tutta la strada. I Lupetti si dividono perciò in due gruppi, uno parte attraverso

campi e boschi - possibilmente lungo un sentiero od una strada. Tracciano delle freccie che indicano la direzione da essi seguita, sia in terra che su staccionate o pietre chiare od anche su pezzi di legno, per avvertire come vanno le cose: dove si trovi l'acqua, segnalano ai loro amici eventuali pericoli, ecc. Anche il segno (X) « non seguite questa strada » verrà fatto dove è necessario. Nel frattempo il secondo gruppo di Lupetti partirà anch'esso (avendo dato 10 minuti di distacco ai cowboys); ma non come gli amici attesi, bensì come una tribù di indiani, che hanno scoperto la traccia e partono bellicosi sulle orme dei « visi pallidi ». Essi avanzano distruggendo tutti i segni lasciati dai cow-boys e leggendo i loro messaggi. Si possono mandare avanti alcuni esploratori indiani, isolati (corridori veloci) per eseguire una ricognizione, e riferire il numero ed il comportamento dei cowboys. Ma l'esploratore indiano fa questo a suo rischio e pericolo. Se viene visto dai visi pallidi diviene loro prigioniero e deve proseguire con loro. (Un cowboy quando vede un esploratore nemico, lancia il grido del Branco, mentre l'indiano *deve* giuocare lealmente ed arrendersi). I visi pallidi, eventualmente, possono rimanere privi di viveri e quindi dopo aver percorso un chilometro (o più) essere obbligati a fermarsi.

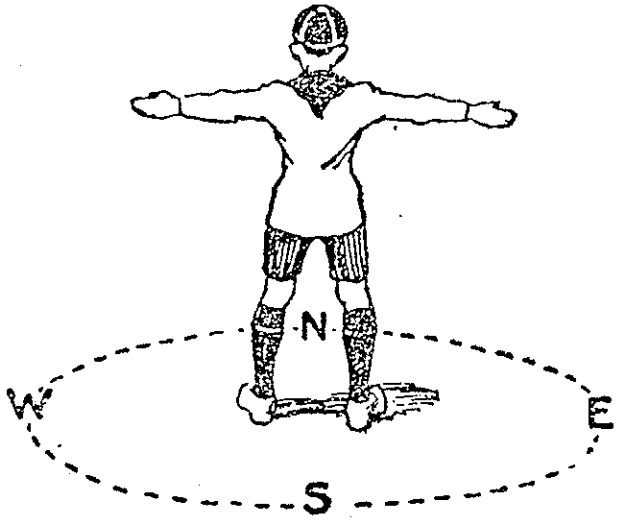
Ritenendo di essere inseguiti dagli indiani, si nascondono. Gli Indiani, vedendo che la traccia finisce, si danno alla caccia dei cowboys (riconoscere e gridare il nome equivale ad uccidere), ma qualsiasi viso pallido riesca a strisciare fuori del suo nascondiglio ed a toccare un Indiano prima di essere visto da questi lo uccide (lo mette fuori giuoco). Il giuoco è vinto dal partito che conta il maggior numero di sopravvissuti, quando il Capobranco dà il segnale di fine.

Punti di riferimento — Trovare la strada da percorrere per mezzo di punti di riferimento è cosa ben diversa dal trovarla seguendo le tracce. Invece di guardare a terra dovete guardarvi attorno. Un punto di riferimento è un qualche cosa del panorama che rimane sempre al suo posto, che tutti conoscono, e che possa essere scorto facilmente, come una collina

od un'altura, un grande stagno, alberi o roccie isolate. Anche le chiese o grandi fabbricati possono essere detti punti di riferimento attorno a casa vostra per due ragioni: 1° per aiutare i forestieri ad orizzontarsi; 2° per essere in grado di sapere dove siete, caso mai vi perdeste quando siete in giro. Vi potrebbe capitare di essere in un bosco e non sapere da che parte prendere per tornare indietro. Ebbene, se, arrampicandovi su un albero, vedrete alla sinistra una linea d'argento che è il fiume scintillante sotto i raggi del sole direte: « Dunque, se il fiume è alla mia sinistra, devo andare in quella direzione e mi dirigerò verso casa. Vedo il mulino sulla riva del fiume perciò sono ad una distanza di circa 10 km. da casa ». Forse, invece, vedrete il campanile della chiesa o della collina che sorge dietro casa vostra. Ecco cosa significa ritrovare la casa per mezzo di punti di riferimento. Quando siete vicino a casa vostra è piuttosto facile, ma quando siete in un luogo nuovo è cosa molto importante. Andando al campo, la prima cosa che dovrete fare è quella di osservare tutti i punti di riferimento nella località, e così sarete in grado di ritrovare la strada per tornare ad esso, se vi si manda fuori a compiere un'esplorazione. Un Lupetto non dovrebbe mai aver bisogno di domandare agli altri la strada.

Punti cardinali — Certo sapete quanto utile sia una bussola per dirigere le navi in mare aperto; là non vi sono punti di riferimento con cui aiutarsi. Ma forse pensate che una bussola non serva gran che sulla terra. In Inghilterra trovate pali indicatori e pietre miliari su ogni strada. Ce ne sono tanti, infatti, che c'è una storiella di un americano che correva sulle strade inglesi per la prima volta, a bordo di un'automobile velocissima. Dopo qualche tempo si rivolse all'amico che aveva al fianco e gli disse: « Caro mio, ma questo è un enorme cimitero ». Aveva creduto che le pietre miliari fossero tombe, e ne passavano tante... Oltre a ciò esistono numerosissimi punti di riferimento: chiese, rovine, colline, boschi. Ma in altre nazioni è diverso. Nelle pianure australiane, per esempio, dove l'erba attraverso la quale si cavalca è più alta di un uomo, e dove spesso mancano le strade, e vi sono soltanto sentieri appena tracciati - non si parla affatto di pietre miliari - una

bussola riesce molto utile. Non avrete forse altri punti di riferimento che una collina lontanissima e che potrebbe anche esser nascosta dalla nebbia o dall'oscurità che sopraggiunge. Accade ai forestieri, a volte, di cavalcare per ore ed ore, credendo di andare avanti diritti, ed invece descrivono nell'erba alta un gran cerchio e si ritrovano, dopo ore di cavalcata, allo stesso posto da cui erano partiti. Se si dirigessero con la bussola, questo non accadrebbe loro (troverete indietro il modo di leggere la bussola nel 12° Morso).



Ma ci sono anche altri mezzi per sapere dove sono il Nord, il Sud, l'Est e l'Ovest, oltre che guardando la bussola. Quando diventerete Esploratori imparerete a trovare il Nord con l'orologio ed il sole. Ed anche per mezzo delle stelle. Ma vi indicherò adesso alcuni mezzi semplici che un Lupetto può usare. Tenete presente, prima d'ogni altra cosa, che se avete individuato una direzione, l'Est per esempio, conoscete anche tutte le altre. Se avete riconosciuto dove è l'Est, alzate il braccio destro, ad angolo retto col corpo in quella direzione. Vi troverete davanti agli occhi il Nord, il Sud alle spalle, ed il braccio sinistro indicherà l'Ovest. Lo stesso avviene, naturalmente, per un altro punto. Se è l'Ovest che avete riconosciuto di sicuro, stendete il braccio sinistro verso di esso; se è il

Sud, voltategli le spalle: ciò vi porterà sempre a guardare il Nord.

Naturalmente il mezzo migliore per trovare i punti cardinali è il sole. Tutti sapete che il sole nasce ad Est, e muore verso l'Ovest dove tramonta. Se il sole è dunque molto basso - cioè è appena sorto - sapete che in quella direzione è l'Est. Oppure se si è levato da qualche ora, pensate a come esso si muove, in un grande arco, o potrete giudicare (approssimativamente) dove sorge e quello sarà l'Est. Se è l'ora del tramonto, certo questo è facile, potrete subito dire dove è l'Ovest.

Ma c'è una grande bussola immobile, che è sempre pronta a servirci, e non va in giro come il sole. Ogni villaggio ne ha una e molte le città. Appena ne avete vista una, siete subito in grado di dire tutti i punti cardinali. Sapete cosa sia? Diamine, la chiesa. Quasi tutte le chiese guardano ad Est. Cioè l'altare maggiore è posto all'estremità Est. Sapete perché le chiese guardano ad Est? Perché la Terra Santa è posta ad Est; la Terra dove Gesù Cristo nacque, visse e morì. Questa è la ragione per la quale nelle nostre Chiese guardiamo sempre verso Est.

Ricordatevi, dunque, che la Chiesa è una bussola, e se allungate il braccio destro nella direzione della Chiesa, normalmente vi troverete con la faccia rivolta a Nord. Ma quando guardate una Chiesa per individuare i punti cardinali, ricordate anche che qualcuno una volta disse che tutte le guglie di una chiesa sono dita che indicano il cielo. E - in sostanza - questa è la direzione più importante della vita.

GIUOCHI

1° Il giuoco di Kim non è difficile e richiede solamente pratica per riuscirvi bene. Lo potete giuocare in Sestiglia. Riunite su un vassoio (oppure dentro ad un cerchio descritto sul pavimento) un certo numero di oggetti: bottoni, coltelli, lapis, penna, fiammiferi, calamaio, scatole di cerini, ecc., ma non più di dodici oggetti. Fate sedere attorno la vostra Sestiglia in modo che tutti possano vedere il vassoio e lasciate che

osservino per un minuto, oppure fino a che avete contato fino a cinquanta. Coprite allora il vassoio e fate su un pezzo di carta una lista di tutti gli oggetti.

Quando state osservando gli oggetti sul vassoio, prendete subito mentalmente nota di quelli che potreste facilmente dimenticare, ed imprimeteveli bene in mente tralasciando gli oggetti facili che vi torneranno alla memoria da sé, mentre il piccolo bottone e la scatola di fiammiferi facilmente vi potrebbero sfuggire.

La stessa regola si applica a qualsiasi altro giuoco di osservazione e di memoria.

2° La caccia al cervo — Il Capobranco rappresenta il cervo, senza nascondersi, ma rimanendo in piedi e muovendosi di quando in quando. L'intero Branco è fuori in caccia al cervo; ciascuno cerca per conto proprio di avvicinarglisi senza essere visto. Appena il cervo vede un Lupetto gli fa cenno e questi si alza in piedi sul posto. Dopo un tempo fissato il Capobranco dà il fine giuoco e tutti si alzano in piedi rimanendo nel punto dove sono giunti, e colui che è più vicino al cervo ha vinto.

Lo stesso giuoco può esser fatto per vedere se i Lupetti sanno camminare senza fare rumore.

L'arbitro ha gli occhi bendati. Il giuoco riesce meglio dove ci sono in terra stecchi morti, sassi, ghiaia, ecc.

Ogni Lupetto a turno comincia il suo avvicinamento verso il nemico cieco, partendo da una distanza di cento metri, che deve percorrere con una certa celerità, per esempio in un minuto e mezzo.

Il Lupetto che riesce ad arrivare più vicino all'arbitro, prima di essere udito e fermato, vince.

3° Il Raid Navale — Una porta aperta rappresenta l'ingresso di un porto, due Lupetti bendati, uno da ciascun lato, sono gli incrociatori a difesa.

Gli altri Lupetti, le navi nemiche: queste cercano di entrare nel porto una alla volta, attraverso la porta, ma così silenziosamente da non essere presi dalle sentinelle.

4° Esercizi di imboscate — Il Branco si divide in due parti,

una delle quali parte con un certo distacco e va a nascondersi in cespugli, ecc. ai bordi della strada.

L'altro partito segue, e chiama fuori dal loro nascondiglio quei Lupetti che riesce a vedere, senza uscire dalla strada. Si continua quanto si vuole, alternando i compiti dei due partiti. Dapprincipio occorrerà dar del tempo a coloro che si debbono nascondere; con l'esercizio saranno poi in grado di farlo piuttosto rapidamente.

Può essere sempre sfruttata l'opportunità, quando qualche Lupetto si allontana dal gruppo, di far nascondere tutti gli altri in un battibaleno; in modo che quando chi si era allontanato torna, tutto il Branco sia sparito per miracolo.

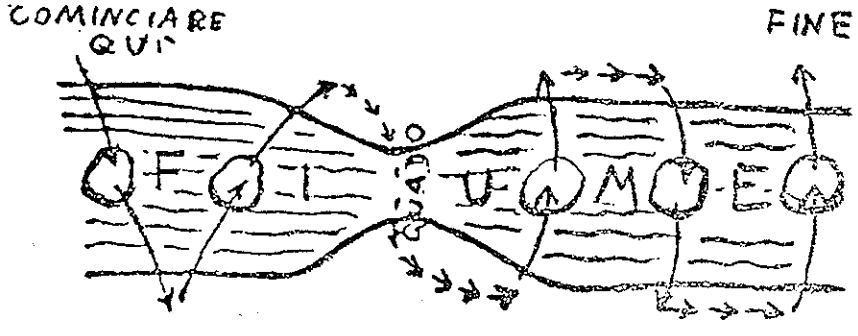
Per i Lupetti questo è sempre molto divertente.

5°) Quando i Lupetti saranno esperti nel nascondersi, si potranno dividere in tre Sestiglie. Una Sestiglia forma una spedizione in esplorazione: le altre rappresentano gli indigeni.

La Sestiglia esplorante procede nel modo opportuno, e ad ogni fabbricato, villaggio o gruppo di alberi, si ferma e manda avanti i suoi esploratori, proprio come farebbe una vera spedizione. Una delle Sestiglie si sarà nascosta ed agirà qualche volta in forma amichevole, altre volte in forma ostile. Mentre una delle Sestiglie « indigene » svolge la sua parte, l'altra può andare più lontano e prepararsi.

Se preparato convenientemente, questo giuoco può produrre gran divertimento, e nello stesso tempo si può fare esercitare con esso i Lupetti in un gran numero di attività.

6°) Piè Zoppo — Si segna per terra il corso di un « fiume » con delle pietre in mezzo ed un guado; il Lupetto deve saltel-



lare su un piede solo, traversando il fiume, da un punto all'altro. Non può fermarsi a riposare su nessuna delle sponde, ma deve continuare a saltellare fino alla fine.

Questi diversi giuochi vi daranno una certa pratica nell'arte dell'avvicinamento e nel mantenervi svegli come pure nel tenere aperti gli occhi e l'orecchie, in modo che man mano diventerete sempre migliori Osservatori e presto saprete riconoscere diversi animali ed uccelli e scoprire fiori, alberi e cespugli. Quale che sia l'oggetto che sceglierete per la vostra Specialità dovrete sempre cercare di studiarlo per vostro conto e non contentarvi di stare a quanto avete letto su un libro o vi è stato raccontato. Osservatore è colui che trova tutto da sé, anche se ciò gli costa molto tempo e molta pazienza, ma scoprire da sé le cose costituisce un vero divertimento.

CAPITOLO IV

GIARDINIERE

GRUPPO I

NOTE PER I CAPIBRANCO

I Capibranco debbono tenere presente che la passione per il giardinaggio promuove molte qualità che essi desiderano veder sviluppate in tutti i Lupetti, cioè pazienza o perseveranza, previdenza, osservazione, amore della natura ed abilità manuale.

E' inoltre sempre possibile interessare i Lupetti di qualsiasi classe sociale, di città o di campagna, in qualche forma di giardinaggio. I fortunati saranno coloro che possiedono un giardino, ma le prove stabilite in alternativa rendono possibile anche ai Lupetti che non abbiano a loro disposizione alcun pezzo di terreno, di conoscere le gioie del giardinaggio, almeno in senso limitato.

Ed i Capibranco che inoculeranno nei loro Branchi la febbre del giardinaggio, avranno la soddisfazione di sapere che essi hanno iniziato i Lupetti ad una passione che molto probabilmente durerà tutta la vita, giacché la febbre del giardinaggio è praticamente incurabile.

SPUNTI AI LUPETTI SUL GIARDINAGGIO

I Lupetti che sono tanto fortunati da avere un proprio giardino, sanno che il giardinaggio è un'occupazione molto interessante in ogni epoca dell'anno. Sul finire dell'inverno ed al-

l'inizio della primavera il terreno deve essere vangato, rimosso e preparato a ricevere i semi di verdure e fiori. Viene quindi l'epoca per seminare e piantare; poi, in estate: il trapianto, lo strappamento delle erbacce e l'annaffiamento. In autunno c'è tanto da fare per preparare per l'anno prossimo. Il terreno libero deve essere zappato a fondo e lasciato così scassato perché il gelo lo frantumi. Le foglie secche ed altre erbacce debbono essere spazzate via e raccolte in un angolo fuori mano per essere poi mescolate al terreno quando saranno marcite: altra immondezza dovrà essere bruciata e dobbiamo inoltre eseguire una pulizia generale altrimenti il nostro giardino in estate non meriterà uno sguardo. Perciò ogni giardiniere deve abituarsi a prevedere in tempo.

Oltre a preparare questi piani, è molto importante il perseverare: non trascurare il giardino per qualche settimana perché poi troverete molto difficile riprendere il tempo perduto. Le erbacce hanno una certa maniera particolare di crescere molto più in fretta dei buoni semi.

Un altro consiglio è questo: guardate i giardini degli altri, quando ne avete occasione, ed ascoltate i discorsi dei giardinieri, perché così sarete in grado di afferrare una quantità di piccoli espedienti utili.

Otterrete i migliori risultati iniziando il vostro giardinaggio in primavera. Se potete scegliere, preferite un pezzo di terreno non ombreggiato da alberi. Zappatelo abbastanza profondamente e togliete via le erbacce. Se potete procurarvene, mescolate alla terra, zappando, del concime o foglie secche marcite. Rompete minutamente le zolle, poi passate il rastrello. Dopo di che sarete pronti per affidare i semi al terreno.

Seminagioni — Si possono acquistare bustine di semi di ogni qualità per poche lire, e spesso sulle bustine stesse sono stampate le indicazioni di come e quando debbano essere seminati. Ci sono semi di fiori *annuali* come le viole, i fiordalisi, e la reseda. Ce ne sono altri detti *biennali* perché occorrono due anni prima che mettano il fiore. Ce ne sono degli altri poi, detti *perenni,* il che vuol dire che la pianta fiorisce ogni anno e dura parecchi anni. Meglio è sceglierne un po' per sorta.

Nel seminare i semi, se il terreno non è abbastanza com-

patto, calpestatelo prima un po', giacché i semi crescono meglio in terreno abbastanza sodo. Se i semi sono abbastanza grandi (come quelli del pisello e del nasturzio) metteteli giù ad uno ad uno, ad appena un paio di centimetri di profondità nel suolo. Se i semi sono piccoli - come quelli del rosolaccio - spargeteli sulla superficie della terra, premendo poi questa leggermente. Non seminate dei semi molto piccoli in una giornata di vento, perché molti sarebbero certamente soffiati fuori dal giardino.

Alcuni semi spuntano in pochi giorni, ma questo dipende dal tempo, non vi spazientite perciò, se passerà una settimana o due senza che vediate spuntare nulla di verde. Quando le pianticelle saranno cresciute un po', alcune dovranno essere tirate via; questo si chiama « diradamento » e la ragione per cui si deve fare così è perché hanno bisogno di molto sole ed aria. Forse dovrete anche ripetere questa operazione, perché, se le pianticelle sono troppo fitte, nessuna di esse crescerà bene. Durante i periodi di gran caldo sarà bene proteggerle un po' dal sole.

Messa a dimora di piante — Se invece di semi, decidete di mettere delle piante, usate sempre un trapiantatoio e scavate una buca abbastanza grande da permettere alle radici della pianta di allargarsi come conviene. Copritela con terra fina e comprimetela bene attorno alle radici, in modo che la pianta tirata delicatamente con due dita non venga su. Mantenete la superficie del terreno sempre zappata in modo da uccidere le erbacce e lasciate passare aria e concime dopo avere annaffiato.

Tutori — Molte piante hanno bisogno di essere sostenute per impedire che il vento le abbatta. Per piante leggere usate bastoni sottili che sostengano senza turbare troppo l'estetica. Dove è necessario un palo più grosso, cercate di fare in modo che si veda il meno possibile.

Annaffiamento e sradicamento delle erbe nocive — Se ritenete che il giardino abbia bisogno di essere annaffiato, fatelo di sera, e non vi limitate a spruzzare in superficie: le radici si spingono abbastanza profonde, dunque, è necessaria una grande quantità d'acqua.

Strappate le erbe nocive senza pietà; è soltanto l'esperienza

che insegna quali siano queste erbe nocive; certo tutti conoscono la radicchiella, l'ortica e le erbacce che sono diverse varietà di erbe. Ma ce ne sono molte altre, le peggiori delle quali sono il convolvolo e la gramigna; queste hanno spaventose radici serpentine che si arrotolano attorno alle altre piante e le soffocano.

Piante da vaso — Una pianta da vaso richiede ancor più cura che una pianta che cresce sul terreno libero, e voi dovete imparare alcune cose in proposito. Per esempio, non è cosa facile dire quando esse hanno bisogno di acqua. Ma se voi percuotete leggermente il fianco del vaso di terra cotta e questo emette un suono chiaro, la pianta è troppo secca; riempitelo quindi di acqua fino al bordo per parecchie volte fino a che l'acqua passi facilmente. Se invece manda un suono sordo, la pianta non è troppo secca. Se un Lupetto ha un buon orecchio potrà subito sentire la differenza. Non annaffiate mai con acqua assolutamente fredda presa allora dal rubinetto - l'acqua piovana è la migliore e non lasciate mai il vaso a bagnomaria in un recipiente contenente acqua.

Qualche volta le felci e alcune altre piante hanno bisogno di essere messe a bagno per un'ora o due, potrete anche mettere i vostri vasi e le felci all'aperto in una calda giornata di pioggia. Fate però attenzione ai venti freddi quando le tenete all'aperto ed alle correnti quando le tenete dentro casa. Le piante da vaso hanno bisogno di aria e sole, ma non sopportano le correnti. Qualche volta è buona cosa spugnare le foglie delle piante con acqua tiepida per togliere la polvere, ma ciò dovrà essere fatto con estrema delicatezza.

Buone piante da vaso sono i gerani e le fucsie, o bulbi come giacinti e narcisi.

Cassette da finestra — Ne potete fare di veramente graziose, sia con bulbi in primavera, oppure, in estate, mettendo due o tre gerani della specie rossa rampicante; od ancora potete seminare delle piante annuali. I nasturzi crescono assai bene nelle cassette, oppure le violacciocche od anche il cisso.

Ricordatevi che una buona annaffiata abbondante di quando in quando è assai preferibile a molti piccoli spruzzamenti.

