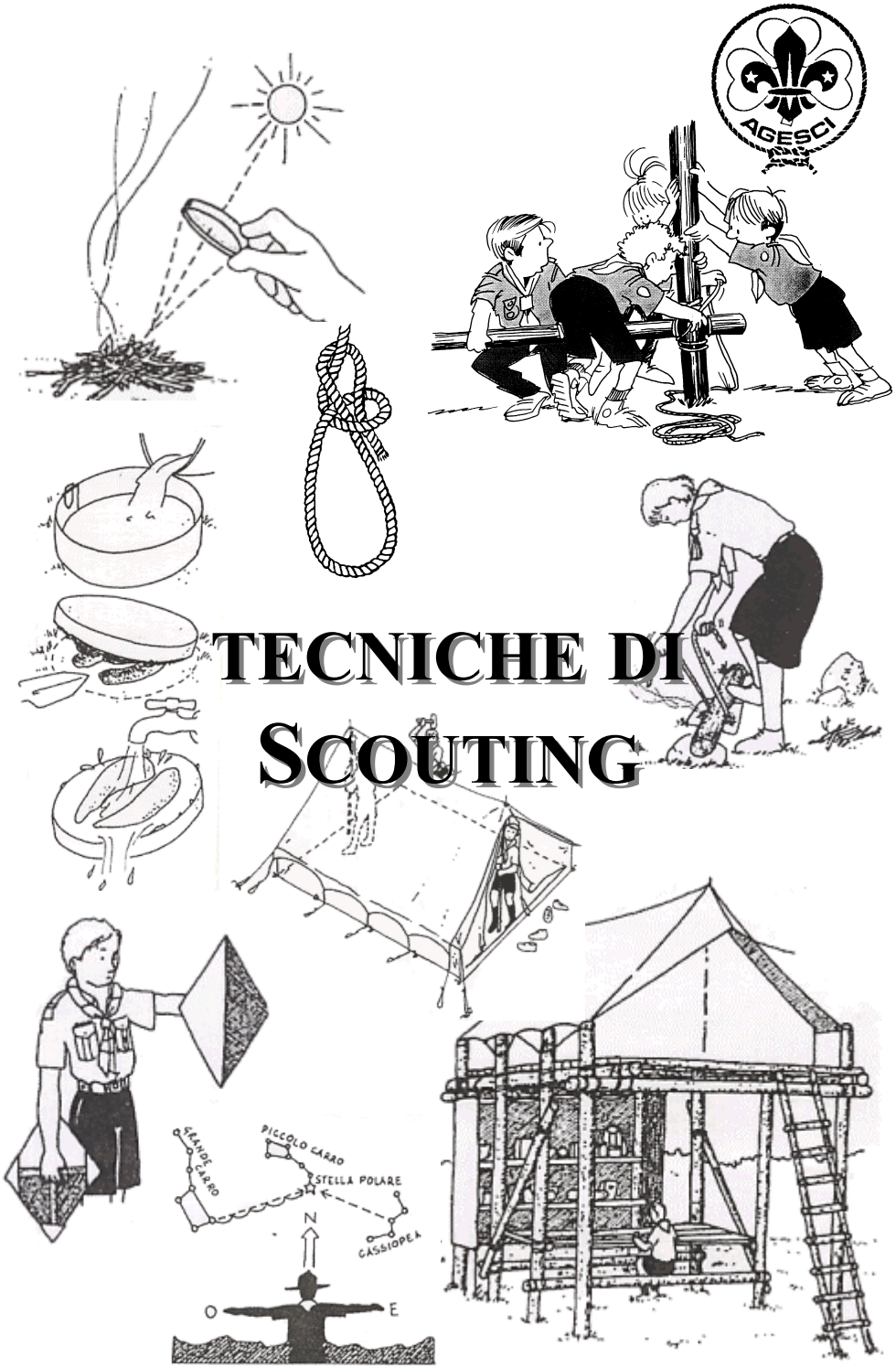
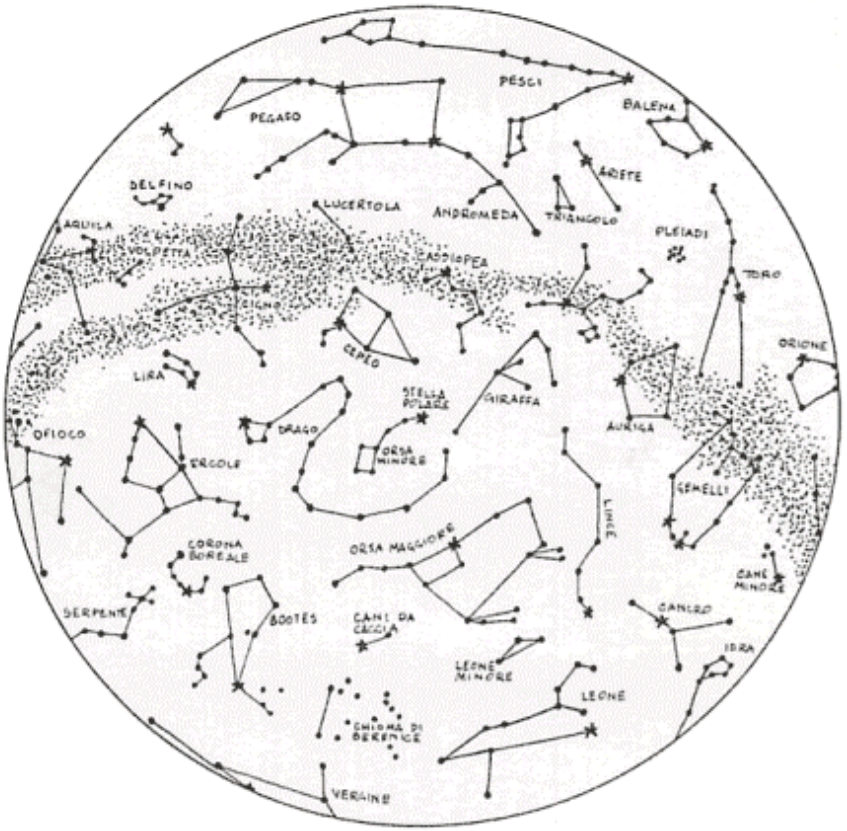
INDICE