Fare crescere un bulbo in acqua, muschio, sabbia o terra —

Cercate una brocca che abbia il collo più stretto del vostro bulbo, in modo che questo non vi caschi dentro. Riempite, quindi, d'acqua la brocca, scegliete un bel bulbo e piazzatelo nel collo di questa. Mettete il tutto allo scuro fino a che cominceranno a spuntare le radici, ed allora trasportatelo alla luce. Il davanzale della finestra è un luogo adattissimo. Cambiate l'acqua circa una volta alla settimana. Non tenete il bulbo troppo al caldo per i primi tempi.

Se volete invece far crescere i vostri bulbi in una bacinella, cercate qualcuno che vi sappia dire come fare, perché, è molto importante far sì che il muschio o la terra non siano né troppo bagnati né troppo asciutti. Ricordatevi di mettere la vostra bacinella in un posto scuro non troppo caldo fino a che il bulbo non sia cresciuto di almeno 3 cm.

Cultura di semi di mostarda e crescioni nell'ovatta. Prendete una scodella od un piatto e un pezzo di ovatta grande quanto questo. Bagnate ben bene d'acqua l'ovatta e spargetevi sopra i semi. State attenti che l'ovatta non si asciughi mai.

Arnesi — Un buon giardiniere ha sempre molta cura dei suoi arnesi. Puliteli accuratamente dopo averli usati, e metteteli ordinatamente a posto al coperto.

Libro di appunti — Ricaverete molta soddisfazione e utili cognizioni facendo un libro di appunti, sul quale incollerete anche figure colorate e consigli che troverete nei cataloghi degli orticultori e sulle riviste di giardinaggio.

CAPITOLO V

ARTISTA

GRUPPO II

NOTE PER I CAPIBRANCO

I Capibranco debbono tener presente che la Specialità di Artista non è stata creata solamente per i Lupetti che hanno più gusto e talento artistici, ma per ogni Lupetto che abbia occhi, dita e buon senso. Il suo scopo è di stimolare l'autoespressione, l'osservazione, la memoria, la precisione e l'attenzione.

Si dovrebbero incoraggiare tutti i ragazzi a cercare di conquistarsi questa Specialità, e la particolare inclinazione di qualcuno dovrebbe essere rilevata ed incoraggiata; sarà opportuno che, se il Capobranco ha degli amici artisti, cerchi di farli venire per dare spunti e consigli. Cinque minuti di consigli seri dati da qualcuno che abbia l'animo di artista valgono cinque ore dei consigli da amatore di chi abbia semplicemente l'animo di un ben intenzionato istruttore!

Per quanto non si insista sull'aderenza a norme accademiche, si richiede gusto ed una certa tal quale esecuzione artistica. Ad esempio una serie di tentativi grotteschi presentati da qualsiasi ragazzo, che sia semplicemente un cacciatore di Specialità e non possiede alcun talento artistico, non deve essere sufficiente per consegnargli la Specialità di Artista. Ma un genuino desiderio di esprimere delle idee, anche se relativamente grossolano, deve essere incoraggiato.

CONSIGLI AI LUPETTI

Tutti possono disegnare, basta provare; non occorre imparare.

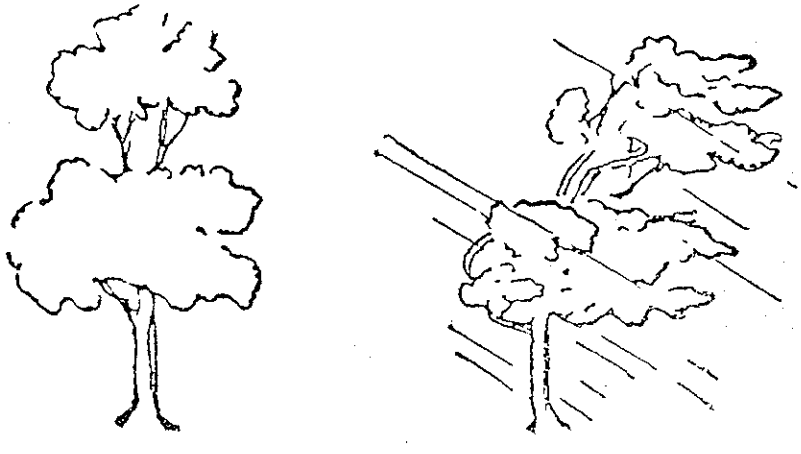
Se vi eserciterete un poco, e copierete disegni di altri per vedere come fanno, presto scoprirete che potete andare benissimo avanti.

C'è stato certamente nella vita del più bravo artista del mondo un momento nel quale egli non sapeva disegnare meglio di un qualsiasi altro bimbo. Non vi crediate di poter diventare artisti di punto in bianco; dovete anzi aspettarvi di fare cose orribili al principio, ma persistete e farete sempre meglio andando avanti.

Non è una questione di studio scolastico.

Nella parte più selvaggia dell'Africa del Sud vivono alcune tribù d'indigeni i quali sono talmente incivili che appena appena sono superiori alle scimmie. Essi non hanno una vera lingua loro, vivono nella boscaglia e sugli alberi - non hanno indumenti loro indosso - non cuociono il cibo, ma lo divorano crudo; selvaggi in pieno li direste, eppure essi sanno fare disegni eccezionalmente buoni sulle pareti delle caverne e sulle rocce.

Non hanno mai imparato a disegnare a scuola. Non sanno nemmeno cosa sia una scuola. Ma con un bastone bruciato come lapis, e fango di diversi colori, fanno splendide pitture degli animali selvaggi che li circondano.



Se questi Bushman, come si chiamano, riescono a fare così buone pitture, con mezzi tanto primitivi, su pietre e senza alcuna istruzione, certamente un Lupetto potrà fare almeno bene come loro con l'aiuto di bei lapis, colori e pennelli, buona carta ed una certa quantità di consigli.

Provate.

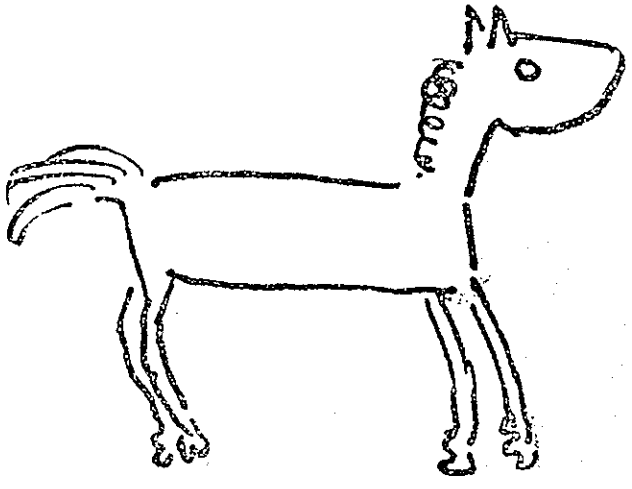
Fate una punta molto sottile al lapis ed avrete già vinto a metà la battaglia per disegnare un buono schizzo. Non riuscirete mai a fare un bel disegno da principio, con un lapis con la punta come un chiodo.

Egualmente per i disegni a penna; usate un pennino a punta dura molto sottile ed inchiostro di China.

Quando disegnate non mettete mai giù una linea o un tratto senza una buona ragione, altrimenti il vostro disegno risulterà confuso.

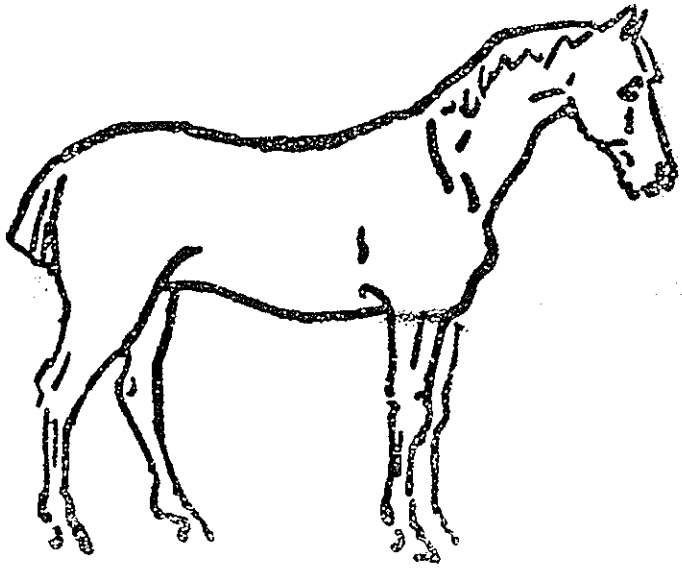
Il procedimento normale cui attenersi è di pensare prima a che cosa si vuol disegnare e quindi buttarne giù leggermente il contorno, e ripassarlo poi con tratti più marcati e netti. Anche il foglio di carta ben pulito aiuta a fare del vostro un buon disegno, ma non avrete mai il foglio pulito se le vostre dita saranno sporche.

Forma — Pensate a cosa volete disegnare e disegnatela meglio che potete. Sarà forse un cavallo dal lungo corpo, con collo e testa da una parte, due zampe anteriori dall'altra, due zampe posteriori nella terza, e la coda alla quarta.



Quando lo avrete disegnato non vi apparirà troppo simile a quegli animali che incontrate per la strada.

Perciò cercatevi qualche disegno fatto da un artista e copiatelo. Vedrete allora che cosa avreste potuto mettere nel vostro disegno per farlo sembrare veramente un cavallo.



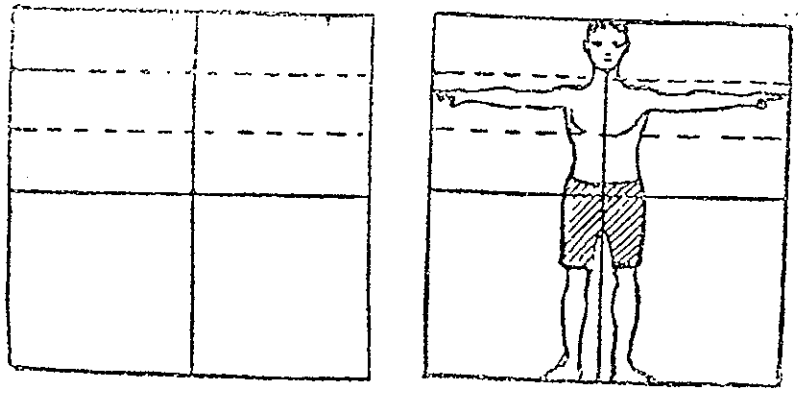
Disegnate un oggetto, un albero, un uomo o qualsiasi altra cosa vi piaccia. Poi copiate un disegno dello stesso soggetto e avrete così mostrato a voi stessi come avreste potuto far meglio.

Ci sono parecchi errori nei quali cadono generalmente i principianti nel disegnare la figura umana. Uno è quello di fare le braccia troppo corte. Quando avrete disegnato le braccia del vostro uomo, domandate a voi stessi: « Arriverebbero circa al ginocchio le sue braccia, se le stendesse? ».

Vi accorgereste probabilmente che esse non arriverebbero molto più giù delle anche! Tenderete anche a fargli le gambe troppo grandi ed a dargli un piccolo corpo tozzo e probabilmente lo farete senza collo. Uno dei più grandi artisti del mondo, che si chiamava Michelangelo, era molto bravo nel dipingere e scolpire il corpo umano nelle giuste proporzioni, ed inventò un sistema molto semplice. Anche un Lupetto può usarlo e controllarsi i suoi disegni se sono giusti.

Occorre fare un quadrato, diviso in altri quattro, e dividere ancora la metà superiore in tre parti. Se guardate attentamente la figura scoprirete che il centro esatto del quadrato è

anche il centro dell'uomo e che le gambe arrivano proprio al lato basso del quadrato. Le braccia allargate con le dita delle

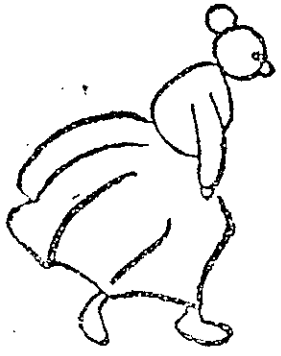


mani tese toccano i due lati laterali e la testa rimane compresa nella divisione superiore, che è un sesto dell'intero quadrato. Questa è l'esatta proporzione del corpo umano secondo Michelangelo, e dunque io credo che potremo applicare tranquillamente questa scala ai nostri disegni.

Espressione — Quando avrete ottenuto il contorno del soggetto cioè la sua forma - occorrerà dargli un po' di vita.

Ho visto l'altro giorno un disegno veramente buono, fatto da un bimbetto di cinque anni che aveva ritratto sua madre. Avrebbe potuto fare un disegno come questo:

Ma non lo fece. Era un giorno di vento, e la disegnò in quest'altro modo, che io penso sia ottimo.



Infatti, quando la gonna di sua madre era gonfiata dal vento e si agitava, il bimbo non poteva ben disegnare con linee diritte una cosa che si muoveva continuamente; ma egli mise giù quello che ricordava delle pieghe del vestito di lei.

Ed è così che si possono fare dei bei disegni. Guardare un soggetto con gli occhi acuti di un lupo, ricordarsi di come era e metterlo giù sulla carta.

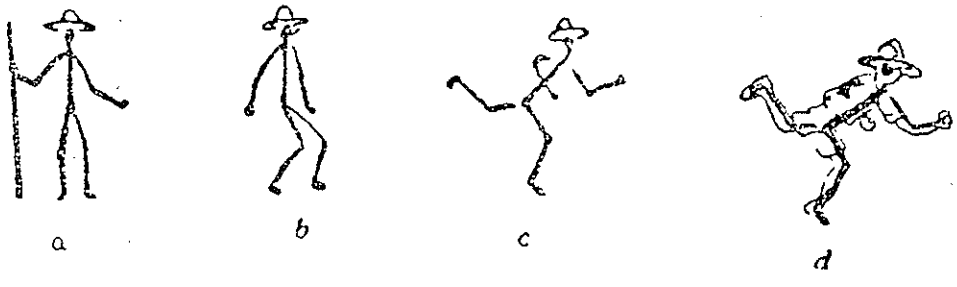
Un buon sistema per dare movimento od « espressione » ai vostri disegni è di fare prima dei piccoli schizzi di figure a testa di spillo, fino ad aver ottenuto che essi esprimano quello che volevate. Dopo di ciò disegnateli in proporzioni più grandi.

Ecco un Esploratore a testa di spillo (a)

Fatelo muovere (b)

Fatelo correre (c)

Ed ora *disegnatelo mentre corre* (d)



Colori — Naturalmente vorrete anche fare dei disegni colorati. Ebbene, da principio, potrete cominciare a fare molte cose con un lapis rosso e bleu ed uno nero. Potrete disegnare

un tipo con la faccia rossa, un abito bleu e le scarpe nere. E' meglio disegnare leggermente prima il contorno in nero ed aggiungere il colore poi.

Oppure disegnate un piroscafo nero, con fumaioli rossi, che naviga sopra un mare bleu sotto un cielo azzurro. Lasciate bianche le creste delle onde, e bianche nuvole nel cielo, e non dimenticate di mettere il fumo nero, che è più nero vicino alla ciminiera, ma diviene meno denso e più chiaro man mano che sfuma in lontananza.

Quando avrete molti lapis o pastelli di diversi colori sarete in grado di dedicarvi ai fiori: potrete copiare i fiori che avrete raccolto, od anche illustrare una storia che vi sia stata raccontata.

Se avete una scatola di colori e dei pennelli tanto meglio. Non vi servono molti colori: il rosso, il bleu, il giallo ed il bruno, già vi sono sufficienti perché questi, quando sono uniti insieme formano altri colori:

Rosso e bleu fa violetto
Bleu e giallo fa verde
Bruno e bleu fa nero
Rosso e giallo fa arancio.

Una delle cose che potreste fare per guadagnarvi la Specialità di Artista è di disegnare delle cartoline di auguri. Troverete che è una cosa molto divertente ed assai più interessante che comprarle belle e fatte. Quindi per Natale, per un compleanno o per qualche altra circostanza, potrete disegnare cartoline di auguri e dipingerle, oppure ritagliare i vostri disegni in carta colorata e comporli in un quadretto, incollandoli su una cartolina o carta scura. Potreste anche provarvi a stampare con disegni intagliati nel Linoleum, ma dovrete chiedere ad Akela che vi mostri come farli.

Il divertimento che potrete procurarvi con l'aiuto delle vostre dita e con un poco di perseveranza, è praticamente infinito.

CAPITOLO VI

LAVORI CASALINGHI

GRUPPO II

NOTE PER I CAPIBRANCO

Può darsi che questa Specialità non entusiasmi il Lupetto a prima vista, perché molte altre prove sembrano assai più eccitanti per un piccolo ragazzo; ma se Akela gli dirà che tutti i soldati e tutti i marinai si cuciscono da sé i bottoni, si rammendano ed accomodano gli abiti, e portano nel loro equipaggiamento un astuccio per questo scopo contenente ago, filo, bottoni ecc., si farà strada una certa tinta di romanzo che la renderà più attraente.

Si potrà dire anche che attaccarsi un bottone, rammendarsi il maglione ed i calzettoni, oppure ricucire uno strappo, costituisce una buona azione veso la mamma in casa, oppure verso Akela al campo, oltre che il mezzo per guadagnarsi una Specialità.

Se il Lupetto non mostra inclinazione per affrontare un rammendo, avrà una vasta scelta di altre cose da fare per completare la Specialità. Un punto molto importante è che qualunque cosa egli intraprenda, dovrà farlo per un scopo ben preciso: un regalo per qualcuno, un oggetto da usare al campo, un oggetto da mettere in vendita a beneficio del Gruppo, qualche cosa per la Tana del Branco. Un Lupetto non ha alcun interesse a fare un oggetto, se non sa a priori a che cosa servirà. Non pensate che un Lupetto si concentri su un lavoro di questo genere molto a lungo ogni volta.

SPUNTI PER I LUPETTI

Questa Specialità di Lavori Casalinghi è molto utile, perché vi insegna ad adoperare le dita in modo che possiate attaccarvi un bottone da voi od eseguire altri lavori personali senza dover infastidire per questo la mamma o vostra sorella. E non è affatto una cosa femminile o da bambini saper fare questo. Tutti gli esploratori e gli uomini avventurosi debbono sapersi rammendare gli abiti da soli nei lunghi viaggi, se vogliono rimanere con un vestito in dosso. Robison Crusoé non sarebbe stato molto bene nella sua isola, se non fosse stato capace di cucirsi degli abiti di pelle.

Il Lupetto che voglia guadagnarsi questa Specialità deve essere capace di infilare un ago ed attaccare un bottone. Oltre a ciò può scegliere due cose su otto proposte. C'è quindi ampia scelta per accontentare tutti: lavoro a maglia, alla rete, fabbricare un tappeto od un canestro, punto a croce, rammendare buchi, ricucire uno strappo. Non c'è evidentemente nessun obbligo per un Lupetto di fermarsi quando sa fare due di queste cose, deve mettere il suo orgoglio nell'essere capace di eseguirne quante più possibile.

Non farò lunghe descrizioni di come superare tutte queste prove. Sarebbe inutile perché quello che vi serve non è imparare su un libro, ma aver qualcuno che vi insegni. Il vostro Capobranco sarà in grado di mostrarvi molte di queste cose, - specialmente se lui è una lei - vostra madre, vostra sorella o altra persona di famiglia sarà certamente contenta di mostrarvi come si fa, appena si saranno convinte che avete intenzioni serie. Non esitate dunque a domandare, e molto presto afferrerete l'idea di quello che vi sarà mostrato.

Ma forse qualche parola su ciò che dovrete presentare potrà essere utile.

Ago e bottoni — L'ago da essere infilato non è un ago da rammendo con un cruna larga, ma un tipo di ago normale come se ne usa per attaccare un bottone ad una camicia. Questo richiede buon occhio da parte vostra, mano ferma, ed oh, presto! la cosa è fatta. Vi accorgerete però che avrete

bisogno di pratica per essere sicuri del fatto vostro. Si dovrebbe usare filo bianco per poter vedere se lo avete fatto rimanere bianco! Il bottone dovrà essere attaccato a regola d'arte, lasciando un certo collo perché possa passare attraverso l'asola, e resistere all'uso.

Il lavoro dovrà essere eseguito quanto più pulitamente possibile, in modo cioè che la stoffa sulla quale è applicato il bottone rimanga pulita e in ordine. Dopo di ciò spero che sarete in grado al campo di attaccare da soli i bottoni saltati via, e mi auguro anche a casa.

Lavoro a maglia — Quando avevo la vostra età avevo l'abitudine di lavorare a maglia, per quanto ora l'abbia quasi dimenticato, sciarpe, guanti ed altri oggetti utili di questo tipo. Ci sono anche altri oggetti utili da poter fare cui penserete da voi, come per esempio i cuscinetti da presa. Troverete che è meglio usare lana o cotone grosso, e dovreste lavorare con aghi di legno o di osso e non metallici, a meno che siate molto ambiziosi e vogliate fare calze e calzettoni.

La rete — Non provate a fare una rete molto grande. Occorrerebbe molto tempo per fare una rete da tennis o una amaca. Una rete per tenere le palle della Sestiglia o del Branco, od una rete per tenere le palle del ping-pong sarà grande abbastanza. Bisognerà fare molta attenzione perché la rete sia fatta tutta eguale e che lo spago usato sia forte.

Punto a croce — E' molto facile eseguire lavori a punto a croce, su canovaccio, ma dovete rendervi conto che la prova richiede qualche cosa di più. Per esempio la scelta delle dimensioni, della forma, dei colori e dei modelli, è importante, e dovrete farla da voi. A parte l'utilità sono i colori ed il modello che fanno il disegno.

Tappeti o stuoie — Anche qui debbo mettervi in guardia contro il pericolo di essere ambiziosi, e mettervi a fare un tappeto troppo grande. All'atto pratico risulterebbe un lavoro molto lungo ed affaticante. Usando gli arnesi adatti è facile fare un tappeto su canovaccio per quanto concerne le operazioni da compiere, ma dobbiamo tenere presente che anche qui entra in ballo la scelta dei colori e del disegno.

Potete anche studiare la possibilità di mettervi in due per fare un tappeto di dimensioni maggiori di quello che potreste fare ciascuno per conto proprio.

Rammendo — Non pensiamo certamente che dobbiate divenire così bravi da eseguire un rammendo invisibile, tuttavia dovete essere in grado di rammendare pulitamente un buco sul vostro maglione o nei calzettoni. Scegliendo evidentemente della lana dello stesso colore, e lavorando con ogni cura, nel modo come vi sarà stato insegnato. Non serve a nulla affrettarsi in un lavoro di questo genere. « Piano, piano, si acchiappa la scimmia » come dico sempre agli Esploratori. Sarebbe però una cosa molto bella che riusciste a tenere in ordine e rammendare la vostra uniforme da Lupetto completamente da voi, invece di dover chiedere ad altri di farlo.

Rattoppare — Questa è forse la cosa più utile che potremo imparare. Essendo esseri pieni di salute e molto attivi, siamo sempre soggetti a farci degli strappi negli abiti su cespugli od alberi e così via, e ci rendiamo noiosi con chiedere agli altri di rattopparli. Facciamo il proponimento di farlo da noi in futuro. Se cominciamo con questa intenzione, ci accorgeremo presto che dobbiamo farlo con grande cura ed attenzione, altrimenti lo strappo si riaprirà ed il guaio sarà peggiore di prima.

Lavare e stirare — A tutti i Lupetti piace di sapere di essere abili con le proprie mani: vi insegnerò ora come compiere il semplice, ma necessario lavoro di lavare e stirare il vostro fazzoletto di Branco. Prendete una bacinella e riempitela di acqua calda tanto da potervi mettere dentro le mani senza fastidio; prendete poi del sapone in scaglie e mettetevene dentro due pugni (dimensioni da Lupetto) e fate sorgere, con le dita, della *schiuma*.

Prendete quindi il fazzoletto, allargatelo, e mettetelo nell'acqua. Quando lo avete ben bagnato, strofinatelo prendendolo tra i polsi nell'acqua saponata, facendolo girare in modo da passarlo tutto. Se non avete sapone in scaglie, strofinatelo con un pezzo di sapone comune, ma non profumato.

Tiratelo di quando in quando fuori dall'acqua e, tenendolo in alto, esaminatelo bene per esser sicuri di essere passati da

per tutto e di aver tolto tutte le macchie. Quando è pulito, tiratelo fuori dall'acqua, e strizzatelo il più possibile per liberarlo dal sapone.

Vuotate la bacinella e riempitela di nuovo con acqua fredda pulita. Sciacquate il fazzoletto, sbattendolo bene per fare uscire tutto il sapone. Fatto questo, prendete il fazzoletto e strizzatelo con tutte e due le mani per farlo asciugare il più possibile (naturalmente se avete uno strizzatoio adopererete questo).

Appuntate quindi il fazzoletto su una corda, possibilmente all'aperto, e lasciatelo asciugare.

Veniamo ora allo stiro. Potete cominciare i vostri preparativi per stirarlo appena il fazzoletto sia abbastanza asciutto. Dovrete sentirlo molto umido ma non bagnato.

Se avete un'asse da stiro, preparatela. Se non l'avete stendete un pezzo di coperta sopra un tavolino e coprite la coperta con un pezzo di lenzuolo vecchio pulito o con una salvietta pulita.

Forse possedete un ferro elettrico; se è così non ho bisogno di dirvi come fare a scaldarlo, ma ricordatevi, qualunque cosa stiate facendo, di staccare la corrente appena il ferro sia ben caldo. Si manterrà sufficientemente caldo per il tempo occorrente a stirare il vostro fazzoletto, e se non togliete la corrente subito, non solo sciuperete inutilmente energia, ma correreste il rischio di andarvene, dopo aver finito, lasciando il ferro innestato. Molti brutti incendi sono avvenuti in questo modo.

Se avete ferri da stiro normali, usatene due, se è possibile (il secondo starà a riscaldarsi mentre userete il primo). Metteteli sul fornello e non dimenticate di avere a portata di mano una impugnatura per il ferro od un vecchio cencio da spolvere, giacché il manico del ferro sarà molto caldo quando andrete a prenderlo. Mentre il ferro si sta riscaldando prendete il fazzoletto e stendetelo sull'asse da stiro o sulla tavola. Mettete da una parte della tavola l'appoggio per il ferro - può anche essere un pezzo di ferro largo e piatto, pronto per servirvi, poiché non dovrete mai lasciare il ferro sul lenzuolo che si brucerebbe. Provate ora la temperatura del ferro tenen-

dolo con molta attenzione a circa 3 cm. dalla guancia: se sentirete caldo allora il ferro è pronto. Se avete il ferro elettrico potete cominciare senz'altro a stirare, ma se avete un ferro comune dovete passarlo prima con forza su un pezzo di stoffa pulito oppure su carta bianca in modo da togliere lo sporco che eventualmente fosse sul fondo del ferro. Adesso siete pronti. Appoggiate il ferro su un lato del fazzoletto e fatelo scorrere con colpi lunghi ed uguali su e giù in un senso e nell'altro, aggiustando il fazzoletto man mano con la sinistra. Dovrete ogni tanto metter via il ferro per sistemare bene il fazzoletto, ma non dimenticate di metterlo sull'appoggio di cui v'ho detto.

Fabbricazione di canestri — Qualcuno di voi avrà già imparato a scuola a fare dei canestri, e non vorrà quindi ripetere quello che ha già fatto. Ma troverete interessante fare canestri in modo analogo con giunchi o rametti. E' un'attività niente affatto antipatica per un giorno di pioggia al campo; per esempio virgulti di salice, di lillà e di pioppo sono molto adatti per fare buoni canestri. Dovete stare specialmente attenti a che il canestro sia ben finito e che i manici siano solidamente attaccati. Se fate dei piccoli canestri di virgulti e li foderate di muschio, avrete preparato dei canestri per uova che troverete molto sicuri. Potrete anche foderare uno di questi canestri con muschio, riempirlo di terra e piantarvi una piccola felce da portare a casa.

Intrecciare — La rafia è un ottimo materiale da lavoro. Viene normalmente prodotta da palme che crescono nel Madagascar e può essere tinta in magnifici colori vivaci. Potete anche tingere da voi quella che si trova comunemente di color paglia, adoperando le tinture brevettate che si vendono dovunque. Ci sono molti oggetti utili che possono essere fatti di rafia: sotto coppe, canestri, ecc. Intrecciare la rafia quanto più regolarmente possibile e scegliete da voi i colori.

Utilità — Ora potrete da voi stessi rendervi conto che tutte queste prove per la Specialità di lavori casalinghi vi offrono molte possibilità di rendervi utili agli altri in casa, mettendovi in grado di fare da voi. Perseverate, dunque.

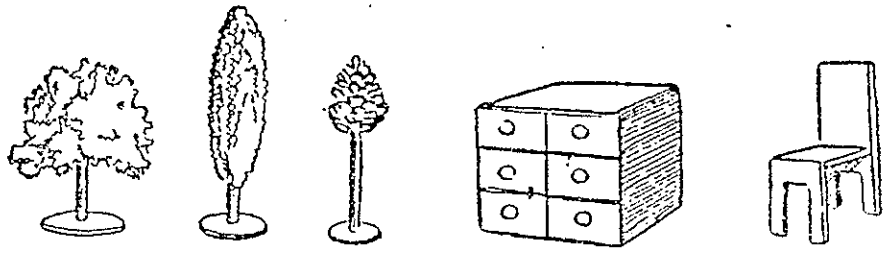
CAPITOLO VII

FABBRICANTE DI GIOCATTOLI

GRUPPO II

SPUNTI PER I LUPETTI

Materiali — Ogni Lupetto può raccogliere per conto suo materiale un po' d'ogni genere. Il meglio è procurarsi due o tre scatole di cartone da scarpe e dividerle in sezioni. Questo si può fare con vecchi pezzi di cartone ed un po' di colla. Le dimensioni di queste divisioni interne dipendono da ciò che vorrete metterci dentro. Le cose che potete cominciare a riunire sono: scatole di fiammiferi, pigne, mollette da bucato, castagne d'India, fiammiferi di legno usati, tappi, rocchetti di



legno, ghiande, perline di vetro, bottoni, filo metallico, spille, cartone. Queste cose vengono ordinate nei diversi scompartimenti e staranno a portata di mano all'occorrenza. Una scatola grande non va tanto bene per conservare delle cose, come parecchie scatole più piccole; tutti gli oggetti si mescolerebbero indubbiamente, e si perderebbe molto tempo ogni volta a rovistare tutto per cercare una spilla.

Novità — Magnifici uccelli d'ogni genere si possono fare con pigne, usando fil di ferro per le gambe ed una ghianda come testa. Anche la ceralacca serve bene per confezionare una testa e colandone un po' alla estremità delle gambe si avrà un uccello ben saldo sulla sua base di cartone.

Questi uccelli possono essere utilizzati per calendari, per appendervi la lista di un pranzo, come ornamento ad un porta cenere, ad un porta fiammiferi, ecc.

Astucci per ditali si possono fare con due mezzi gusci di noce uniti insieme da un pezzo di elastico e dipinti a colori vivaci.

Si può fare una sedia partendo da una castagna d'India, alcune spille e della rafia o lana per intessere la spalliera.

E' possibilissimo realizzare un candeliere con rocchetti di legno, una punta, ed un ditale.

Un rocchetto piccolo e due più grandi, del tipo a margini arrotondati, possono essere sistemati in modo da costituire una eccellente bambola. Si metterà il piccolo come testa e gli altri due rappresenteranno il corpo; ritagliate in carta rigida o cartone le braccia ed i piedi ed incollateli ai rocchetti. La faccia sarà disegnata con l'inchiostro, un bottone fantasia formerà il cappello, il tutto dipinto a colori vivaci costituirà un giocattolo proprio grazioso. Allo stesso modo si possono costruire animali, mettendo un rocchetto come corpo e ritagliando in cartone gambe, testa e coda.

I più divertenti modellini sono quelli fatti usando legnetti di fiammiferi e un po' di colla o resina indiana. Faranno migliore figura se prima di usarli ci si passerà sopra la carta vetrata.

I tappi si possono usare press'a poco come i rocchetti. Si possono ridurre alla forma desiderata tagliandoli ed usando la carta vetrata. Con i fiammiferi si possono fare magnifiche gambe ai giocattoli fatti con sughero.

Le scatole di fiammiferi servono per costruire ogni specie di mobilio, ed i bottoni da scarpe formeranno ottime maniglie per questo. Con le scatole di fiammiferi potrete fare anche dei carrettini: le ruote di questi saranno ricavate da capsule delle

bottiglie del latte. Coi fiammiferi farete l'asse per le ruote e due perline impediranno a queste di sfilarsi.

Giuocattoli più grandi — Ogni specie di scatola grande sarà utile per la seconda parte di questa Specialità.

Si potrà fare un mulino a vento con una scatola di latta, una punta, un rocchetto, fil di ferro, spille, scatole di fiammiferi e carta.

Per ricavare delle ruote usate un manico di scopa, che segherete.

Con vecchie calze, un po' di lana, due bottoni bianchi, due bottoni da scarpe e un po' di materiale lucente potrete fare una magnifica bambola.

Le scatole da scarpe costituiscono ottimo materiale per villini, teatri, stazioni, chiese, ecc.

Tubi di cartone sostituiranno magnificamente pilastri, rulli compressori, torrette, fumaioli e cilindri da vapore.

Da quelle scatolette rotonde di cartone, nelle quali vengono venduti i formaggini è possibile ricavare delle racchette, un orologio, una giostra, un tamburo e un tamburino. Un volano si può fare con un tappo di sughero e alcune penne.

Dovendo costruire una giungla, gli alberi saranno fatti con pezzetti di spugna asciutti, fissati con resina a pezzetti di legno e con una capsula da latte per basamento.

Consigli generali — Non è bene pensare che potrete conquistarvi questa Specialità ripresentando il lavoro già preparato per la Seconda Stella o con qualsiasi sciocchezzuola che possiate avere messo insieme. E' necessario che presentiate un vero bel lavoretto, che vi richiederà un bel po' di pazienza e di abilità prima che possiate veramente dire di essere riuscito, ma perseverate e provate praticamente daccapo e ancora daccapo e sicuramente riuscirete a fare finalmente un giocattolo del quale sarete poi orgogliosi e che vi farà sentire un vero piccolo artigiano.

CAPITOLO VIII

PRONTO SOCCORSO

GRUPPO III

NOTE PER I CAPIBRANCO

Più utile di qualsiasi cognizione pratica sarà la capacità di rimanere calmi in caso di accidente. Se il fatto avviene quando egli si trova in mezzo alla folla, un cinema o altro luogo simile, si dovrà insegnare al Lupetto, per quanto possibile, a rimanere tranquillo, a stare bene attento e ad obbedire prontamente e senza dimostrazioni di panico agli ordini che verranno impartiti dagli adulti.

Se è solo o con altri bambini ed uno di loro rimane ferito, egli deve sapere che anche in questo caso, per prima cosa, si deve mantenere calmo; tener caldo il suo paziente e mandare a cercare un adulto per aiuto.

Il Pronto Soccorso è materia difficile ed importante; difficile in quanto richiede grande attenzione e precisione, esattezza e senso comune (tutti attributi innaturali in un ragazzo normale!). La Specialità di Pronto Soccorso è una delle più importanti per gli Esploratori, ma è certamente troppo ardua per dei Lupetti.

Le semplici prove richieste per la Specialità Lupetti, tuttavia, insegneranno ai Lupetti a rendersi semplicemente e praticamente utili in molti minori accidenti, mentre Akela, per mezzo di storie, di giuochi appropriati e di chiacchierate cercherà di dare al Lupetto quella sicurezza che è di tanto aiuto nell'evitare panico e confusione in situazioni improvvise.

SPUNTI PER I LUPETTI

Ciascun Lupetto desidera certamente di fare del suo meglio per aiutare qualcuno che si sia fatto male, e sulle seguenti poche pagine imparerete come fare per dare una mano in alcuni semplici casi.

La prima cosa che dovrete ricordare in qualsiasi caso di incidente, è di tenere la testa a posto e non eccitarvi. Se l'incidente è lieve forse potrete provvedere voi stessi, ma in ogni caso, se siete soli quando succede qualche cosa, fate quello che potete, meglio e più rapidamente possibile. Coprite il paziente in modo da farlo stare caldo; poi ricorrete a qualcuno che sia più grande di voi e che ne sappia di più, perché continui lui il trattamento e rimanete a disposizione per aiutare, andare a prendere o tenere qualche cosa, portare un messaggio, o fare quella qualsiasi cosa che vi verrà richiesta.

Un taglio sulla mano o sul ginocchio — Se qualcuno si fa un taglio alla mano ed è compito vostro prestargli il primo soccorso, ci sono due cose cui pensare:

1) Se la ferita sanguina molto, cioè il sangue viene fuori a spruzzi, dovete cercare subito di arrestare l'uscita del sangue. Fatelo sedere e ditegli di tenere la mano bene in alto, verso la testa, mentre voi cercate un fazzoletto pulito od un pezzo di lino pulito. Mettetelo sulla ferita e legate ben stretto con un altro fazzoletto.

2) Generalmente il sangue non spruzzerà fuori, ma verrà fuori scorrendo semplicemente, ed allora avrete più tempo per preparare la fasciatura ed anche per pulire la ferita. Ogni qualvolta la pelle è tagliata od anche scorticata, si è praticata un'apertura nel corpo e la sporcizia può andare dentro. Ora « sporcizia » non significa qui quello che generalmente siete abituati a chiamare « sporcizia » - fango e polvere - ma significa tutto ciò che contiene germi. I germi sono esseri viventi così piccoli che non si possono vedere ad occhio nudo, ma che, se entrano in una ferita, l'avvelenano in modo che questa s'infetta e diventa veramente pericolosa; può finire anche con la perdita di un dito o della mano. La peggior specie di germi è quella che vien fuori dalla terra - come la terra vegetale

dei giardini o il fango della strada. Possono causare una terribile malattia detta tetano e perciò occorrerà fare grande attenzione se uno si fa un taglio, per esempio, mentre sta curando il giardino. Ma ogni specie di polvere o qualsiasi oggetto sporco di terra può contenere e difatti contiene dei germi.

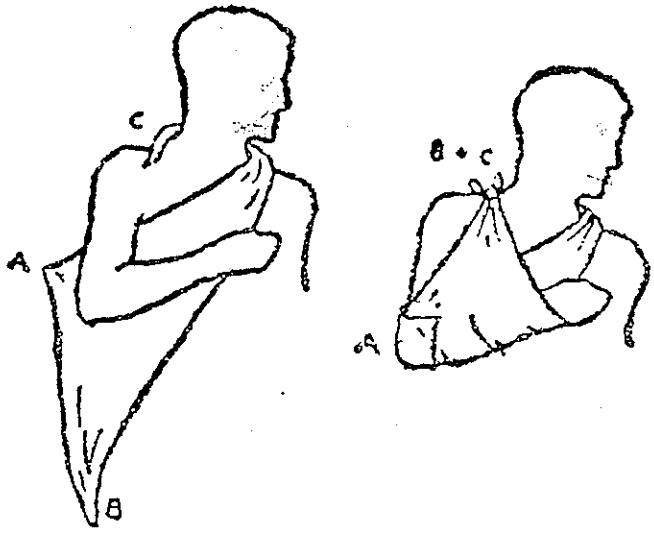
Per questo prima di fasciare una ferita dovete cercare di ripulirla da quei germi che vi potessero essere, lavandola ben bene con acqua tiepida, se l'avete a disposizione, altrimenti con acqua fredda. Ci sono alcuni disinfettanti che potete comperare dal farmacista, che possono essere messi nell'acqua per uccidere quei germi che non si potrebbero togliere col semplice lavaggio. Forse troverete qualcuno di questi disinfettanti nella scatola di Pronto Soccorso del Branco, o nell'armadietto che la mamma ha in casa. Quelli buoni hanno dei nomi molto lunghi: Cristalli di Permanganato di potassio (questo sembra uno scioglilingua!). Mettete qualcuno di detti cristalli in una bacinella d'acqua che prenderà un bel colore porpora. Un altro è l'acido fenico, del quale bastano soltanto poche goccie. Ci sarà forse anche una bottiglietta con sopra scritto « tintura di jodio ». Questa va molto bene per i piccoli tagli o per sgraffiature, perché si usa tal quale senza acqua. Basta spennellarla sopra la ferita. « Pizzica » piuttosto - ma fa morire tutti i germi.

Ora vi occorre la cosa più pulita che possiate trovare, per metterla a contatto della ferita. La parte interna di un fazzoletto pulito piegato, sarà forse ciò che troverete di meglio, o se non avete questo, un foglietto interno pulito di un notes, od anche l'interno di una busta. Dopo aver coperto la ferita con qualche cosa di questo genere, occorre aggiungere una imbottitura: parecchi fazzoletti o pezzi di tela. Fasciate quindi il tutto molto stretto per fermare il sangue. Potrete servirvi di filacce di tela, o di un fazzoletto abbastanza grande ripiegato. Fate tenere al paziente la mano sollevata, o, meglio ancora, mettetegliela al collo mediante il vostro fazzoletto di Branco od un triangolo. Ricordatevi che l'aiuto da voi prestato non è che il primo soccorso e conducete quindi il paziente da una persona grande che possa curar meglio la ferita.

Una escoriazione — Una escoriazione è una brutta scorticatura, che ha portato via la pelle, e, generalmente, è coperta di sporcizia della strada o simili. Generalmente non farà molto sangue. Il trattamento da seguire è di lavarla bene con acqua calda a cui sia stato aggiunto permanganato o iodio, sciacquandola sino a che lo sporco sia sparito, e pulirla poi con batuffoli di cotone o tela. Quando la ferita è proprio ben pulita copritela con un pezzo di tela pulita, fasciate stretto, ma non tanto da dar fastidio.

Braccio al collo — Ci sono molti metodi per applicare un bendaggio triangolare; quando diverrete Esploratori li imparerete.

Il triangolo grande è usato per sostenere l'avambraccio e la mano. Ecco come dovrete applicarlo.



Aprite il triangolo, stendendo attraverso il petto del paziente in modo che il vertice venga a trovarsi sotto il gomito dell'infortunato (guardare la figura). Uno degli estremi sarà appoggiato quindi sulla spalla sana, giratelo dietro il collo e portatelo in avanti sull'altra spalla dal lato ferito. Rialzate ora l'altra estremità del triangolo e legatela alla prima con un nodo piano in modo che questo venga a trovarsi sul davanti della spalla.

(Prima di fare il nodo, guardate che il triangolo sia teso

in modo che la mano venga a trovarsi leggermente più alta del gomito).

Accomodate ora le pieghe del triangolo, stirandolo verso il gomito, prendete il vertice del triangolo e ripiegatelo attorno al gomito, davanti o dietro, e fissatelo con una grossa spilla di sicurezza.

Dovete tenere presenti due punti:

1) Il nodo che unisce le due estremità del triangolo deve essere sul davanti della spalla. Se è legato dietro al collo, il peso del braccio lo farà premere contro questo e darà molto fastidio.

2) La punta delle dita deve sporgere appena un pochino dal triangolo.

Sangue dal naso — Generalmente non produce molto dolore né è pericoloso. Ma può qualche volta essere difficile fermarlo, ciò significa che il paziente perderà molto sangue. Il vecchio sistema di far distendere il paziente giù per terra e lasciarlo stare non è buono, perché il sangue non fa che andar giù per la gola. Ecco il modo per fermarlo: Fate sedere il paziente su di una sedia od in una poltrona, fategli tenere la testa ben rovesciata all'indietro, respirando esclusivamente con la bocca. Mettetegli una spugna bagnata in acqua fredda sul naso tra gli occhi e un'altra sul di dietro del collo. Gli si possono far mettere i piedi a bagno in acqua molto calda, e dargli del ghiaccio da succhiare.

Spegnere un incendio — Se gli abiti di qualcuno hanno preso fuoco, un Lupetto può essere molto utile, se non perde la testa, e sa esattamente quello che deve fare e lo fa con prontezza. Il mezzo migliore per arrestare la fiamma, è di prendere una grande coperta, un tappeto, un soprabito o qualsiasi altra cosa piuttosto spessa e di arrotolarla attorno alla persona stringendola molto stretto e rotolandola a terra. Facendo così si impedirà all'aria di arrivare alle fiamme e queste si estingueranno subito. Naturalmente si può anche usare acqua. Se ha preso fuoco dello spirito di metile o benzina, la sabbia è il migliore mezzo per estinguere l'incendio.

Scottature — Le scottature sono molto dolorose, come forse sapete; ma sapete che ciò che causa il dolore è l'aria fredda

a contatto della pelle bruciata? Per questo quello che si deve fare è di coprire al più presto la pelle bruciata, per impedire all'aria di giungervi. La cosa migliore è di usare un fazzoletto pulito, filacce di tela pulita, o carta bianca pulita; mettere sopra una imbottitura e bendare molto delicatamente.