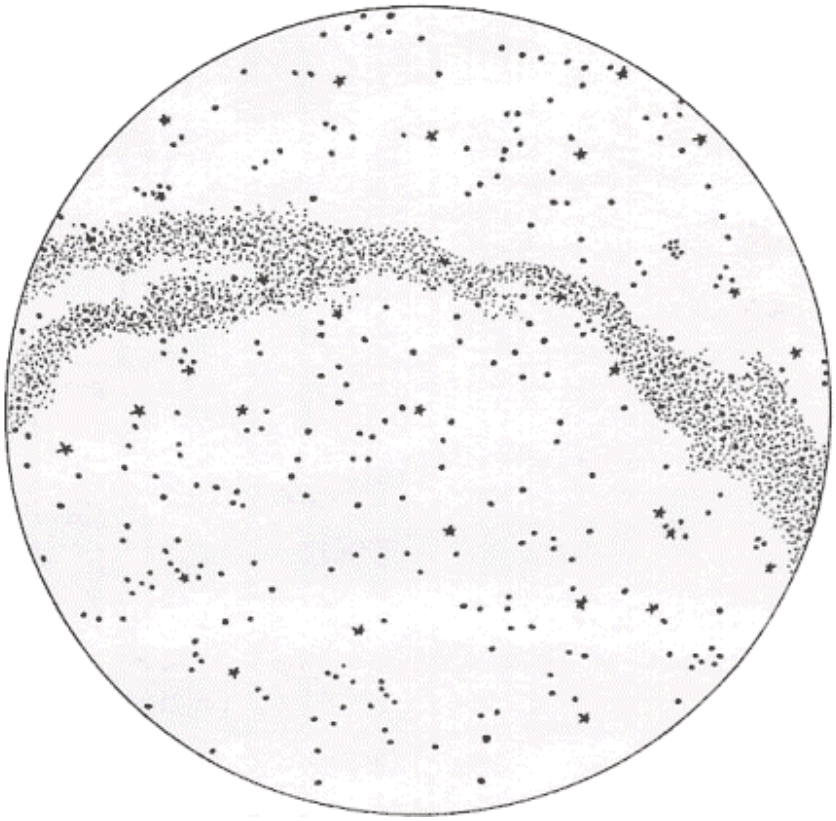
Montiamo la tenda	3
Nodi	6
Legature	10
Costruzioni	12
Misure	23
Froissartage	24
Ponte canadese	27
Capanne	29
Il fuoco	31
Fuoco senza fiammiferi	35
Cucina alla trapper	37
Pane scout	41
Fasciature	42
Cassetta Pronto Soccorso	44
Segnalazione	45
Segni di pista	47
Rileviamo le orme	49
Tracce	51
La bussola	55
Orientarsi senza bussola	57
Percorso rettificato	59
Misurazioni	61
Schizzo panoramico	64
Che tempo farà?	66
La sera al fuoco	68
Costellazioni	70