Non cercate di lavare la ferita. Se siete a casa, la mamma forse avrà del bicarbonato di soda. Mettetene due cucchiai da tè dentro una scodella di acqua calda e bagnate in essa la tela, strizzatela e applicatela sulla bruciatura. Mettete del cotone idrofilo pulito piegato sopra la tela bagnata e fasciate delicatamente. Se non avete fasce, avvolgete attorno alla parte un asciugamano. Ricordatevi quindi che le scottature, essendo molto dolorose, possono far svenire o sentire male una persona, e che perciò questa non può rimanere in piedi. Fatela dunque sedere o sdraiare, e se viene meno, e cioè è molto pallida in viso, con la pelle tutta fredda, ed umida, questo significa che sta soffrendo uno « shock ». Vi ho già detto per la Seconda Stella come vi dovreste comportare in tal caso; ricordatevi di coprire bene il vostro paziente in modo che stia caldo, e di andare o mandare qualcuno a cercare, più in fretta possibile, una persona grande.

Se la scottatura è stata causata da liquidi bollenti deve essere trattata come già detto, ma con molta delicatezza in modo da non rompere le bolle che si fossero formate.

PRATICA E DIMOSTRAZIONI

Un buon sistema per interessare i Lupetti a far pratica di pronto soccorso e che nello stesso tempo è un'attraente dimostrazione, è quello di scrivere un bozzetto corto e facile che riguardi il pronto soccorso e farlo eseguire da loro.

Per esempio: due ragazzacci di strada (parte assai popolare) stanno litigando. Uno getta a terra con un pugno l'altro, che cadendo si ferisce una mano sulle pietre della strada; con un calcio furioso il ragazzaccio produce all'altro una brutta escoriazione. Arriva una Sestiglia di Lupetti che divide i contendenti, e presta il primo soccorso al ferito.

Ecco un'altra forma di dimostrazione adatta per raduni. Una Sestiglia (o più) è allineata di fronte al pubblico con un bendaggio triangolare posato in terra davanti ad ogni Lupetto. Il Caposestiglia sta a destra, fischietto alla mano ed ordina: « Attenti! bendaggio al braccio! Pronti! ». (Un Lupetto sì ed uno no si china, raccoglie il triangolo e rimane sull'attenti). Il Capo dà un colpo di fischietto, ed i Lupetti che hanno raccolto il triangolo si volgono verso il loro compagno di destra, eseguono e tornano sull'attenti. Quando tutti sono pronti si fa una piccola pausa per dar tempo al pubblico di guardare, quindi il Capo ordina: « Disfare » ed i Lupetti disfano il bendaggio e rimettono il triangolo a terra.

CAPITOLO IX

GUIDA

GRUPPO III

SPUNTI PER I LUPETTI

Per potervi guadagnare veramente bene la Specialità di Guida è necessario che esploriate molto accuratamente le vicinanze della Tana del Branco o di casa vostra. Non vi contentate d'imparare l'indirizzo di un dottore, per esempio; ma siate certi di sapervici recare sia di giorno che di notte. Non serve nulla affidare alla memoria una lista di nomi e di indirizzi, di saperli recitare come un pappagallo; dovete ben sapere ove sono questi posti e come ci si arriva. Lo stesso vale per le località e paesi vicini: dovete sapere la strada giusta da prendere per andarvi e, se possibile, avere qualche notizia che illustri tali località.

DARE INDICAZIONI A FORESTIERI

Se un forestiero ha bisogno di un'indicazione, certamente cercherà di trovare un Esploratore od un Lupetto; perché è sicuro che un Esploratore od un Lupetto sapranno dargliela; sicuro anche che gli risponderanno prontamente ed educatamente, chiari nelle loro risposte, e faranno tutto ciò con piacere, sorridendo, ben lungi dall'idea di chiedere un compenso.

Se un forestiero vi parla, non vi mostrate timidi o meravigliati o imbrogliati. Cercate piuttosto di mostrarvi lieti e cortesi; ascoltate attentamente ciò che vi dice, in modo che quando avrà finito non avrete necessità di assumere un'aria un

po' tonta e domandare: « Che cosa? ». Se vi chiedesse la strada per recarsi ad un determinato posto od edificio, pensate bene, osservate dove vi trovate e cercate di ricordarvi dove è la località richiesta; cercate quindi di pensare a quali speciali punti di riferimento egli passerà vicino andando: una chiesa, un ristorante, la stazione, od anche uno stagno, un cancello o un albero. Guardatelo bene negli occhi, parlate chiaramente e lentamente, spiegandogli esattamente come potrà raggiungere il luogo desiderato. Indicate quanto tempo press'a poco impiegherà, e aggiungete tutte quelle altre indicazioni che a vostro parere potranno servirgli. Chiamatelo « Signore » (o se è una donna « Signora » o « Signorina »).

Se vi offrisse del denaro, sorridete amabilmente, ringraziatelo, ma dite che siete un Lupetto: molto contenti di rendervi utili, ma non accetate mance. Lasciandolo, fate un bel saluto elegante.

E' molto facile che vi si domandi di indicare il telefono pubblico più vicino, il Commissariato di P. S. ecc. Dovrete prendere come punto d'onore di scovare dove siano esattamente tutti questi posti, in modo da poter indicare in maniera semplice e chiara come arrivarci e quanto distino.

Dovrete anche sapere come fare per chiamare la polizia, un'autoambulanza, i pompieri, per quanto, se c'è una persona adulta che possa far questo, sarà meglio che non cerchiate mai di farlo voi. Il mezzo normale per far questo è di telefonare, e voi l'avete già appreso preparandovi per la Seconda Stella.

Akela vi darà tutte le indicazioni necessarie per chiedere soccorso.

PERCORSI TRAMVIARI

Molto spesso la gente chiede dove deve andare per prendere questo o quel tram o autobus.

Se siete in campagna, dove questi mezzi sono pochi, dovreste sapere dove fermano e l'orario, dove vanno e quanto di frequente passano.

Se vivete in città, dovreste sapere le fermate e l'itinerario di almeno quattro linee di autobus o trams.

GIUOCHI E PRATICA

Un giuoco col quale un Lupetto può esercitarsi nell'arte di dare indicazioni ai forestieri, e che allo stesso tempo è un vero giuoco, è il seguente:

AIUTO AL FORESTIERO

Il branco si accuccia in cerchio. Il Capobranco rimane in piedi al centro. « Sono un povero vecchio signore, — egli dice — vengo da Londra e non so quale strada prendere per arrivare a destinazione, in questa cittadina. Vuole aiutarmi qualcuno? » Uno dei Lupetti si fa avanti, saluta e risponde: « Sì, signore » « Grazie, — risponde il Capobranco — siamo ora a... e desidero recarmi a... » (e dice il posto dove si fa finta di essere e quello dove dice di voler andare all'orecchio del Lupetto o comunque purché gli altri non sentano). Il Lupetto comincia allora a dare chiaramente le sue indicazioni al forestiero. Il Branco ascolta attentamente per cercare di individuare dalle sue spiegazioni: 1) il punto dove si presuppone di essere; 2) la destinazione dello sconosciuto. Appena il Lupetto ha finito di parlare, i Lupetti che sanno rispondere alle due domande si alzano in piedi. Il Lupetto che ha dato le indicazioni segna allora a suo vantaggio un punto per ogni Lupetto che indovina (è segno che le sue indicazioni erano chiare), mentre il Capobranco gli assegna due punti per aver parlato staccando bene le parole, due per la cortesia, ed un punto extra per ogni spunto originale trovato dal Lupetto nelle sue risposte per essere di maggiore aiuto. Ogni Lupetto che ha indovinato giusto segna anch'egli due punti. (Il punteggio sarà più semplice se il Capobranco avrà un sacchettino di palline o fagiuoli e ne darà uno per ogni punto guadagnato). Sembra difficile giudicare se i Lupetti che si sono alzati hanno indovinato o meno, ma si può farli rispondere tutti insieme (in modo che non possano copiarsi l'un l'altro), e avendo fi-

ducia che ciascun Lupetto giuochi in perfetta lealtà e che si metta di nuovo a sedere se ha sbagliato).

Il dialogo si svolgerà press'a poco così.

Capobranco: « Sono a... e desidero recarmi a... ».

Lupetto: « Segua questa strada, Signore, ancora per circa cento metri. Quando sarà giunto all'altezza della scuola femminile, volti a sinistra e seguendo quella strada passerà davanti ad un laghetto ed al Commissariato di P. S. Con ciò si troverà davanti ad un passaggio a livello: il cancello può darsi che sia chiuso, ma si può passare sempre per i cancelletti laterali; vedrà allora davanti a sé la chiesa; quando vi sarà arrivato osserverà un cancello proprio di fronte alla porta del cimitero. Entri lì, segua il sentiero per circa mezzo chilometro tra i prati, e sarà così arrivato proprio dove desidera. Oh! a proposito, Signore, (aggiunge il Lupetto guadagnandosi così un punto extra) c'è un toro nel campo vicino, faccia perciò bene attenzione a tenersi sul sentiero ».

(Otto Lupetti si sono alzati e sono ansiosi di mostrare la loro scienza e l'attenzione prestata).

« Grazie mille, bambino mio (dice il vecchio signore di Londra), ti sono molto grato per il tuo aiuto e le indicazioni così chiare. Buon giorno ».

« Buon giorno, signore » risponde il Lupetto facendo il saluto.

« Ora a voi, ragazzi » dice il Capobranco, « tutti insieme: Da dove sono partito? ».

« Dalla Stazione, Akela » gridano i Lupetti tutti d'un fiato.

« Giusto. E dove sono diretto?

« Alla fattoria del Salice, Akela ».

Il Lupetto che ha fornito le indicazioni ha segnato tredici punti. Se egli avesse omesso nella conversazione l'appellativo di « signore » avrebbe preduto un punto dei due assegnati per la cortesia; ed un punto se avesse parlato indistintamente, mangiandosi le parole, o dimenticando di salutare. Il Capobranco può completare la scena finendo con un « Grazie, ragazzo mio, eccoti dieci lire per il disturbo » come prova della memoria del Lupetto sugli ideali lupetto. Oppure « Mi sembra, piccolo amico, che tu sia un Esploratore! » per provare

l'abilità del Lupetto a rispondere ad una domanda del genere. Oppure ogni altra domanda che possa venire alla mente del Capobranco.

Il servizio postale — usando nomi di città vicine, villaggi o località, è un giuoco che incontra molto e serve per imprimere nella mente dei Lupetti i nomi locali. L'interesse del giuoco sarà ravvivato, indicando come segue le diverse forme di consegna postale:

Una lettera — cammina.
Un telegramma — corre.
Un pacco — cammina a quattro zampe.
Una cartolina — saltella su un piede solo.

Domande. — Quando, fatti sedere tutti i Lupetti in cerchio, si sta facendo pratica sui nomi delle località vicine, sulle indicazioni da dare, sui dintorni in un posto di P. S. per mezzo di domande, si troverà che è assai più interessante assegnare un punto per ogni risposta esatta.

Cubi. — Un buon sistema per accertare (e migliorare) la conoscenza per parte dei Lupetti delle varie località e della loro posizione reciproca è bene avere una serie di cubi di legno (come le costruzioni in legno dei bambini) ognuno marcato con delle iniziali: P. S. per pubblica sicurezza; A. R. per autorimessa; O per ospedale, ecc. Il Capobranco quindi delimita uno spazio: la tavola oppure un tratto di terreno. Piazza il pezzo di legno più grande come punto di riferimento centrale; la chiesa, oppure la Tana del Branco e fa collocare al Lupetto (oppure a due Lupetti, che lavorano insieme) gli altri cubi nella posizione giusta tra loro e rispetto al punto di riferimento centrale. (N. B. Se il Branco sta lavorando anche all'esecuzione di modellini in cartone, i Lupetti potrebbero fare dei modellini di varie case e botteghe, da usarsi invece dei cubi di legno, il che renderebbe il giuoco più pittoresco ed interessante).

Scorciatoie. — E' molto semplice fare imparare tutte le scorciatoie chiedendo al Branco di indicare la via più breve tra due qualsiasi punti del vicinato. Alcuni Lupetti preferiranno alcune scorciatoie invece di altre. Sarà allora bene far seguire alla Sestiglia od al Branco le diverse scorciatoie indi-

cate e segnare accuratamente il tempo impiegato per ciascuna, onde trovare quella che effettivamente è la più breve.

I giuochi suggeriti fin qui sono adatti per esercitazioni in Tana. Ma la maggior parte della preparazione per questa Specialità dovrà evidentemente esser fatta all'aperto, visitando le varie località e rendendole quindi familiari al Lupetto con giuochi sul tipo della « Corsa al Dispaccio » ecc.

Conoscenza della storia locale. — La storia della parrocchia (specialmente nei piccoli villaggi) può essere di scarso interesse; è bene, quindi, cercare qualche edificio o luogo di interesse storico nelle vicinanze: una chiesa gotica, una tomba romana, un castello medioevale, delle rovine, oppure il luogo di una battaglia, ed intessere attorno a questo il fascino del passato. Affascinerà il Lupetto e gli darà un quadro nuovo. Servirà ad aprirgli gli occhi (così portati ad essere miopi) su un grande mondo sconosciuto, il passato glorioso. Una chiesa gotica offrirà al Capobranco l'opportunità d'impartire brevi lezioni sull'architettura sacra, i suoi mutamenti ed i diversi periodi. (Ho constatato che gli Esploratori prendono molto interesse a questo). Lo stesso partendo da un castello o da alcune rovine - qui sarà la normale storia inglese che verrà alla ribalta; facendo anche posto ad un quadro della vita nell'epoca in cui il castello era in pieno fulgore. Anche le piccole cittadine di provincia, solo che ci si prenda il disturbo di consultare la loro storia, sono piene di fascino e di racconti misteriosi ed hanno i loro costumi strani ed interessanti.

Se si può costruire sulle leggende, o sulla storia locale una breve scena (od anche un corteo storico) sarà ottima cosa farla rappresentare dai Lupetti, e sarà uno spunto popolare per una rappresentazione od una riunione durante l'inverno. Recitare è per i Lupetti una delizia; è pieno di fascino; è veramente « giuocare a... » con il vantaggio di essere diretti da persone grandi, e di indossare meravigliosi costumi! Ma oltre al vero piacere che ciò procura ai Lupetti, le prove e la rappresentazione finale davanti al pubblico gli danno confidenza in sé stesso, gli insegnano a parlare scandendo bene le parole, allenano la loro memoria e gli domandano pazienza, autocontrollo ed un vero sforzo.

CAPITO

MASSAIO

GRUPPO III

SPUNTI PER I LUPETTI

Aiutare la mamma. — Nessuno può dire ad un Lupetto come « aiutare la mamma »: è una lezione che soltanto l'amore può insegnare. Oltre a ciò non tutte le mamme amano essere aiutate nello stesso modo. Ogni madre, quando scopre che il suo bambino desidera di fare del suo meglio in casa, gli cercherà un lavoro. Perciò, prima di tutto, fate sorgere in voi un vero desiderio di aiutare la mamma, poi fate che ella se ne accorga. Al resto penserà lei.

Avrete già imparato molte cose per aiutarla in casa quando vi siete preparati per la Seconda Stella (vedi 12° Morso), ma ci sono ancora uno o due sistemi con i quali potrete aiutarla ora che siete più grandi e più forti.

Preparare il tè. — Chiunque sa preparare una normale tazza di tè, ma molto pochi sono coloro che ne sanno preparare una veramente buona. Quel che dovrete fare è di vuotare il bricco dell'acqua che contiene e riempirlo di nuova acqua fredda, prendendola dal rubinetto. Mettete a bollire. Assicuratevi che la teiera sia pulita ed asciutta; riscaldatela con un po' d'acqua calda appena prima che il bricco bolla. Mettete quindi nella teiera un cucchiaino di tè per ogni persona e aggiungetene ancora uno per la teiera, se le persone sono poche, un po' meno di un cucchiaino pieno per persona, se queste sono molte.

Sorvegliate il bricco attentamente, e quando bolle, veramente bolle, brontolando forte e mandando vapore fuori del becco, versate rapidamente l'acqua nella teiera. Il mezzo migliore per vedere se l'acqua bolle è di mettere un bastoncino od un cucchiaio contro il manico: se lo sentirete vibrare e pulsare come un'automobile in miniatura, saprete subito che l'acqua bolle. Lasciate la teiera in riposo per pochi minuti presso il fuoco e, quindi, versate.

Uova fritte. — Rompete con cura le uova in una tazza. Quando il grasso nella padella frigge ben bene, versatevi dentro delicatamente l'uovo, in modo che non si rompa. Mantenete il grasso che frigge bene attorno all'uovo con un coltello, e se si attacca alzatelo col coltello e fate scivolare sotto il grasso. Non mettete troppo grasso nella padella: basterà tanto che, una volta sciolto, copra il fondo.

Per fare un uovo in camicia, rompetelo in una tazza, e fatelo poi scivolare accuratamente nell'acqua bollente, tiratelo fuori, fate scolare l'acqua e poggiate l'uovo su una fetta di pane abbrustolito. Una goccia o due di limone aggiunte all'acqua rassoderanno meglio l'uovo.

Sbucciare, bollire e friggere le patate. — Il giusto metodo per sbucciare le patate è il seguente: lavate le patate. Poi raschiatele bene se sono patate novelle oppure sbucciatele se sono patate vecchie, togliendo via gli occhi con la punta di un coltello. Mettete ogni patata appena sbucciata in una terrina piena d'acqua pulita, dove le terrete fino a che non ne avrete bisogno.

Per bollire le patate: mettete le patate novelle in acqua fredda con aggiunta di un po' di sale; le patate vecchie debbono essere messe in acqua bollente salata: fatele bollire fino a che, provandole con una forchetta, le sentirete tenere. Scolate via l'acqua e mettete la pentola, a metà coperta, a fianco del fuoco per pochi minuti. Questo asciuga le patate e le rende farinose.

Per friggere le patate: pulitele e tagliatele in fettine molto sottili. Asciugatele bene con un panno pulito, perché le patate appena tagliate sono sempre bagnate. Riscaldate del grasso nella padella e aspettate sino a che termini di bollire e

vedrete un sottile fumo bluastro. Gettate subito dentro le patate. Fate attenzione a non farle bruciare. Rivoltatele continuamente fino a che avranno preso un bel colore bruno dorato.

Patate già cotte, fredde, possono essere anche fritte. Tagliatele in fette piuttosto spesse, e cucinatele allo stesso modo.

Rigoverno. — Rigovernare sembra una cosa semplice e poco attraente. Ma c'è una giusta maniera per fare anche le cose poco attraenti. Dovrete avere una bacinella o catino pieno di acqua pulita molto calda, con dentro un po' di sapone o di soda, uno spazzolino, ed una salvietta pulita. Cominciate sempre a lavare le cose più pulite, cucchiai e forchette, piccoli piatti, tazze da tè e simili, poi i piatti grandi ed i coltelli e, per ultime, le cose grandi piene di grasso. I bicchieri debbono essere lavati con acqua fredda e resi brillanti con un panno pulito.

Pulire i vetri delle finestre. — Se le finestre sono molto sporche prendete del bianchetto. Quando si è seccato, toglietelo via con un panno asciutto e date il brillante con una pelle scamosciata.

Un altro sistema per pulire bene i vetri è di strofinarli con una pelle bagnata ed asciugarli con un'altra asciutta. Non pulite i vetri quando il sole vi batte sopra, perché non potrete distinguere se avrete tolto tutte le macchie o no.

Pulizia dei metalli. — Mettete su uno straccio un po' di lucido per metalli, come il sidol o altro, e strofinate forte tutto l'oggetto. Prendete poi un panno e lucidate fino a che sia brillante come il sole. Meno lucido adoperete e meglio sarà, perché a volte esso lascia nelle incisioni dei segni bianchi. L'olio di gomito è quello che serve. Se il metallo è molto sporco e macchiato, strofinatelo prima con un limone tagliato.

Spazzare una stanza. — Lavate delle foglie di tè fino a che non ne venga più fuori acqua colorata. Strizzatele e tenetele pronte su un piatto. Oppure potete immergere un giornale nell'acqua, strizzandolo poi, e stracciandolo in piccoli pezzetti. Spostate i mobili dal loro posto e spargete sul pavimento le foglie di tè o la carta, scopate quindi dagli angoli e dai lati della stanza verso il centro. Le foglie umide di tè raccoglieran-

no la polvere mentre spazzate e le impediranno di alzarsi in aria per la stanza. Quando avrete radunato tutta la polvere al centro della stanza sarà molto facile raccogliere tutto il mucchietto in una pattumiera, aiutandosi con uno scopettino. Guardate bene di non lasciare in giro foglie di tè o carta.

Spolverare una stanza. — Usate un panno e non uno spazzolino, poiché questo non serve che a sollevare la polvere e farla ricadere in qualche altra parte. Raccogliete la polvere via via nel panno e scuotetelo continuamente fuori della finestra. Fate bene attenzione di passare in ogni angoletto e spolverate anche le zampe dei tavolini e delle sedie e non soltanto il piano. Spolverate anche tutti gli ornamenti, e le cornici ed i sopramobili, oltre i mobili.

Lavare un tavolo. — Non usate mai della soda per un tavolo di legno, perché questo lo scurisce. Gli ingredienti di cui avrete bisogno sono una buona spazzola dura, del « vim » o del sapone, molta acqua ed ancor più olio di gomito, e la vostra tavola sarà bella bianca. Ricordatevi di risciacquare via la saponata sudicia e di rifinire con un panno asciutto. Strofinate lungo la vena del legno, che generalmente sarà nel senso della lunghezza del tavolo.

PROVE

La prova se un Lupetto è buon Massaio la si avrà considerando come è tenuto il suo angolo di Sestiglia nella Tana del Branco. Dovrebbe essere una meraviglia di ordine e pulizia. Dovrebbe essere l'invidia e la disperazione dei Capiriparto, che cominceranno a desiderare che anche gli Esploratori abbiano tale Specialità, per insegnare loro tutto questo, e spingerli ad una vera abilità in questo campo.

Un'altra prova sarà il quotidiano aspetto delle scarpe del Lupetto, non soltanto il loro splendore in particolari circostanze.

E più che tutto, se la mamma dichiarerà, quando Akela andrà a farle visita, che non esiste niente di meglio al mondo che il Branco dei Lupetti per rendere i ragazzi servizievoli, utili ed educati.

Queste prove continuano sempre, senza che vi siano esami. Ma ci saranno, evidentemente, anche degli esami. E per ciò, Lupetti, cercate che l'esaminatore gusti veramente la tazza di tè che avrete preparato, lo metterà di buon umore per approvare la pulitura dei metalli, dei vetri ed anche le vostre patate!

Non c'è bisogno di suggerire dei giuochi perché i Lupetti s'impratichiscano di tutto quanto precede. Si sente spesso di bambini che giuocano ad avere una casa. Ma i Lupetti non fanno *per giuoco,* fanno sul serio. E sarà ben più interessante di qualsiasi giuoco.

Capitolo XI

ATLETA

GRUPPO IV

Vi ho già detto qualche cosa nel 10° e nel 14° Morso in merito alla necessità di mantenervi sani e forti. Se mirate a divenire un atleta è necessario che seguiate quei consigli che v'ho già dato e facciate tutto ciò che vi è possibile, per mezzo degli esercizi che vi ho suggerito, per diventare veramente adatti a questo.

Nessuno può essere un atleta se non ha il cuore, i polmoni, lo stomaco ed i nervi veramente a posto.

Le prove indicate per la Specialità di Atleta sono diverse a seconda dell'età del Lupetto, perché sarebbe assurdo pretendere che un ragazzo di 9 anni possa saltare come di uno di 11, eppure è nostro desiderio che anche il ragazzo di 9 anni si prepari per questa Specialità, che aiuterà il suo corpo a crescere grande e forte. Se un Lupetto si è conquistata questa Specialità prima di aver compiuto i dieci anni, naturalmente sarà tenuto a ripetere le prove, dopo averli compiuti, per raggiungere i nuovi minimi richiesti. Questo per semplice senso di correttezza verso gli altri Lupetti che hanno questa Specialità.

Corsa. — Non c'è bisogno di dare molti consigli sul modo di allenarsi. Il Lupetto si allenerà da solo, ma non dovrà cercare di correre troppo forte o di saltare troppo alto quando incomincia, altrimenti correrà il rischio di sforzarsi oltre le sue possibilità.

Imparate a correre sulla punta dei piedi, mettendo questi ben diritti in avanti e non girati in fuori; a tenere il corpo

bene in equilibrio sui piedi; a tenere le braccia piuttosto aderenti ai fianchi senza muoverle troppo, ed a tenere la testa alta. Non forzate troppo il passo, ma cercate di sviluppare una falcata naturale che vi porti avanti con il minor sforzo possibile. Fate molta attenzione anche al modo di respirare e sviluppare i polmoni facendo esercizio di respirazione profonda sia la mattina che la sera.

Salto in alto. — Nell'allenarvi nel salto in alto, adottate lo stile che vi riesce più semplice, sia questo la corsa diretta oppure da destra o da sinistra. Ci sarà tempo più tardi per scartare il vostro sistema naturale e sostituirlo con altro di miglior rendimento. Non vi precipitate mai su un ostacolo alto, correte lentamente e tranquilli e saltate scattando dalla punta dei piedi. Imparerete presto a quale distanza dalla sbarra dovete lanciarvi. Fate molta attenzione a ricadere sulla punta dei piedi ed a piegare le ginocchia in fuori nel prendere terra. Se piegate le ginocchia come vi capita, tutte le probabilità sono che vi picchiate contro con il mento, e questo fa maledettamente male; specialmente se vi succede di avere nello stesso tempo la lingua fra i denti. I veri atleti tengono sempre la bocca chiusa per quanto possibile e si preoccupano della loro lingua, che tengono ben al riparo dietro i denti.

Salto in lungo. — E' meglio correre velocemente quando si deve fare il salto in lungo, ma occorre allenarsi a spiccare il salto il più vicino possibile alla linea senza sorpassarla. Questo è molto difficile a tutta prima, ma dovrete continuare ad esercitarvi, senza sforzarvi nel salto fino a che riuscirete a spiccare il salto dal punto giusto cinque volte su sei. Imparate quindi a saltare alto e non rasente al terreno. Se conficcate in terra un ramo ad una distanza di circa un metro e mezzo dal punto di slancio, e vi mettete in testa di saltare al di sopra del ramo, presto imparerete il trucco.

Arrampicata alla fune. — Quando imparate ad arrampicarvi alla fune, cominciate con l'afferrare la corda con la destra più in alto che potete, piazzate la sinistra sotto la destra, e poi, tenendovi afferrati con entrambe le mani, rannicchiate le gambe quanto più potete, tenendo la corda tra le ginocchia, e più precisamente tra la parte interna di un piede e la pianta

dell'altro. Quando avete una presa sicura con i piedi, piegate le braccia tirando il corpo in alto lungo la corda. Muovete poi la destra portandola più in alto che potete ed afferratevi saldamente alla corda, indi la sinistra che porterete sotto la destra e tenetevi fermi con le due mani. Potrete lasciare allora la presa dei piedi ed alzarli a prendere la corda più in alto, ripetendo come avete fatto al principio.

Nello scendere non fate mai strusciare la corda nelle mani perché vi scorticherebbe la pelle. Abbassate il corpo per quanto lo permette la lunghezza delle braccia, afferratevi alla corda con ginocchia e piedi, abbassate la mano sinistra sino all'altezza del petto e fatela seguire dalla destra. Tenetevi fermi con le mani, lasciate la presa dei piedi e lasciatevi scivolare lentamente col corpo lungo la corda fino alla piena estensione delle braccia. Ripetere questi movimenti ogni volta sino a che i piedi non tocchino terra.

Arrampicata sugli alberi. — Per arrampicarsi su un albero la prima cosa è di sceglierne uno sul quale abbiate il permesso di arrampicarvi e che sia adatto allo scopo; per esempio alcuni alberi, come il sicomoro, vi lasceranno delle macchie sugli abiti, mentre altri come la quercia, vi presenteranno facili appigli e posti comodi per riposarvi. Fate attenzione ai rami morti e provateli prima di poggiarvi sopra con tutto il corpo. Ricordatevi che dovete sempre essere attaccati all'albero su rami o sporgenze in tre punti, o con entrambi i piedi ed una mano, o con le due mani ed un piede.

CAPITOLO XII

NUOTATORE

GRUPPO IV

NOTE PER I CAPIBRANCO

Per vostra propria sicurezza, come per quella dei vostri ragazzi, dovete sempre avere una squadra di salvataggio composta di due buoni nuotatori sempre all'erta mentre dura il bagno dei Lupetti - in costume da bagno, con un soprabito indosso - in barca o sulla riva, pronti ad ogni momento ad accorrere in soccorso di chiunque possa trovarsi in difficoltà.

Il bagno non deve essere per nulla permesso, se non siete certi che il posto è sicuro.

Molte vite sono state salvate a mezzo di queste precauzioni che sono una precisa norma direttiva per gli Esploratori. (Vedere le Direttive).

Poche note per spiegare la ragione della scelta delle varie prove, possono rendersi utili.

Nuoto. — La distanza prescelta è quella di 25 metri perché se un ragazzo sa nuotare bene per dieci metri, con un po' di esercizio sarà capace di nuotare per venticinque ed anche più. Se sa semplicemente annaspare per dieci metri, allora vuol dire che non sa nuotare affatto!

Fare il morto. — E' molto semplice e molto utile. Aiuta molto a prendere un equilibrio in acqua. Esercitarsi in questa prova porterà il Lupetto molto avanti nella prova di nuoto; ma siccome fare il morto è piuttosto noioso, i ragazzi spesso

lo trascurano e si affannano nel tentativo di nuotare prima di avere conquistato un equilibrio in acqua.

Nuotare sul dorso. — Non è troppo difficile dopo che il Lupetto ha imparato a fare il morto; aggiunge interesse e varietà al suo nuoto ed è importante in vista delle prove di salvataggio quando sarà Esploratore.

Tuffo dell'anatra. — Non costituisce una vera difficoltà, come tuffarsi dal trampolino. Quando un Lupetto ha imparato a tuffarsi avrà vinto tutta la soggezione dell'acqua e la paura assurda di « andar sotto » che alcuni ragazzi mantengono per anni.

« Vasetto di miele ». — Non richiede abilità, ma soltanto un po' di disinvoltura di cui molti Lupetti (ed Esploratori) mancano nell'acqua. Se un Lupetto non si sente il coraggio di fare il « vasetto di miele » non merita la Specialità di Nuotatore.

C'è una grande disciplina morale in queste prove. Un Lupetto timoroso avrà fatto un grande passo e vinto se stesso in grande misura quando avrà osato fare il « vasetto di miele » od imparato a tuffarsi.

SPUNTI PER I LUPETTI

La prima cosa da imparare è di avere confidenza e non paura dell'acqua. Non dovete immaginarvi che annegherete se andate sotto: ci vuole un bel po' perché qualcuno anneghi! Quando imparerete a tuffarvi, vi accorgerete che la cosa difficile è di andare e rimanere sott'acqua - e che tornate sempre a galla come una palla di gomma. Se vi succede di inghiottire un po' d'acqua, non succede nulla, non è veleno. Non vi acchiappate alle persone che vi insegnano a nuotare, come se foste sorci annegati. Immaginatevi di essere dei pesci. Una volta che vi sentirete di essere a casa vostra nell'acqua, mezza battaglia sarà vinta.

Fare il morto. — Successivamente occorre imparare a trovare un equilibrio in acqua: come *tenersi a galla*. Imparate, perciò, a fare il morto. Per fare questo, sdraiatevi comoda-

mente nell'acqua come se foste a letto, la testa bene indietro fino a che le orecchie saranno sott'acqua; le punte dei piedi devono sporgere appena. Non v'irrigidite come se foste pezzi di legno; equilibratevi comodamente e tenete la testa bene indietro. E' molto più difficile fare il morto se tenete le orecchie fuori. Fate molta pratica perché per la prova dovrete rimanere a galla per un minuto intero in mare e per mezzo minuto in acqua dolce.

Nuoto. — Non incominciate a cercare di nuotare se non sapete fare il morto. Una volta che sapete tenervi a galla bene in equilibrio, non troverete molto difficile imparare a nuotare, se vi metterete d'impegno e ricorderete i pochi consigli che ora vi darò.

1) Non vi affannate a lavorare forte e nuotare a grandi bracciate, come se doveste vincere una gara. Questo non vi terrebbe su. Fate bracciate lunghe, lente, morbide ed eguali spingendo le braccia in avanti, portatele poi in fuori come se steste spingendo l'acqua con le mani aperte. Questo movimento vi porterà i gomiti sul fianco. Spingete di nuovo le braccia avanti e così via. Qualcuno trova più facile al principio di nuotare come un cane. Io ho imparato in questo modo, che è anche molto comune tra i ragazzi australiani.

2) Non tirate calci coi piedi a casaccio. Cercate di ricordarvi di come nuota una rana, e fate con le gambe esattamente come fa questa. E tenete le gambe giù, bene sott'acqua. I piedi non debbono fare spruzzi in superficie.

3) Non trattenete il respiro, come se doveste scoppiare ad ogni momento. Nessuno sarebbe capace di nuotare a quel modo. E non sbuffate e soffiate come un vecchio cavallo asmatico, ma respirate lentamente e regolarmente tenendo sempre i polmoni pieni, perché questo vi mantiene galleggiante, come una palla d'aria. Un buon nuotatore deve riuscire a parlare, cantare e fischiare mentre nuota.

4) Non usate galleggianti. Vi impediscono di imparare con esperienza vostra a tenervi a galla, e vi fanno prendere un equilibrio sbagliato. E' molto più probabile che finiate col rovesciarvi improvvisamente e facciate un tuffo inaspettato usando questi galleggianti, che se cercate di imparare senza.

5) Non cercate di resistere troppo a lungo da principio. Due buone bracciate e poi un piede sul fondo, quindi provare ancora è un sistema molto migliore che dieci bracciate affrettate ed affannose che finiranno, con tutta probabilità, in una bevuta e molto sbruffare! Provate ad eseguire le bracciate lentamente e tranquillamente, tenendo un piede sul fondo fino a che vi sentirete tanto sicuri da alzarlo; cercate allora di nuotare per qualche bracciata.

Se seguirete queste regole accuratamente e se qualcuno vi aiuterà da principio, sostenendovi e dandovi sicurezza, non passerà molto tempo prima che sappiate nuotare. Ma ricordate che questo comporta perseverare e fare del proprio meglio.

Tuffo dell'anatra. — Questo è veramente molto facile per quanto possa sembrare difficile. Non è difficile quanto fare un tuffo dal trampolino, come deve fare un Esploratore. Si chiama tuffo dell'anatra, perché dovete fare esattamente come fa l'anatra quando si tuffa. Perciò, se ne avete occasione, osservate un'anatra, imparerete così come dovete fare. Nel caso non aveste a portata di mano alcuna anatra da cui imparare, ecco come si fa:

1) Per cominciare non siate timorosi. Credetemi, è tremendamente bello sott'acqua, specialmente se terrete gli occhi aperti, tutto sembra di un bel colore verde pallido e pieno di mille bollicine. Ficcatevi in testa che vi piace, e cercate di recitare la parte di un'anatra o di un pesce.

2) State ritti in acqua sino alla ascelle. Respirate profondamente, piegate la testa in giù, col mento sul petto, e infilate la testa in acqua mentre allo stesso tempo spingerete i piedi in sù (questi dovranno veramente uscir fuori dall'acqua), fate uno sforzo per toccare il fondo con le mani; toccatelo proprio, se ci riuscite. Alzate poi le mani verso l'alto, sparate un calcio con le gambe ed eccovi di nuovo in piedi. Ricordatevi che la testa non può non venir fuori e che i piedi non possono non riandare giù, non c'è quindi alcuna paura. Non dimenticate di tenere gli occhi aperti, perché tutto lì sta il bello.

« *Vasetto di miele* ». — Se trovate che non vi è proprio possibile fare il tuffo - e non dovrebbe se seguite quanto vi

ho detto e fate del vostro meglio - potete provare a fare il «vasetto di miele» per passare le prove. Questo può farlo chiunque perché non è questione di abilità ma di coraggio, e nessun Lupetto vorrà confessare di non aver coraggio! Tutto quello che dovete fare è di spiccare un gran salto dalla banchina, piegare le ginocchia in sù e allacciarle con le braccia. Guardate quanto lontano riuscite ad andare e che spruzzi riuscite a fare! Se prenderete una lunga rincorsa sul trampolino (od anche lungo la banchina) riuscirete ad arrivare abbastanza lontano. Ma, naturalmente, per superare la prova, vi basterà un semplice «vasetto di miele» dal bordo della piscina o dal bordo di una barca.

Un Lupetto che supera questa prova non è un pauroso, ma un uomo sportivo, e merita la Specialità di Nuotatore.

Alcuni consigli per i bagni.

Ricordatevi di obbedire prontamente al vostro Capobranco perciò che concerne quando e dove prendere il bagno.

Non nuotate in mare dove non toccate a meno che non siate accompagnati dal Capobranco o da un Esploratore che sappia nuotare bene.

Non rimanete in acqua sino a che sentite freddo, divenite bluastri e sentite brividi, perché vi possono venire i crampi.

Non vi bagnate dopo i pasti per almeno un'ora e mezzo o due, perché altrimenti potrebbero venirvi crampi allo stomaco o alle membra, e non potreste più nuotare. Molti ragazzi si annegano ogni anno per non seguire questo consiglio.

Non cercate mai di far bere o mettere sott'acqua altri Lupetti che stiano imparando a nuotare od a fare il morto, potrebbe far sparire tutta la loro confidenza nell'acqua. Ricordatevi quanto avreste detestato chi lo avesse fatto a voi.

Ricordatevi che voi vi bagnate per imparare a nuotare o per migliorare, e non cedete alla tentazione di giuocare tutto il tempo con i Lupetti più piccoli che non stanno preparandosi per la Specialità.

CAPITOLO XIII

GIUOCATORE DI SQUADRA

GRUPPO IV

NOTE PER I CAPIBRANCO

(vedere anche la nota sui giochi nella parte III)

Nel decidere che cosa rende idoneo il Lupetto alla Specialità di Giuocatore di Squadra, noi teniamo conto del suo comportamento durante il giuoco.

Chiunque abbia avuto molti contatti con i ragazzi (ed anche con i più grandi), non può non aver notato il bruttissimo vizio di alcuni di discutere e cavillare durante i giuochi di squadra. Tutto ciò finisce col distruggere lo spirito del giuoco e creare perfino della gazzarra. Questa tendenza deve essere contrastata molto recisamente dai Capibranco, ed altrettanto la tendenza di non svolgere un giuoco perfettamente leale e quella di mostrare cattivo umore dopo la sconfitta. Sono propriamente questi due ultimi difetti che originano tutte le discussioni. Dopo due o tre richiami ben precisi, il Lupetto colpevole deve essere allontanato. Imparerà così molto presto il giusto spirito di giuoco. Una giusta severità contro le discussioni, i cattivi umori ecc., promuoverà la disciplina, l'obbedienza immediata e l'autocontrollo.

Un altro punto, cui il Capobranco dovrà prestare molta attenzione, è la mancanza di autocontrollo e di coraggio di molti ragazzi quando si fanno male nel giuoco. I Capibranco debbono aspettarsi e promuovere una mostra di spirito spartano. Lo stoicismo è un'idea certamente del tutto nuova per

i Lupetti, ma eccellente. « Dolori mortali » sul campo ed allontanamenti in lacrime non debbono essere tollerati.

Cominciare presto ad inculcare lo spirito spartano nei ragazzi, come è possibile fare con i Lupetti, renderà le cose ben diverse.

I Lupetti debbono sapere che se un ragazzo viene meno o si sente male (come spesso succede in occasione di grandi riunioni) non debbono eccitarsi, ma comportarsi come di norma, e lasciare il Capobranco libero di occuparsi di lui.

Ogni esagerata espressione di dolore da parte di un Lupetto che abbia preso un calcio negli stinchi o abbia subito altri incidenti durante il giuoco dovrà essere rintuzzata con l'ironia, naturalmente se l'incidente è di lieve entità.

Abbiamo un eccellente mezzo attraverso questa Specialità di educare il ragazzo alla virilità, facciamone dunque il miglior uso possibile.

SPUNTI PER I LUPETTI

Cura del proprio fisico

Se volete essere buoni giocatori di calcio, di hockey o di qualsiasi altro giuoco di squadra, dovete molto curare il vostro fisico tutto il giorno e tutti i giorni e non soltanto quando giuocate. Se non vi siete preoccupati di aver fiato, vi troverete sbuffanti e soffianti come un vecchio cavallo da piazza, mentre il « nemico » scatta verso la vostra porta con la palla. Se non avete fatto del vostro meglio per divenire forti e pieni di salute, avrete le gambe che vi faranno male, vi stancherete subito, insomma, non sarete buoni a nulla, in confronto di altri ragazzi che sono stati più giudiziosi e hanno curato il loro corpo.

E che cos'è che vi fa mancare il fiato, che vi ha fatto rimanere piccoli, deboli, stanchi e così via?

Ecco le cause più comuni: non mangiare di tutto, ed inghiottire in fretta, non fare ginnastica regolarmente; maniera pigra di camminare e di sedere, fare sciocchezze, come man-

giare mele acerbe, andare a letto tardi, e dormire con le finestre chiuse.

Una volta che sapete le ragioni che fanno di voi dei cattivi giuocatori di squadra, non è poi così difficile rimediarvi. Troverete tutto quello che serve per divenire grandi, forti e pieni di salute nel 10° e nel 14° morso. Seguite le indicazioni che troverete lì. Eseguite gli esercizi indicati tutte le mattine; mangiate buoni cibi e masticate bene, invece di fare i porcellini, ingozzandovi di pasticche e di caramelle; andate a letto presto e dormite con le finestre aperte. Se farete del vostro meglio in tutto questo, vi renderete conto di poter giuocare dieci volte meglio.

GIUOCHI DI SQUADRA

Football, Hockey e Rounders sono i principali giuochi coi quali un Lupetto cercherà di conquistare la sua Specialità di Giuocatore di Squadra.

Ecco, dunque alcuni consigli sul football, e sulla principale varietà giuocata dai Lupetti: « Soccer ».

La prima cosa da imparare è quella di calciare la palla. Un buon giuocatore non calcia mai con la punta del piede, a meno che non si tratti di un calcio di rigore; calciate sempre con il *collo del piede*. Se calciate istintivamente con il piede destro, esercitatevi a calciare anche con il sinistro; è cosa molto semplice, *se cercate di tentarlo tutte le volte che la palla vi venga a tiro del piede sinistro.*

Imparerete, quindi a tirare. *Non tirate mai* (cioè mirare in porta) *con la punta del piede,* nemmeno il calcio di rigore. Ricordatevi che, a meno che non siate chiamato a tirare il calcio di rigore per la vostra squadra, non avrete mai la possibilità di piazzare la palla proprio dove volete voi e di poter prendere la rincorsa per tirare!

Non perdete perciò tempo, mentre vi esercitate a tirare in porta, a sparare da fermo, ma esercitatevi sempre a tirare in corsa e quindi *con la palla in movimento.* Un buon espediente è di immaginare che la parola « basso » vi ronzi sem-

pre nell'orecchio mentre state per tirare, giacché è più difficile, per molti ragazzi, tenere la palla sotto la traversa che mandarla tra i due pali laterali.

Dribbling. — In qualsiasi ruolo voi giuochiate, dovete essere esperti nel « dribbling » (scartare l'avversario), se siete un avanti dovete imparare a « dribblare » bene. Non calciate la palla oltre il vostro avversario per poi correrle appresso. Questo è il giuoco del « calcio a seguire »; ed anche un veloce corridore, se non sa far altro, viene facilmente arrestato. La regola d'oro è: *cercate di tenere la palla quanto più possibile vicina al piede,* mentre correte; se un avversario vi si para davanti, è allora molto facile toccare leggermente la palla da una parte e continuare a correre.

Scelta della posizione. — Se avete la possibilità di scegliere il vostro ruolo nella squadra, questi suggerimenti vi aiuteranno a far la migliore scelta; ma tenete sempre presente che giuocare occasionalmente in posizione del tutto diversa vi renderà giuocatori più rifiniti, ed attraverso questi cambiamenti può darsi che scoprirete di essere effettivamente migliore in altro ruolo.

Per far parte della linea di attacco bisogna sapere: 1) « Dribblare » bene, 2) tirare forte e diritto; generalmente gli avanti sono leggeri di peso.

Nella linea mediana occorre essere buoni marcatori, buoni cioè a tagliare la strada, - di un avversario, s'intende; 2) abbastanza buon « dribblatore »; 3) capaci di ragionare sul campo, per effettuare passaggi opportuni e ben fatti ai propri avanti; 4) buona resistenza.

Se credete di non essere specialmente adatti per nessuno degli altri ruoli, provate alla linea mediana.

Per costituire un buon elemento della linea di difesa occorre essere: 1) un buon marcatore senza paura; 2) un forte calciatore. E' generalmente un ragazzo pesante per la sua età. Se non siete molto esperti nel football, ma piuttosto alti, provate a fare il Portiere, migliorerete certamente con l'esercizio e forse saprete usare le mani meglio dei piedi.