Al vertice dell'ombrello, dove il bastone incontra la tela, c'è la stella polare. Quindi, mentre tutte le altre stelle ruotano insieme all'ombrello, la stella Polare non si muove: essa indica il Nord.
A causa di questa rotazione, ogni notte, alla stessa ora, le stelle che osservi nel cielo, sono leggermente sostate verso occidente rispetto alla notte precedente.
Vi sono alcune costellazioni che sono visibili tutto l'anno, esse sono dette "circumpolari". Altre costellazioni sono visibili solo in alcuni periodi dell'anno.

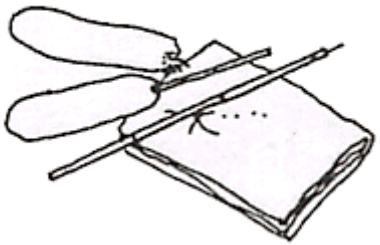
COSTELLAZIONI



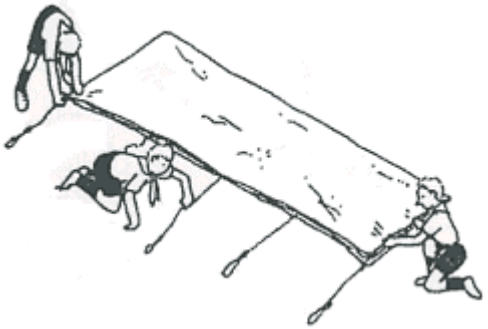
Alza gli occhi al cielo in una notte limpida e serena: vedrai una miriade di stelle scintillanti.
Fin dai tempi antichi, gli uomini hanno raggruppato insieme le stelle che sembravano più vicine, definendo così le costellazioni e vedendo in esse figure di uomini, o di animali, o di personaggi mitologici.
Le stelle non sono ferme nel cielo, ma sembrano girare sulla nostra testa: in effetti è la Terra a girare. Possiamo pensare al cielo stellato come a un enorme ombrello rotante sul quale sono poste le stelle così come noi le vediamo.

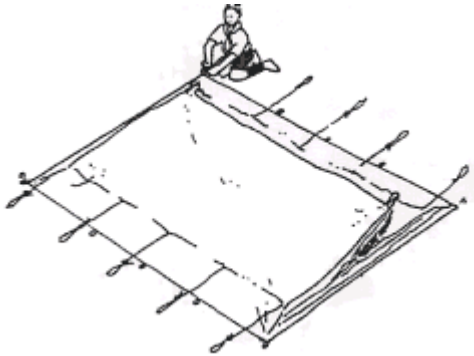
MONTIAMO LA TENDA

1 – Scegli il posto più adatto. Togli le pietre, i rovi e tutto ciò che può tagliare, pungere e macchiare.



2 – Apri la tenda sul terreno e srotola i tiranti.

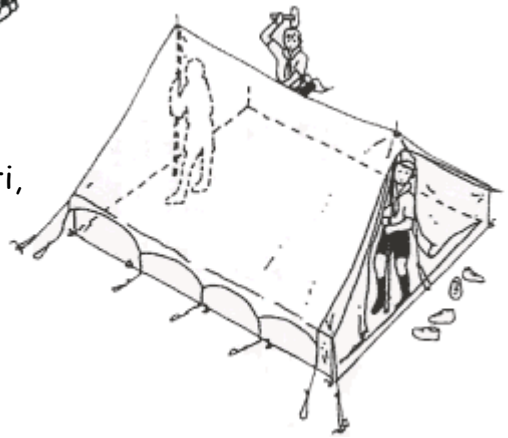




3 – Piazza la tenda e fissa al suolo il catino ben teso. Metti prima i picchetti agli angoli.