Collegamenti. — Non servirete a gran che in una squadra se non saprete passare la palla opportunamente. Qualun-

que sia il vostro ruolo, ognuno ricordi che non è il solo giuocatore della sua squadra, ma è, per così dire, parte di una macchina, e quando la palla lo lascia, egli deve fare attenzione a che vada ad un altro giocatore della sua squadra; un giocatore egoista è sempre un guaio per la sua squadra ed un vantaggio per quella avversaria. Chi è un buon « dribblatore » sarà certamente utilissimo come avanti, a meno che non pretenda di *scartare* sempre i suoi avversari dribblando e senza mai passare la palla ad un uomo non marcato del suo partito; questo perché quando l'avversario si sarà accorto che quel tale « dribbla » sempre senza mai passare, si getterà diritto e lo fermerà, se invece sa che con altrettanta probabilità egli dribblerà o passerà ad altro giocatore, rimarrà esitante e l'altro avrà ogni possibilità di scavalcare l'avversario.

SPIRITO SPORTIVO

Capitano. — Eseguite sempre di buona voglia ed immediatamente tutto quello che il vostro capitano vi dice di fare. Non mormorate mai contro lui o su di lui e se vi rimprovera per non aver giuocato come egli si aspettava da voi, ricordatevi che è parte del suo dovere il farlo, così come è suo dovere dire « cattiva fortuna » oppure « bel colpo » se avete giuocato bene. Il capitano che non dice mai una parola ai suoi giuocatori quando questi continuamente sciupano occasioni buone e facili, può essere un simpaticissimo compagno ma non sa fare il capitano.

Contegno. — Un vero sportivo conserva il suo contegno nonostante le più eccitanti e provocanti circostanze. I nostri giuochi britannici vi faranno molto bene non solo dal punto di vista fisico, ma anche da quello morale, giacché *se li giuocherete con limpido senso sportivo* svilupperanno in voi l'autocontrollo. Per quanto le cose vadano male, non mollate fino alla fine del giuoco, perché c'è sempre speranza di salvarlo fino a che non sia spirato l'ultimo minuto. *In tutti i giuochi* e non soltanto nel football, dovete imparare a non innervosirvi o diventare di cattivo umore se perdete. Cercate di fare del vostro meglio durante tutto il giuoco, ma non dite mai, e non permettetevi neppure di pensare: « Gli altri hanno vinto,

ma noi siamo stati la squadra migliore! » Questo succede qualche volta, perché in ogni giuoco c'è sempre un po' di fortuna, ma un buon sportivo accoglie la sconfitta senza borbottare o tormentarsi, e, una volta perduto, è sempre pronto a tributare al vincente il dovuto elogio.

Chi è capitano pensi dunque a che la sua squadra rivolga ai vincitori un cordiale evviva alla fine della partita, e se il capitano non lo facesse, pensi qualche giuocatore a suggerirglielo; forse se ne è dimenticato.

Arbitro. — Non criticate mai le decisioni dell'arbitro. Ogni arbitro commette degli errori; infatti è un uomo anche lui, e perfino un Lupetto commette degli errori qualche volta! Se dunque provate un risentimento contro un arbitro, provate voi ad arbitrare una o due partite, e vedrete che presto simpatizzerete con lui per il suo compito.

ROUNDERS

I consigli dati sullo spirito sportivo a proposito del football valgono anche per questo giuoco.

Ogni squadra è generalmente composta di nove giuocatori. Le basi debbono essere bene indicate e si dovrà correre esternamente ai segnali.

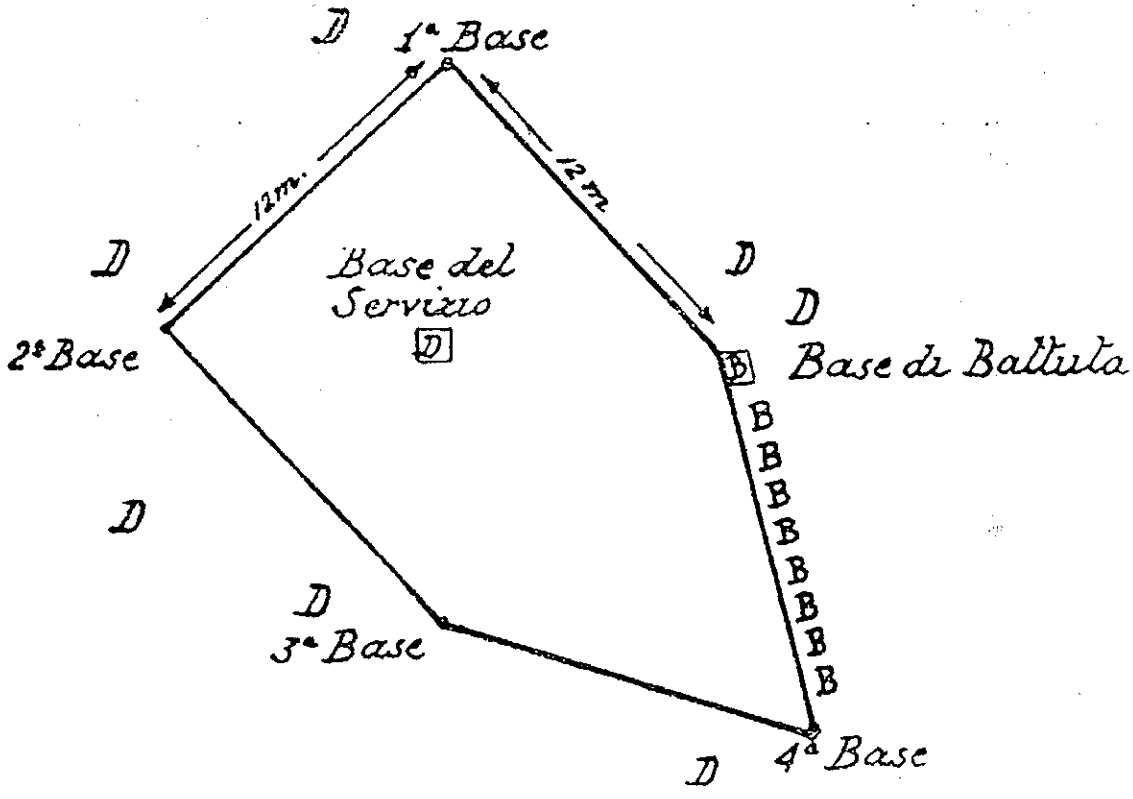
Battere. — I componenti della squadra che aspettano di battere si mettono in fila tra la quarta base e la base di battuta. Quando è il proprio turno di battere, ricordarsi di impugnare molto saldamente il bastone « rounder » perché se vi sfuggisse di mano al momento di dare un gran colpo, potrebbe cogliere qualcuno dei giuocatori e fargli veramente male.

Sorvegliate attentamente la palla durante tutta la traiettoria che compie per arrivare verso di voi, tenetela d'occhio e non pensate ad altro che a colpirla.

E' generalmente piuttosto pericoloso colpire la palla in alto per aria, potreste essere preso, a meno che non siate perfettamente sicuri di poterla ribattere ben lontana oltre gli avversari.

Se la colpite dietro la base di battuta, non potrete correre

Ecco uno schizzo di un campo per giuocare il Rounders.



B: *indica i giuocatori dell'attacco (Battuta).*
D: *indica i giuocatori della difesa.*

oltre la prima base. Avete la scelta su tre palle, ma alla terza dovete correre in ogni caso. Quando arrivate ad una base, dovete toccarla, altrimenti potete essere messo fuori. In una base si può trovare soltanto una persona alla volta.

Viene segnato un « rounder » quando un giuocatore riesce a raggiungere la quarta base senza essere messo fuori, o prima che la palla torni in mano a chi fa il servizio.

Difesa. — Questa parte del giuoco è generalmente disprezzata dai ragazzi, ma mai dai giuocatori bravi. Per molti di questi ultimi è anzi la parte più interessante del giuoco; se apprezzate soltanto il battere od il servizio avrete molto spesso scarsa fortuna nella partita e non godrete appieno il giuoco; ma se vi piace la difesa allora siete certi di divertirvi per l'intera durata della partita.

Ogni volta che ne avete la possibilità mettetevi con qualcuno che vi faccia dei lanci lunghi ed alti ed anche bassi e violenti, fino a che vi sentirete in grado di acchiappare qualsiasi cosa che vi passi vicino; fatevi anche tirare la palla molto forte a struscio sul terreno e ritiratela subito indietro (fate questo esercizio su terreno livellato perché un terreno piano qualsiasi sarebbe troppo irregolare).

Per mettere fuori un giuocatore dovete prendere una palla battuta o toccare una base avendo la palla in mano, prima che il corridore vi giunga. Una palla non è « morta » quando è stato messo fuori un giuocatore, e può servire per mettere fuori ogni altro giuocatore che sia fuori della base.

Servizio. — Colui che fa il servizio deve tenere almeno un piede nella propria base. Una « palla nulla » è una palla che arrivi più alta della spalla o più bassa del ginocchio, e se ne fate tre di seguito, i vostri avversari segnano mezzo « rounder ».

(Ci sono parecchie varietà di Rounders - il Baseball Americano è una - cercate, quindi, di impararle ed esperimentatele nel Branco).

HOCKEY

Anche per questo giuoco valgono le parole sullo spirito sportivo dette a proposito del football. La linea generale del giuoco è molto simile al football, ma il bastone viene usato come una mazza da cricket.

Per questa ragione molti buoni giuocatori di football con un po' di pratica presto diventano almeno utili giuocatori di hockey. Come nel football calciare una palla correndo serve per migliorare il vostro giuoco, così nel Hockey la vostra abilità si perfezionerà correndo con la palla sempre vicino alla mazza.

Quando effettuate un « dribbling » *non scagliate la palla lontano per poi correre appresso.* E' lo stesso che il « calcio a seguire » del football. Per migliorare il vostro « dribbling »

esercitatevi a spostare la palla davanti a voi dalla destra alla sinistra e rimandarla a destra colla mazza rovesciata ripetendo l'esercizio parecchie volte. Questo sviluppa il controllo della palla.

Praticate il « ballottaggio » elegantemente; è tutta un'arte, ed un buon giuocatore riesce a vincere un « ballottaggio » quasi tutte le volte che incontra un normale giuocatore.

PARTE TERZA

SCOPO E METODI DELL'EDUCAZIONE DEL LUPETTO

SUGGERIMENTI PER I CAPIBRANCO

Non vi spaventate della lunghezza di questi consigli; sono semplicemente tracciati per essere di suggerimento ed aiuto ai principianti.

SCOPO DELL'EDUCAZIONE LUPETTO

Il nostro scopo nell'intraprendere la formazione dei Lupetti non è soltanto quello di offrire un piacevole passatempo ai Capibranco od ai ragazzi, ma di migliorare la capacità dei futuri cittadini del nostro Impero.

L'educazione della gioventù impartita sinora si è mostrata inadeguata alle necessità odierne, giacché il conto che il contribuente deve pagare per l'educazione dei ragazzi, perché questi diventino cittadini efficienti, è superato da quello che deve pagare per la polizia, prigioni, assistenza ai poveri, ecc., stante la loro mancata rispondenza a tale educazione.

Se tale educazione non si adatta all'oggi, tanto meno sarà sufficiente per domani, ed è proprio del domani che noi dobbiamo preoccuparci.

E' riconosciuto che *il carattere* ha molta maggiore importanza per l'efficienza di un cittadino, che la semplice istruzione libresca. Eppure ancora non esiste alcun programma pratico per inserirlo nel piano dell'educazione, almeno nella stessa misura dell'istruzione.

L'efficienza di un cittadino è stata definita come « com-

misurabile alla somma di sorveglianza di cui ha bisogno un uomo » (Roberto E. Meadows). Ma questo, naturalmente, vale soltanto per l'efficienza morale, mentre anche l'efficienza fisica è del più grande valore nel completare in un uomo l'efficienza del cittadino.

La salute fisica e come svilupparla dovrebbe essere parte dell'educazione, come gli altri insegnamenti di carattere scolastico, scientifico o tecnico.

Le migliaia di ore o le decine di migliaia di sterline che si spendono annualmente attraverso scioperi o serrate, sono nulla al confronto con le decine di migliaia di ore ed alle centinaia di migliaia di sterline che si spendono a causa di mali od inefficienze fisiche prevenibili.

La nostra educazione del Lupetto è diretta verso questi due fini principali, come dimostrato dal diagramma posto al principio della Parte II.

Ha luogo nell'epoca più importante della loro vita quando essi sono più malleabili, sia nel corpo che nella mente, per ricevere buoni indirizzi.

Ponendo buone fondamenta così per tempo, possiamo ragionevolmente sperare che la costruzione necessaria sia del tutto soddisfacente, specialmente posto che costituisce parte di un sistema progressivo che sarà continuato e mantenuto durante il periodo di educazione scout, in modo che, quando il ragazzo sarà giunto all'età della discrezione, la buona salute ed il vigore uniti al carattere, saranno l'abito della maggioranza piuttosto che il privilegio di pochi.

Il Branco Lupetti è creato per formare la Branca Junior del Movimento Scout, onde venire incontro al desiderio di un gran numero di bambini che vogliono diventare Esploratori, ma sono ancora troppo piccoli.

Non sarebbe opportuno proporre ad essi gli stessi compiti e le stesse prove dei ragazzi più grandi, e specialmente unitamente a questi, in quanto i piccoli sarebbero portati a sforzi notevoli per tenere il passo con loro. Nello stesso tempo, i ragazzi più grandi, dal canto loro, non desiderano mischiarsi con i « piccoli » nelle loro attività. E' meglio quindi, sotto tutti i punti di vista, tenerli separati.

L'educazione Lupetti è diversa da quella degli Esploratori, ma costituisce un passo verso di essa.

Ad undici o dodici anni, il carattere di nessun ragazzo è solidamente formato, ed i Capibranco debbono comprendere che se il lavoro del Branco non sfocia veramente in quello del Riparto, essi avranno, in grande misura, perduto i loro ragazzi. E' possibile che un ragazzo perda, in brevissimo tempo, molto del buono guadagnato con l'essere stato Lupetto, se il lavoro non viene proseguito fino a che egli sia abbastanza grande da scegliere il bene dal male.

Un normale Branco Lupetti, non è un'organizzazione separata, ma fa parte di un Gruppo Scout. Il Capobranco deve lavorare in stretta collaborazione con tutti gli altri Capi del Gruppo, con gli Esploratori e con i Rovers.. Deve chiarire molto bene ad ogni nuovo Lupetto ed ai genitori di ogni nuovo Lupetto, che il Branco è soltanto l'anticamera degli Esploratori e deve sempre tenere alto davanti agli occhi del Lupetto, l'ideale del « migliore Scout ».

Alla testa del Gruppo c'è il Capogruppo, che esercita una sorveglianza generale su tutte le Unità del Gruppo, ma che delega la responsabilità di dettaglio per l'andamento di ciascuna Unità ai Capi di queste. Il Capobranco è pertanto responsabile verso il Capogruppo della condotta e dell'andamento del Branco. Farà parte del Consiglio di Gruppo, composto da tutti i Capi brevettati del Gruppo stesso, il cui compito è di dirigere l'orientamento generale del Gruppo, considerato come un tutto.

La Legge e la Promessa del Lupetto sono naturalmente più semplici di quelle dell'Esploratore; non sarebbe giusto chiedere ai ragazzi più piccoli di sottostare a doveri e promesse che essi non potrebbero né afferrare né adempiere. I Capibranco debbono naturalmente, insegnare ai loro ragazzi in maniera semplice e pratica, ed in collaborazione con il loro Assistente Ecclesiastico, che cosa significa la Promessa di compiere il proprio « dovere verso Dio » (vedere anche il Paragrafo Religione a pag. 288) e dovranno dare tutti gli altri insegnamenti religiosi e morali che essi riterranno necessari al Lupetto per divenire un buon Scout.

Metodo. — Il nostro metodo di formazione consiste nell'educare dal di dentro piuttosto che istruire dal di fuori; nell'offrire giuochi ed attività che, mentre sono attraenti per il bambino, lo educheranno seriamente dal punto di vista morale, mentale e fisico.

Il nostro scopo - come ha scritto Fisher - è di promuovere « non tanto l'acquisizione di nozioni, quanto il desiderio e la capacità di acquistarne ».

In altre parole, il compito del Capobranco è quello di entusiasmare il ragazzo nella giusta direzione. Agendo secondo questo principio, egli si risparmierà notevole pena nel raggiungere la sua meta e nel riuscire ad avere un Branco in gamba composto di ragazzi svegli e capaci.

E' il sistema con il quale il moderno maestro di scuola ha superato il suo confratello di ieri, in quanto cerca di sviluppare nel ragazzo la capacità piuttosto che la scolasticità, di mirare al carattere piuttosto che all'erudizione, e questo è ciò che conta oggi per il successo nella vita.

Con il termine « capacità » non intendo solamente la capacità di fare soldi, ma un'intelligenza generale, e capacità di vivere una vita libera, prospera e felice.

Predicare il « questo non si deve fare » è incitare a compiere il male. Infondiamo piuttosto il giusto spirito; la polvere sta allo sparo, come lo spirito sta all'azione.

La istruzione morale diretta - come le esercitazioni di tipo militare - non produce che una piacevole apparenza, ma, a meno che non vi sia sotto una soda formazione di carattere, non reggerà a lungo.

Lord Morley ha detto: « Ben sa il saggio, ma è eterno mistero per l'inetto, che l'insegnamento morale diretto si dimostrerà costantemente un istrumento così impotente, un metodo così futile ».

Il vecchio saggio Platone molto tempo fa ci dette la giusta linea in fatto di educazione, linea per altro che soltanto ora si comincia a seguire, quando disse che esiste del buono innato in ogni bambino, e che lo scopo dell'educazione deve essere quello di sviluppare questi istinti naturali di virtù, con mezzi adatti. In queste parole non v'è menzione circa l'es-

senzialità del leggere, scrivere e far di conto, ma di ampliare gli istinti naturali, cioè il carattere, attraverso la pratica e non attraverso precetti.

Il ragazzo medio (se esiste un ragazzo medio) non ama mettersi a sedere a ricevere passivamente un'istruzione teorica. Egli vuole stare in piedi e fare veramente le cose in pratica, e questa è un'ottima leva su cui lavorare, se soltanto l'insegnamento vorrà riconoscerla come uno strumento pronto a portata di mano.

Il vostro primo passo è dunque di studiare il ragazzo, di scoprire ciò che a lui piace o dispiace, le sue buone qualità e le cattive, e di dirigere la sua formazione su queste.

DISPOSIZIONI DEL CAPOBRANCO

Occorre considerare due punti fondamentali quando ci si occupa di Lupetti. Il primo è che può sperare in un vero successo come formatore di Lupetti, soltanto colui che sa essere il loro « fratello maggiore ».

L'« ufficiale comandante » non serve a nulla, ed il tipo « maestro di scuola » è destinato al fallimento (sebbene in nessuno dei due casi il tipo in questione vorrà riconoscerlo od ammetterlo). Il fatto viene provato quotidianamente dai magnifici risultati già ottenuti dai nostri Capibranco, molti dei quali sono, naturalmente, donne.

Con il termine « fratello maggiore » intendo una persona che si sappia mettere su un piano di fraternità con i suoi ragazzi, entrando egli stesso nei loro giuochi e nelle loro risate, conquistandosi con ciò la loro confidenza e mettendosi in quella posizione che è essenziale per insegnare, cioè conducendoli, con il suo esempio, nella giusta direzione invece di costituire un palo indicatore, spesso troppo più alto delle loro teste, che indichi semplicemente la via.

Ma, per carità, non fraintendetemi e non immaginate che io chieda al Capobranco di essere « morbido » ed infatile. Lungi da ciò, la fratellanza richiede fermezza e dirittura, se deve avere un valore durevole.

FORMAZIONE DEL LUPETTO

Il secondo punto di cui rendersi conto, sebbene sia di primaria importanza, è che il bambino da 8 a 10 anni è sotto ogni punto di vista completamente diverso dal ragazzo da undici a quindici anni. Non intendo dire che il cambiamento avvenga di colpo al decimo anno, ma il bambino cresce relativamente, in spirito e corpo, più rapidamente dei ragazzi più grandi: la transazione avviene gradualmente approssimativamente a quell'età nel ragazzo medio.

Fasi dell'infanzia:

da 6 ad 8 anni - Istinto drammatico e « giuocare a... ».
da 8 ad 11 anni - Individualismo, autoaffermazione e rivalità.
da 11 a 15 anni - Culto dell'eroe e cooperazione leale.

Si può assumere per certo che il ragazzo all'età Lupetto, avrà le seguenti inclinazioni: dire bugie, essere egoista, essere crudele, essere fanfarone e farisaico; occorre però subito riconoscere che questi attributi non nascono da maligno proposito, sono invece il prodotto naturale della speciale attitudine mentale dell'età. E' bene riconoscere che, mentre il ragazzo più grande - quello in età Esploratore - è pieno del culto dell'eroe e di desiderio di lavorare in un gruppo sotto un buon capo ed in gara con altri gruppi, specialmente in servizio cavalleresco, il ragazzo più piccolo, appena emerso dalla crisalide dell'infanzia, è più individualista, conscio della propria esistenza, più ego-centrista; si scopre per la prima volta capace di fare qualcosa, è ansioso quindi di agire e di fare, e quando riesce a fare da sé un passo in qualsiasi direzione è portato inevitabilmente a vantarsene.

E' appena fuori dell'età dei giocattoli, ed ancora molto nell'età del « giuocare a... » - E' ansioso di ricevere, ma non di dare. E' nel momento della vita in cui è più malleabile.

Ci sono pertanto in lui molti semi del male che cominciano a svilupparsi in pianticelle pronte a strisciare in cattive direzioni, ma che è possibile facilmente prendere in mano e allevarle in giusta direzione.

La domanda che turba molti di noi è: « come è meglio fare? »

E' evidente che il Capobranco deve essere pronto a riconoscere i punti cattivi, appena questi si mostrano. Il procedimento molto comune che usano i genitori che hanno dimenticato la loro infanzia, è di reprimere subito certe tendenze, nei rari casi in cui essi sono stati sufficientemente attenti per accorgersene; ma la repressione è la strada peggiore da battere.

E' il taglio di germogli che li fa sviluppare in rami ancora più deviati; tende a far sì che il ragazzo mentisca più astutamente per nascondere il suo egoismo, ed indossi una maschera migliore nella sua ipocrisia.

Le qualità che il ragazzo presenta nei tre periodi indicati possono essere riassunte come segue:

fino a 8 *anni*	*da* 8 *ad* 11 *anni*	*oltre gli* 11 *anni*
Spirito drammatico	Rivalità personali	Cooperazione
Costruttività nascente	Individualismo	Costruttività
	Costruttività	Inventività
Giuocare a...	Curiosità	Giuochi di squadra
Storie favolose, ecc.	Desiderio di nuove esperienze	Giuochi con regole
Umore incostante		Disciplina
	Interesse per nuovi giuochi	Culto dell'eroe
		Fantasia
	Collezioni di francobolli, ritagli, ecc.	Avventura
		Virtù attive
	Giuochi violenti	Sensibilità
	Irrequietezza mentale	Coscienza nascente, ecc.
	Irrequietezza fisica	Senso del pathos
	Crudeltà	Senso dell'umorismo
	Spensieratezza	Senso di simpatia
	Desiderio di apparire	
	Storie di imprese coraggiose	

I bambini inclinano a vantarsi e quindi a mentire senza alcuna intenzione veramente cattiva, ma è bene curare questa abitudine fin dagli inizi per impedire il peggio.

Per correggere questo vizio è bene, una volta individuata una bugia, di non sgridare il ragazzo per questo, ma di fargli semplicemente vedere che non ci siamo caduti. Il disprezzo vincerà alcuni ragazzi, la presa in giro avrà certamente buoni effetti con altri. Ogni volta che cerchi di nuovo di mentire, qualche mite rilievo, che gli mostri come la sua prima menzogna non sia stata dimenticata, sortirà molto probabilmente un effetto completo. Ma, d'altra parte dovete darvi pena di fargli vedere che le sue precedenti malfatte non sono richiamate contro di lui, ma anzi che gli siete fiduciosi e che siete certi che egli supererà questi segni di debolezza.

L'egoismo sarà emendato in maniera pratica, inducendo i ragazzi a donare ad altri cose proprie.

Un bambino non può, per natura, rimanere fermo per più di dieci minuti - ed ancora meno per ore, come qualche volta si pretende da lui nelle scuole.

Dobbiamo ricordarci che egli è malato di « crescenza » sia mentale che fisica. La cura migliore è di cambiare argomento, farlo uscire all'aperto per una corsa, o per una danza di guerra.

Per quanto riguarda il suo sviluppo fisico non vi contentate semplicemente di farlo correre e fare esercizi, ma aiutatelo col vostro consiglio, e, se non siete troppo grassi, con l'esempio, insegnandogli come

Lanciare	Volteggiare
Saltare	Gettare la palla
Correre	Acchiappare ecc.

Queste cure sono veramente migliori per lui, sia dal punto di vista fisico che da quello mentale, di qualsiasi ginnastica svedese, posto che sono la diretta preparazione per il lavoro pratico che gli sarà richiesto nei giuochi, ecc. mentre sono egualmente atte a sviluppare, con procedimenti naturali, i suoi organi e muscoli.

Le relazioni tra Capobranco e Lupetto hanno molta analogia con le cure offerte da mamma lupa ai suoi lupacchiotti.

come sono descritte da W. J. Long nel libro « Piste del Nord », un libro, per incidenza, da cui possono essere tratte molte magnifiche storie sui lupi della giungla da narrare ai Lupetti nella Tana.

Di mamma lupa egli scrive :

« Nei pomeriggi di bel tempo e nei lunghi crepuscoli estivi ella conduceva i cuccioli fuori in piccole escursioni, perché imparassero a cacciare da sé. Nessun grande Caribou o astuto cucciolo di volpe, come si potrebbe pensare, ma piccoli e grossi topi e simili piccole prede erano il limite delle ambizioni materne per i suoi piccoli... Era meraviglioso vedere come rapidamente i suoi cuccioli imparavano che la selvaggina non può essere afferrata così semplicemente come le bacche di mortella, e cambiavano il loro stile di caccia, strisciando invevece di trotterellare allo scoperto, in modo che anche un porcospino si sarebbe accorto di loro, nascondendosi dietro sassi e cespugli fino a che veniva il preciso momento, e quindi balzando su un « ptarmigan » con lo scatto fulmineo dell'astore.

Un lupo che non sa acchiappare un cavalletta è inutile che vada a caccia di conigli, questo sembrava l'inconscio motivo che guidava la vecchia madre, ogni pomeriggio pieno di sole, ad ignorare il folto dove la selvaggina si nascondeva numerosa, ed a condurre i suoi cuccioli sulla nuda pianura battuta dal sole sulle rive del Caribou Barrens.

Qui, per ore consecutive, essi cacciavano cavallette evanescenti, precipitandosi qua e là sul muschio rosso, saltando per colpire la preda alata con le loro zampe come cagnolini, o sbattendo selvaggiamente le mascelle per acchiapparla con la bocca, e ripiombando giù con violente contorsioni di schiena per non rotolare sulla testa.

E poi ancora di nuovo, con una espressione scherzosa e nasi affilati come punti esclamativi, alla ricerca di un'altra cavalletta.

Piccola cosa invero e spesso ridicola questo giuocare alla « caccia delle cavallette ».

Così ci sembra; e così forse sembrava anche alla vecchia

madre che conosceva tutti gli usi della selvaggina, dalle cicale ai caribou, e dagli sparvieri alle oche selvatiche.

Ma *il giuoco è il primo grande educatore.* Questo è vero per gli animali come per gli uomini e per i cuccioli il loro ingenuo correre di qua e di là appresso alle cavallette era tanto eccitante quando la caccia al cervo per il branco, tanto pieno di sorprese quanto la caccia selvaggia sulla neve soffice dietro una nidiata di cuccioli di lince.

E per quanto essi nulla ne sapessero, in ogni ora di quei pomeriggi di sole, pieni di giuochi, imparavano tante cose che avrebbero ricordato e trovato utili in ogni giorno della vita.

Lo stesso è per i nostri Lupetti. Dobbiamo insegnare loro piccole cose in giuochi che potranno eventualmente renderli atti a compiere grandi cose per davvero.

Il grande principio per occuparsi di un Branco di Lupetti, e che è suscettibile di attrarre i bambini e correggere i loro difetti, è quello di riunire i Lupetti in una famiglia felice, non una famiglia, ma una famiglia felice.

I ragazzi hanno bisogno di rumore: lasciate che lo facciano. Quando giuocano, fateli giuocare a cuore pieno, se il Capobranco ha il buon senso di organizzare il suo programma in questo senso.

Il riso è essenziale. — Abbiamo sostenuto nella formazione Scout lo sviluppo del sorriso Scout come un complemento necessario; nei Lupetti il sorriso deve essere una risata. Ridere controbatte la massima parte dei mali del bambino e spinge all'allegra fraternità e ad ampia mentalità. *Il bambino che ride molto, mentisce poco.*

COME CONDURRE UN BRANCO

Avendo considerato la formazione di un bambino e lo spirito con il quale trattarlo - e questo è un passo di primaria importanza verso la sua educazione - avanzerò ora alcuni suggerimenti sulla organizzazione e su come condurre un Branco.

Contentatevi di cominciare solo con pochi ragazzi. Si è trop-

po spesso tentati di cominciare con un Branco numeroso: farlo è un errore.

Dovete prima di ogni cosa stabilire il giusto tono su piccola scala, per avere una manciata di lievito per far gonfiare la pasta quando l'avrete.

Anche allora non mirate al Branco troppo grande. Ho trovato per esperienza che diciotto ragazzi è il numero massimo di cui mi sono potuto occupare individualmente. Ammettendo che voi siate molto più capaci di me, mi sembra che ventiquattro ragazzi siano il massimo numero di cui chiunque possa adeguatamente occuparsi.

Naturalmente potreste insegnare esercizi di tipo militare a centoventiquattro, ma non educarli.

ORGANIZZAZIONE

Il sistema di Sestiglia. — I Riparti Esploratori sono divisi in Squadriglie, i Branchi di Lupetti in Sestiglie.

Una Sestiglia consiste di sei ragazzi, uno dei quali è il Caposestiglia. A questi capi va data vera responsabilità di guida e di istruzione soltanto sotto il diretto controllo del Capobranco. Un Caposestiglia *non* è un « piccolo Caposquadriglia » e non deve essere considerato capace di avere cura o di educare la sua Sestiglia.

Molti Capibranco preferiscono che il Caposestiglia debba essere Lupetto a due Stelle prima di insignirlo del secondo bracciale, e che il Vicecaposestiglia debba almeno aver guadagnato la sua prima Stella.

Uno dei Capisestiglia può essere nominato Caposestiglia anziano, se lo si ritenga opportuno, e porta il terzo bracciale.

Si consiglia ai Capibranco di istituire un Consiglio dei Capisestiglia ed una riunione dei Capisestiglia. Il Consiglio dei Capisestiglia è composto dal Capobranco, da suoi Aiuti, dai Capisestiglia e qualche volta dai Vicecapisestiglia. E' un organo che tiene regolari ma molto semplici riunioni, nelle quali vengono discussi i programmi del Branco, ed il Capobranco ha l'opportunità di correggere, o lodare e di consigliare i suoi capi.

La riunione dei Capisestiglia generalmente segue immediatamente dopo il Consiglio - in modo che entrambe le riunioni prendano circa tre quarti d'ora. A questa riunione si rivede il lavoro fatto e si eseguisce nuovo lavoro. Molti Lupetti hanno memoria corta e fallace, è quindi un Capobranco che desideri avere buoni aiutanti - perché questo è ciò che in sostanza sono i Capisestiglia - dovrà dedicare del tempo proprio ed esclusivamente a loro.

Riunioni. — Riunite il Branco più spesso che sia possibile in giorni ed ore fisse. La puntualità per parte dei ragazzi dovrebbe essere un indice non tanto della loro obbedienza, ma più specialmente del loro desiderio di arrivare a tempo nel timore di perdere qualche cosa di bello. La puntualità da parte del Capobranco è ancora più necessaria.

Preparate in antecedenza il programma delle attività.

Non ci debbono essere momenti di interruzione per darvi il tempo di pensare a ciò che farete poi, momenti nei quali i ragazzi non imparerebbero che ad oziare.

Non mettete nessuno in condizioni di essere spettatore o di rimanere in attesa del proprio turno. Ogni Lupetto deve essere occupato tutto il tempo nel lavoro o nel giuoco. Ricordate che la mente infantile non può rimanere a lungo impegnata su uno stesso argomento. I frequenti cambiamenti, comportanti varietà e contrasto, dovranno contraddistinguere i vostri programmi. Il giuoco è la cosa più importante della vita di un bambino, perciò inserite molti giuochi.

Insistete sulla precisione nelle piccole cose con la lode e non con punizioni - come per esempio nei dettagli della divisa, nella pulizia delle scarpe, e specialmente nella prestanza del portamento e nella prontezza del saluto.

Tenetevi ben lontano da qualsiasi forma di istruzione militare. Le « formazioni per quattro » eccetto che se richieste per un giuoco, debbono essere « tabù » nelle riunioni di Branco. La formazione Lupetto è un cerchio - non in squadre - ed il cerchio sarà presto fatto se i vostri Lupetti conoscono il senso del grido «Lupi, Lupi, Lupi ».

Le riunioni debbono cominciare e finire con il Grande Ur-

lo, ed il seguente schema di programma costituisce soltanto un esempio di ciò che è stato provato con successo:

Inizio	Grande Urlo.
5 minuti	Ispezione alle divise, ecc. Raccolta quote.
10 »	Un giuoco attivo sia dal punto di vista mentale che fisico, p. es. corse a staffetta oppure un giuoco semplice cui prenda parte attiva tutto il Branco.
15 »	Le Sestiglie lavorano con i loro Capi. I Vecchi Lupi assistono.
10 »	Giuochi più calmi o scenette, oppure danze giungla.
10 »	Istruzione fatta da Vecchi Lupi.
5 »	Giuoco calmo.
5 »	Storia.
fine	Qualsiasi cerimonia - Grande Urlo.

Cerimonie. — Le due cerimonie Lupetto più importanti sono l'Investitura e la Salita al Riparto. Queste non debbono mai essere condotte in maniera raffazzonata. Schemi generali per tali cerimonie sono indicati nei Morsi 6 e 16. Un Capobranco può effettuare tutte quelle speciali variazioni di Branco che possano sembrare attraenti a lui ed ai suoi Lupetti, purché si rispettino le linee generali, e si ponga ogni cura per mantenere le cerimonie alla portata della comprensione dei Lupetti. Una elaborazione troppo complicata generalmente significa irrequietezza. Semplicità e solennità dovranno essere le note base di tutte le cerimonie Lupetto.

Genitori. — Un grande aiuto per la riuscita è quello di essere in contatto con i genitori dei Lupetti, consultare le loro idee, e più specialmente interessarli, spiegando loro le ragioni dei diversi passi che fate. Dovreste far loro visita almeno una volta l'anno, invitarli alle funzioni del Branco ed al campo, ed ottenere il loro aiuto per il lavoro a casa del Lupetto.

Diari. — Ogni Branco dovrebbe avere un suo ben tenuto registro, che fermasse la storia d'ogni suo Lupetto, come tale - ed un semplice Diario sarà sempre interessante a rileggersi a distanza di tempo. Ogni Caposestiglia potrà avere il suo Quaderno di Sestiglia nel quale segnare le presenze e le quote

della sua Sestiglia, ma qualcuno dei Vecchi Lupi avrà l'incarico di darci un'occhiata.

Finanze. — Il Capobranco deve curare che la contabilità del Branco sia tenuta regolarmente e, per quanto riguarda le quote dei ragazzi, essi avranno il diritto di ispezionare i conti. E' opportuno incaricare qualcuno specificatamente di questa parte dell'organizzazione del Branco, e di coordinare le cose con le altre Unità del Gruppo. Se si riceveranno contributi straordinari deve essere costituito un Comitato per l'amministrazione di questi fondi, probabilmente in connessione col Gruppo.

FORMAZIONE

Racconti. — Il Capobranco può disporre a volontà della viva attenzione dei suoi Lupetti raccontando loro una storia ed attraverso questa potrà convogliare la lezione che intende inculcare. E' una indoratura di pillola che mai fallisce - solo che il narratore ci sappia fare!

Ma ci sono alcuni punti in quest'arte che sono molto importanti per riuscire, ed io raccomando di studiare il libro di Sara Cone Bryant « Come raccontare le storie ai bambini » (Haarap, 3s 9 d.). Occorre anche adoperare il proprio buon senso e la conoscenza della natura del bambino. La storia deve essere narrata in maniera facile, non ampollosa, e con certo accompagnamento drammatico. La voce acuta di una donna, la voce stridula dello sciacallo, la voce ringhiosa della tigre, e la mimica delle mani per illustrare lo strisciare del serpente, o i pugni del combattente messo fuori combattimento. Fate però attenzione a non esagerare in questo, perché l'attenzione dei Lupetti potrebbe spostarsi dalle parole ai gesti.

Soprattutto non tollerate che la storia venga interrotta quando tutti sono sprofondati nell'atmosfera voluta: nessuna domanda deve essere rivolta o fatta - portate i vostri ascoltatori con voi senza soluzione di continuità sino al sospiro di eccitata soddisfazione che accompagna la fine.

Eccezionalmente può anche essere opportuno leggere un buon racconto. Se la lettura sarà ben fatta, i Lupetti potran-

no essere indotti ad apprezzare il valore dei buoni libri. Raccontare una storia è però sempre preferibile al leggerla.

Recitazione. — Un'altra forma, e sempre bene accetta, di educazione del carattere è quello del travestirsi e recitare.

Qualche volta questo può essere messo in rapporto con le storie raccontate. Non è necessario che io sottolinei i vari elementi di formazione che vengono stimolati in tale attività, come ad esempio l'espressione della personalità, concentrazione di pensiero, sviluppo della voce, immaginazione, pathos, umorismo, equilibrio, disciplina, istruzione morale e storica, perdita della indebita considerazione di sé stessi, e così via. Il Capobranco li riconoscerà da sé nel momento in cui realizzerà che razza di miniera di aiuti rappresenti per lui la recitazione, e come i Lupetti, essendo nell'età drammatica del « giuocare a... » gli vengano incontro in ciò. Le sciarade e le recite improvvisate sono altrettanto buone, a modo loro, quanto le recite più accuratamente costruite e più volte provate.

Giuochi. — Nella Prima Parte, ho semplicemente indicato per ogni tappa della formazione, un esempio o due di giuochi ed esercitazioni, ma non si deve assolutamente intendere questa come una lista invariabile e completa. Lascio questo argomento alla fantasia del Capobranco.

Si deve peraltro ben comprendere che in ciò è un gran mezzo di successo, specialmente se si considerano i giuochi in funzione dei benefici morali e fisici che porteranno ai ragazzi, e li si raggruppino con un certo criterio che potrebbe essere il seguente:

Per la disciplina e la collaborazione: Giuochi di squadra, come:

Rounders
Foot-ball
Pallacanestro
Hockey

Attenzione e sforzo: Asse di equilibrio, Acchiappare la palla, Palline, Salto alla corda, ecc.

Osservazione: giuoco di Kim, Caccia al ditale, Tracce, Caccia alle Foglie.

Costruzione: Aquiloni, modelli d'areoplano, lavori di Sestiglia.

Abilità manuale: Nodi, lavori in carta ripiegata, figure composite (per quadri o per Libro di ritagli), lavori casalinghi.

Esercizio fisico: Arrampicarsi, Piè zoppo, salto, lancio della palla, capriole, corse a staffetta d'ogni genere.

Vista: Lontano e vicino, Modelli, Quanti, e così via.

Quando i giuochi sono usati con precisi scopi equivalgono, ai fini dell'educazione dei bambini, ad ore impiegate in scuola.

Campi. — Sono la migliore occasione per studiare i Lupetti, giacché in pochi giorni di campo imparerete più cose sul conto loro che in mesi di riunioni ordinarie, e potrete influenzarli in fatto di carattere, pulizia, cura di sé stessi, in maniera tale da far sorgere abitudini permanenti.

Non deve essere dimenticato tuttavia che il campo è una delle più serie responsabilità che possa assumersi un Capobranco. Non è cosa da nulla portar via dei bambini dalle loro case ed assumerne l'intera responsabilità per tutto il periodo che essi saranno con voi.

Il Campo non è essenziale per i Lupetti come per gli Esploratori, ed è molto meglio non azzardarsi a fare un campo a meno che non abbiate tutte le possibilità e l'esperienza necessarie. In ogni caso è consigliabile di portare soltanto una parte del Branco, i ragazzi più grandi e più capaci di trarsi d'impaccio.

Il Campo non deve durare a lungo. Un campo lungo è una fatica enorme per coloro che ne hanno la responsabilità e facendolo troppo lungo si corre il rischio di smorzare la vivacità dei ragazzi. Una settimana è il periodo massimo, ed un lungo fine settimana, per esempio dal venerdì al martedì od al mercoledì mattina, è già sufficiente. Ancora, non è consigliabile condurre i lupetti molto lontano da casa. Una breve distanza è già un'avventura abbastanza interessante per loro e se siete molto distanti dalle loro case potrete trovarvi di fronte a serie difficoltà in caso di malattie o di incidenti di qualsiasi genere.

Non conducete da soli i Lupetti al campo. Potrebbe anche darsi che un campo condotto da una sola persona, se tutto va

liscio, possa anche riuscire, ma il successo e la felicità del campo ne soffrirebbero certamente, e, se qualche cosa d'importante andasse male, vi trovereste in una posizione insostenibile. Un campo Lupetti non dovrebbe mai essere condotto da meno di due persone e ci dovrebbe essere almeno un adulto per ogni Sestiglia presente. La sistemazione ideale, naturalmente, è di avere tre adulti, uno dei quali abbia la responsabilità generale del campo, l'altro attenda alla cucina, ed il terzo ai giuochi dei Lupetti.

I campi misti Lupetti ed Esploratori non sono permessi e sono indubbiamente pessimi sotto ogni punto di vista.

Troverete in «Campeggi per Lupetti» (I.H.Q., I s.) un libretto utile e completo che vi dirà cosa fare e cosa evitare al campo.

Ricordatevi che vi rendete garanti della sicurezza, conforto e salute dei Lupetti e che essi non debbono a nessun costo soffrire per la vostra inesperienza. Imparate come debbono essere fatte le cose; preparate in tempo tutto il programma; curate ogni dettaglio, non lasciate nulla al caso; e per quanto umanamente possibile premunitevi contro ogni emergenza o incidente. Un buon campo può essere di valore permanente per i Lupetti. Un cattivo campo sarà un permanente rimprovero a voi, al vostro Branco e probabilmente all'intero Movimento. E' meglio formare i ragazzi con mezzi forse più lenti e meno attraenti di un campo, piuttosto che rischiare di fare loro un danno.

Infine, non arrischiatevi a dirigere un campo fino a che non avrete qualche esperienza e la comprensione esatta delle difficoltà e responsabilità. Se vi è possibile fate in modo di partecipare ad un campo con un Branco ben diretto, prima di provare con i vostri Lupetti.

RIASSUNTO

Si tratta, attraverso:

L'Abilità manuale di sviluppare l'applicazione, il gusto di costruire, ecc.

Lo studio della natura, di sviluppare l'osservazione, la Religione, la bontà verso gli animali.

I Giuochi, di sviluppare il buon umore, il buon carattere e la fratellanza.

L'Atletica, di sviluppare l'emulazione individuale per lo sviluppo fisico.

I Giuochi di Squadra, di sviluppare l'altruismo, la disciplina, e lo spirito di corpo.

In conclusione desidero dire che lo schema che ho suggerito è stato tenuto di proposito piuttosto vago su molti punti di dettaglio. E' soltanto un canovaccio sul quale il Capobranco può costruire il suo proprio programma di formazione.

L'essenziale è che lo scopo e lo spirito qui indicati siano interamente assorbiti. Non desidero, d'altronde, che i Capibranco si sentano infastiditi da tradizioni, regole e liste.

La loro immaginazione ed esperienza, il loro spirito fanciullesco e la simpatia per la natura dei bambini saranno le guide migliori. Un punto da tenere bene presente è di non introdurre direttamente nel Lupettismo i sistemi degli Esploratori. Non sono adeguati a loro, e tenderebbero a derubare il Lupetto della sua ambizione di essere alfine promosso alla più alta categoria di Esploratore.

Spero, pertanto, che questo manuale sarà trovato utile dai Capibranco, non soltanto per avere suggerito loro delle linee di attività ed indicate le relative ragioni, ma anche per aver loro mostrato che le difficoltà, che a tutta prima possono loro essere apparse, come montagne, sono, se affrontate come si deve, semplici tane di talpe, e che il lavoro richiesto è tanto affascinante per l'istruttore quanto pregevole per le giovani vite confidate alle sue cure e per i futuri cittadini del nostro Impero.

APPENDICE I

ORGANIZZAZIONE E NORME DELLA BOY SCOUTS ASSOCIATION [1])

Il Gruppo Scout

Un Gruppo Scout completo comprende un Branco di Lupetti, un Riparto Esploratori, ed un Clan di Rovers, ma può in qualsiasi momento consistere anche in una o due Unità solamente. Ogni Gruppo deve avere un Capogruppo.

Il Capobranco

Capobranco è la persona che ha ricevuto il brevetto di Capobranco, rilasciato dalla Boy Scouts Association, e che è incaricato, come capo unico o coadiuvatore, del Branco facente parte del Gruppo registrato, indicato nel suo Brevetto.

Quando un Capobranco cessa la sua attività come tale, il suo brevetto scade e deve essere restituito alla Sede Centrale, tramite le vie gerarchiche.

I requisiti di un Capobranco sono:

a) Conoscenza generale del Manuale dei Lupetti, del libro « Esploratori » e delle Direttive, Organizzazione e Norme della Boy Scouts Association.

b) Pieno apprezzamento degli scopi religiosi e morali perseguiti dallo Scoutismo.

c) Posizione personale e carattere tali da assicurare una buona influenza morale sui ragazzi, e sufficiente fermezza di propositi per intraprendere e condurre il lavoro con energia e perseveranza.

---

[1]) Tutto quanto segue è un estratto delle Direttive Inglesi. (N.d.T.).

d) Età non inferiore ai 20 anni.

e) Riuscire ad ottenere l'uso di una Sede per le riunioni dei Lupetti.

f) Tre mesi di servizio sperimentale in un Branco.

La nomina dei Capibranco è proposta dalle Associazioni Locali e deve essere approvata dal Commissario di Distretto. Il Brevetto è rilasciato dal Capo Scout. Le signore sono ammesse a questo grado.

Quando il Branco fa parte di un Gruppo, per quanto il Capogruppo debba esercitare un controllo generale, questi delegherà le più ampie responsabilità al Capobranco nell'effettiva direzione del Branco.

Aiuti Capobranco. — I requisiti sono i medesimi che per i Capobranco, eccettuata la capacità di trovare una sede e l'età è limitata ad anni 18. Le signore sono ammesse a questo grado.

Uniforme

Capobranco (uomo).

Cappello scout kaki, distintivo di Gruppo alla spalla destra o ad entrambe, secondo gli usi del Gruppo; distintivo di Contea od altro emblema se e come autorizzato; forcola, bastone da passeggio o bastone scout; scarpe o scarponcini (neri o gialli), e:

a) calzoni corti (bleu scuro, kaki o grigi) e camiciotto o maglione (bleu, kaki, verde o grigio), con fazzoletto dei colori del Gruppo; cinghia di cuoio marrone, calzettoni grezzi e giarrettiere verdi, con giacca a vento facoltativa, oppure:

b) giacca kaki, con o senza cintura di stoffa, camicia kaki con colletto, cravatta verde, calzoni corti dello stesso colore della giacca, calzettoni e giarrettiere verdi.

Nei due casi sono tollerati, ma non desiderati, pantaloni da cavallo con calzettoni o gambali di cuoio.

I Capibranco di Branchi che indossano il « Kilt » possono indossare il « Kilt » e lo « sporran » invece dei calzoni corti o da cavallo.

Non debbono essere indossate dai Capibranco, né imitate,

uniformi militare o parti di esse, ed in particolare il cinturone da ufficiale.

Distintivo di Capobranco — Un disco di smalto verde con testa di lupo al centro, portato sul davanti del cappello. Distintivo all'occhiello in smalto verde.

Gli Aiutocapobranco portano distintivi analoghi in smalto rosso. Il distintivo Lupetto può essere portato al lato sinistro del petto sul camiciotto, maglione o giacca, purché chi l'indossa abbia pronunciato la Promessa Scout.

Istruttori di Lupetti — Esploratori o Guide che funzionino regolarmente, come istruttori di Lupetti, presso un Branco sono autorizzati a portare la testa di Lupo in verde, su fondo kaki, sul lato sinistro del petto. Tale distintivo viene conferito su proposta del Capobranco.

Fondazione di un Branco

Una persona in possesso dei requisiti di cui a pag. 283 che desideri fondare un Branco di Lupetti, dovrà mettersi in contatto con il Segretario dell'Associazione Locale.

Se esiste già un Gruppo Scout, il Capogruppo dovrà chiedere l'approvazione del Commissario di Distretto e dell'Associazione Locale per la formazione di un Branco in seno a questo.

Brevetti

Un Capobranco non può ricevere il brevetto firmato dal Capo Scout prima di aver compiuto tre mesi di servizio presso un Branco. Alla fine di questo periodo avanzerà richiesta del brevetto attraverso il suo Segretario Locale, ma in ogni caso sia il Segretario che il Commissario di Distretto debbono essere stati informati di ogni cosa fin dall'inizio.

I Capireparto che funzionano anche da Capibranco debbono ottenere il brevetto relativo con le stesse norme.

Branchi

Il Capobranco deve avere almeno un Aiuto per assicurare la continuità. Se il Branco è composto da più di tre Sestiglie, è consigliabile un secondo Aiutocapobranco. A meno di circostanze eccezionali, un Branco non potrà comporsi di più di 36 ragazzi.

Un Comitato di Gruppo dovrebbe essere formato per assistere il Gruppo, nelle finanze, propaganda, per ottenere sedi, terreni da campo, ecc. e per essere responsabile dei beni del Gruppo. A volte si formano anche Sottocomitati di Branco come parte del Comitato di Gruppo.

Sestiglia

La Sestiglia si compone di cinque Lupetti ed un Capo. Prendono il nome dai colori dei Lupi (cioè: grigio, bianco,

nero, marrone, fulvo e rosso) ed i Lupetti appartenenti a ciascuna sestiglia hanno come distintivo un piccolo triangolo di panno del colore della Sestiglia cucito con la punta in alto sul braccio sinistro, proprio sotto la spalla.

I Capisestiglia portano due bracciali gialli di stamina alti 12,5 mm. e distanti fra loro 25 mm., sul braccio sinistro sopra il gomito. Il Vicecaposestiglia ne porta uno, ed il Caposestiglia anziano tre.

Uniforme

L'uniforme Lupetto ufficialmente riconosciuta è la seguente:

Berretto — Verde con filettatura gialla, con testa di lupo di panno in fronte.

Fazzoletto — dei colori del Gruppo, con anello diverso da quello di Gilwell, o fermato con un nodo.

Maglione — bleu scuro, kaki, verde o grigio; maniche abbassate o arrotolate a discrezione del Capobranco.

Calzoni — corti bleu scuro, kaki o grigi.

Calzettoni — di colore unito (qualsiasi) con risvolto e giarrettiere verdi sporgenti.

Distintivo di Sestiglia — triangolare del colore della Sestiglia cucito vertice in alto sulla manica sinistra proprio sotto la spalla.

Distintivo di Gruppo - alla spalla destra o su entrambe a seconda degli usi del Gruppo.

Distintivo di Contea o altro — Se e come autorizzato.

Mantelli, sacco a spalla, impermeabili: facoltativi.

Null'altro può essere indossato in maniera visibile.

Esaminatori

La Prima e la Seconda Stella sono conferite al Lupetto su parere del Capobranco. Le Specialità possono essere conferite ai Lupetti soltanto dopo che avranno superate le prove con un esaminatore qualificato e indipendente, approvato dall'Associazione Locale.

Distintivi

Il distintivo di Lupetto, che è conferito dall'Associazione Locale su parere del Capobranco deve essere portato da tutti i Lupetti in uniforme sul berretto ed al lato sinistro del petto. Il distintivo metallico si applica sull'abito borghese.

Solo le Specialità indicate nella II Parte, Capitolo I, di questo manuale sono accessibili ai Lupetti. Tutti i distintivi sono eseguiti su disegni registrati e depositati. Debbono essere richiesti tramite l'Associazione Locale alla Sede Centrale.

Stelle di anzianità — I Lupetti possono portare una Stella di metallo a sei punte su fondo di panno giallo per indicare l'anzianità di servizio. Sono portate a sinistra sopra la testa di lupo. Quando passano Esploratori, i Lupetti portano queste Stelle sulla tasca sinistra del camiciotto.

Direttive religiose

Le seguenti direttive sono state approvate da tutti i Capi delle principali denominazioni religiose del Regno.

1) Si presuppone che ogni Scout appartenga ad una Religione e frequenti le sue funzioni;

2) Quando un Gruppo è uniformemente composto di elementi appartenenti ad una medesima religione, è augurabile che il Capogruppo organizzi quelle osservanze ed istruzioni religiose che egli ritenga più opportune, d'intesa con il proprio Cappellano od altra autorità religiosa.

3) Quando un Gruppo si componga di elementi di varie religioni, gli Scouts saranno aiutati a frequentare le funzioni della loro religione, e mai saranno tenute parate religiose di Gruppo. Al campo ogni forma di preghiera quotidiana o di Servizio Divino Settimanale saranno svolti con la massima semplicità e l'assistenza sarà volontaria.

4) Quando le norme di una religione impediscano ad uno Scout, a questa appartenente, di assistere a cerimonie di altra religione, i Capi del Gruppo debbono curare che tale

norma sia strettamente osservata tutte le volte che lo Scout è a loro affidato.

L'Autorità di controllo, come tale, è responsabile in qualche caso a norma del precedente, n. 2, dell'educazione religiosa degli Scouts, ma non ha ingerenza nella formazione Scout, della quale è soltanto responsabile il Capogruppo che ne risponde alla Associazione Locale ed al Commissario del Distretto.

Campi

Quando un Branco progetta di fare un campo fuori del proprio Distretto, il Capo responsabile deve darne comunicazione almeno 21 giorni prima al proprio Commissario di Distretto, il quale informerà il Segretario della Contea ove avrà luogo il campo.

Nel caso che un Capobranco o un Aiutocapobranco desiderino effettuare un Campo Lupetti per la prima volta, o dopo che sia stato ricevuto un rapporto sfavorevole su un campo precedente, il permesso preliminare del Commissario di Distretto dovrà essere richiesto almeno tre mesi prima dell'inizio del progettato campo, e prima che sia fatta ai Lupetti o ai loro genitori qualsiasi comunicazione in merito.

Nessun campo Lupetti può essere effettuato senza la preventiva autorizzazione del Commissario di Distretto.

Eccetto che in certe circostanze eccezionali, e con lo specifico consenso del Commissario di Distretto, Lupetti ed Esploratori non possono effettuare campi in comune.

Al campo deve essere sempre disponibile una qualsiasi specie di ricovero permanente, oppure una tenda adatta a qualsiasi tempo abbastanza grande per ricoverare tutti i Lupetti in caso di cattivo tempo.

Si debbono provvedere sacchi-letto o coperte in numero sufficiente perché ogni Lupetto abbia il suo letto.

I campi mobili sono severamente vietati.

APPENDICE II

SPIEGAZIONI SULLO SCAUTISMO
(di Robert Baden-Powell in « Scouting for Boys)

La parola « scautismo » significa il lavoro e le doti dei pionieri, degli esploratori e dei soldati di frontiera.

Dando ai ragazzi i primi elementi di questo insegnamento, noi offriamo loro un sistema di giuochi e di esercizi che va incontro ai loro desideri e ai loro istinti, ed è nello stesso tempo educativo.

Dal punto di vista dei ragazzi, lo scautismo li riunisce in gruppi fraterni, e questa è la loro naturale organizzazione, sia per giocare, sia per fare delle birichinate, sia per vagabondare; lo scautismo dà loro un vestito elegante e un equipaggiamento; attira la loro immaginazione e il loro desiderio di vita romanzesca; e li impegna in una vita attiva e all'aria aperta.

Dal punto di vista dei genitori dà la salute e lo svilupppo del corpo; insegna l'energia, abitua a sapersela sbrigare da sé, e a fare i lavori manuali; rende il giovinetto disciplinato, coraggioso, cavalleresco e patriottico; in una parola gli sviluppa un « carattere » e questo è più essenziale di qualunque altra cosa perché un ragazzo riesca a farsi la sua strada nel mondo.

Il principio sul quale lo scautismo si basa è lo studio delle idee del ragazzo, ed egli viene incoraggiato a educare se stesso, invece di essere educato.

Il principio è in accordo con quello degli educatori più moderni.

La formazione è progressiva e adattata alla psicologia variabile del ragazzo che cresce.

I Lupetti, da 8 a 11 anni, sono incoraggiati a sviluppare se stessi mentalmente e fisicamente come individui.

Gli Esploratori, da 11 a 17 anni; sviluppano il carattere e l'abitudine di aiutare il prossimo.

I Rovers, dai 17 anni, si abituano a praticare l'ideale scout del servizio nella loro vita di cittadini.

Dal punto di vista nazionale il nostro scopo è quello di fare delle nuove generazioni di bravi cittadini.

Noi non c'interessiamo della religione del ragazzo, qualunque essa sia, benché noi lo incoraggiamo a praticare quella alla quale appartiene.

La nostra formazione si divide in quattro punti:

1) *Carattere*: abituarsi a sapersela sbrigare da sé, allo spirito di oservazione, allo spirito di indipendenza per ottenere il distintivo degli scouts.

2) *Abilità manuale*: cosa questa che può aiutare un ragazzo nel formarsi un avvenire, per la quale diamo distintivi di « specialità ».

3) *Salute fisica*: incoraggiando il ragazzo ad una vita attiva e a curare il suo corpo.

4) *Servizio civico*: come pompierista, ambulanza, porta ordini, pronto soccorso, o altro servizio collettivo fatto dalla squadriglia.

Lo scautismo attira i ragazzi di ogni condizione sociale, e può essere fatto tanto nelle città come in campagna.

Quando un capo squadriglia non è abbastanza profondo su un argomento riesce generalmente a trovare un amico che può dare alla squadriglia l'istruzione necessaria.

Il denaro deve essere guadagnato dagli scouts stessi dal loro lavoro, non devono chiederlo a questo o a quello. In questo libro sono spiegati vari mezzi di far denaro.

Un Branco di Lupetti, un Riparto di scouts, un Clan di Rovers formano quello che viene detto un Gruppo, comandato da uno Scoutmaster di Gruppo che coordina il lavoro dei diversi rami.

Lupetti. La formazione dei lupetti si basa sulla poesia della giungla, e viene resa più diversa possibile da quella degli scouts, in modo che, da una parte gli scouts non sentano che stanno giocando a un gioco « da bambini », mentre per loro conto, i lupetti desiderano la nuova atmosfera e le nuove attività alle quali parteciperanno quando raggiungeranno l'età e la capacità per passare al riparto scout.

I dettagli dell'organizzazione e dell'educazione dei lupetti li troverete nel Manuale dei Lupetti.

Rovers. I rovers sono scouts che hanno più di 17 anni e in casi eccezionali anche più giovani. Sono organizzati in Clans di Rovers nel loro Gruppo.

Scopo della loro attività è di completare la formazione dell'infanzia fino all'età matura, attraverso i passaggi progressivi da Lupetto a Scout e Rover.

La formazione dei Lupetti e degli Scouts è principalmente una preparazione per prestare servizio, cosa che viene praticamente fatta dai Rovers. Questo servizio, nella maggior parte parte dei casi, viene esercitato aiutando nell'amministrazione e nella guida del Gruppo. In questo modo il ciclo progressivo diventa completo dal Lupetto allo Scoutmaster. Lo Scoutmaster mantiene la sua influenza sul giovane durante il periodo critico della sua vita, si guadagna un aiuto prezioso nel suo lavoro, e, nei casi nei quali è opportuno, prepara nuove reclute per il compito dei Scoutmaster mentre fornisce alla nazione dei giovani preparati e adatti a diventare dei cittadini buoni e utili.

I dettagli dell'organizzazione e della formazione dei Rovers si trovano nel Manualetto del Commissariato Centrale Rovers, mentre lo spirito e l'ideale morale viene spiegato nel « Rovering to success ».

Guide. L'Associazione delle Guide è l'organizzazione sorella per le ragazze fondata sulle stesse linee e principii, benché naturalmente diversa nei dettagli.

APPENDICE III

LO SCAUTISMO IN ITALIA

In Italia il movimento scout si attua attraverso due organizzazioni nazionali:

Il *Corpo Nazionale Giovani Esploratori Italiani* (C.N.G.E.I.) fondato nel 1912, eretto in Ente Morale nel 1916, con sede in Roma, Via Teatro di Marcello 47;

l'*Associazione Scautistica Cattolica Italiana* (A.S.C.I.) fondata nel 1916, con Sede Centrale in Roma, P.za Pasquale Paoli 18.

Questi due Enti, tra loro federati nella *Federazione Esploratori Italiani* (F.E.I.) sono le sole organizzazioni scautistiche italiane riconosciute dall'Ufficio Internazionale dello Scautismo (Boy Scouts International Bureau) con sede in Ottawa (Canadà), 77 Metcalfe Street.

Il movimento femminile è realizzato anch'esso da due Associazioni nazionali: l'Unione Nazionale Giovani Esploratori (U.N.G.E.I.) e l'Associazione Guide Italiane (A.G.I.) fra di loro federate nella Federazione Italiana Guide Esploratrici (F.I.G.E.).

Il Lupettismo nel C.N.G.E.I.

Nel Corpo Nazionale Giovani Esploratori Italiani, la classe *Lupetti* è la prima delle classi in cui si suddivide l'organizzazione scautistica: essa riunisce i fanciulli dai 7 agli 11 anni.

L'attività della classe Lupetti si svolge separatamente da quella delle altre classi.

Nell'ambito di ogni Sezione i Lupetti sono riuniti in Unità denominate *Branchi.*

Il Branco raggruppa di norma dai 18 ai 36 Lupetti, ha sede propria ed una propria organizzazione tecnico-amministrativa, sempre sotto la giurisdizione del Commissario di Sezione. Dirigente, amministratore ed educatore del Branco è il *Capo Branco* coadiuvato dal suo Vice.

Il Branco comprende più *Torme.* Ad ogni Torma è proposto un *Capo Torma,* il quale può essere scelto tra i Lupetti anziani o provenire dagli Esploratori. La Torma è formata da 2-3 *Mute.*

La Muta è composta normalmente da sei Lupetti ed è guidata da un *Capo Muta* coadiuvato da un Vice.

Per abituare i fanciulli alla vita associata si lascia che i Lupetti della Muta propongano al Capo Branco il loro Capo.

Dopo un periodo di prova come Aspirante, il fanciullo si prepara progressivamente alla vita scout nelle seguenti Categorie, alle quali è ammesso dopo aver superato i rispettivi esami:

Lupetto semplice,
Lupetto ad una stella,
Lupetto a due stelle.

Emblema dei Lupetti è la Testa di Lupo.

Motto dei Lupetti è: « Fai meglio! ».

Legge dei Lupetti è: Il Lupetto cede sempre alla volontà del vecchio Lupo.
Il Lupetto non cede mai a sè stesso.

La Promessa dei Lupetti è: Prometto di fare del mio meglio per
— Amare Dio, la Patria, la Famiglia;
— Osservare la Legge del Lupetto e compiere ogni giorno una buona azione.

Il Lupettismo nell'A.S.C.I.

Nell'Associazione Scautistica Cattolica Italiana (ASCI) il Lupettismo costituisce la prima delle tre *Branche* che corrispondono ai tre successivi momenti di educazione in cui si articola il Metodo Scout.

Essa accoglie i ragazzi dagli 8 ai 12 anni, raggruppandoli in Unità denominate Branchi.

I Branchi hanno vita autonoma, con propria attività, cerimonie, uniformi ecc., ma fanno parte di un *Gruppo*, il quale è l'organismo educativo fondamentale dell'attuazione del Metodo, ove si svolge gradualmente l'intero ciclo della formazione scout.

Ogni Branco è diretto da un *Capo Branco* che è un socio Dirigente della Associazione il quale deve aver superato la maggiore età e conseguito il Brevetto a norma delle Direttive.

L'ambiente del Branco è quello della « *Famiglia Felice* » ove il Lupetto vive gioiosamente nello spirito della cristiana letizia facendo del proprio meglio, in volontaria ubbidienza, in franca sincerità ed in fraterna bontà, per essere degno dei fratelli più grandi a cui si unirà un giorno.

Ogni Branco si compone di un minimo di due *sestiglie* e di un massimo di quattro. La Sestiglia ha il suo *Capo Sestiglia* ed un Vice Capo scelti tra i Lupetti.

Il ragazzo che fa domanda di ammissione al Branco viene chiamato *Cucciolo*. Dovrà quindi superare le prove prescritte per diventare « *Zampa tenera* » (*Lupetto semplice*) e in seguito, dopo altre prove, diverrà Lupetto ad una Stella e poi Lupetto a due Stelle.

L'emblema del Lupetto è la testa di lupo.

La Parola Maestra è « del nostro meglio ».

La Legge consta di due articoli:

1) Il lupetto ascolta il Vecchio Lupo,
2) Il lupetto non ascolta se stesso:

La Promessa è la seguente:

« Con l'aiuto di Dio prometto di fare del mio meglio:
— Per compiere il mio dovere verso Dio e verso la Patria.
— Per osservare la Legge del Branco e fare una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno.

INDICE ANALITICO

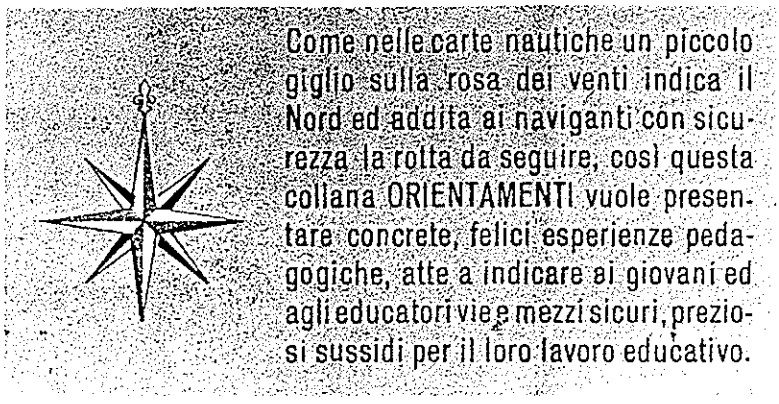
INDICE

PARTE SECONDA

SPECIALITA'
e come conquistarle

PARTE TERZA

SCOPO E METODO DELL'EDUCAZIONE LUPETTO



Questa nuova collana della Editrice Àncora ha inizio con le opere fondamentali sullo scautismo.

LORD BADEN-POWELL

LA STRADA VERSO IL SUCCESSO

Con 60 illustrazioni dell'Autore - Copertina a quattro colori in fotolitografia - pag. 280 L. 800

LORD BADEN-POWELL

IL MANUALE DEI LUPETTI

Con 70 illustrazioni dell'Autore - Copertina a quattro colori in fotolitografia - pag. 312 L. 800

LORD BADEN-POWELL

SCAUTISMO PER RAGAZZI

Con illustrazioni dell'Autore - Copertina in quattro colori in fotolitografia (in preparazione)

L. 800