4 – Prepara la paleria e mettila al suo posto.

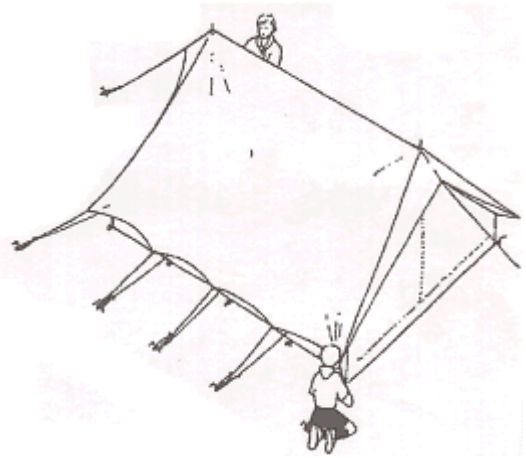
5 – Metti il sovratelo.



6 – Mentre due persone reggono i pali, fissa i tiranti, cominciando dai quattro angolari e passando subito dopo a quelli anteriore e posteriore.

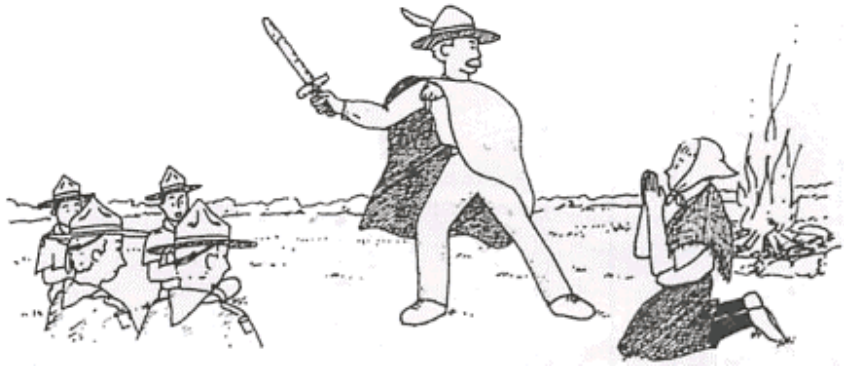
7 – Pianta i picchetti inclinati a 45°, in modo che offrano una buona resistenza. Non mandarli a fondo nel terreno, perché la corda dei tiranti marcirebbe a contatto con il suolo.

8 – Regola la tensione dei tiranti in modo che la tenda non faccia pieghe o grinze ed i fianchi verticali della tenda stiano bene in piedi.



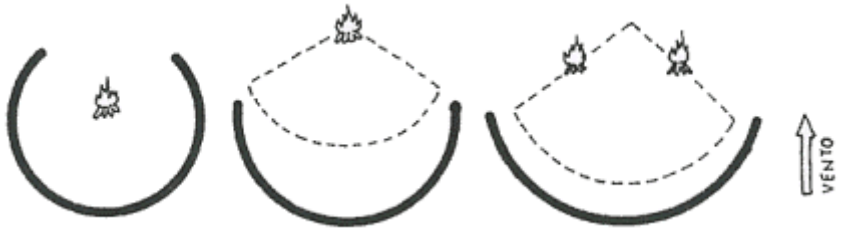
Se la tua squadriglia deve anche dirigere il Fuoco da Campo:

1. Preparate il programma prima dell'inizio, mettendovi d'accordo con il capo reparto e con gli altri capi squadriglia.
2. Mettete le cose più movimentate ed allegre verso l'inizio e lasciate quelle più tranquille verso al fine, in modo da predisporre tutti al momento di preghiera che conclude il Fuoco
3. Scrivi su un foglio l'ordine dei numeri, giochi, canti, gare, ecc. ed avvisa le persone in tempo utile, un po' prima di quando dovranno entrare in scena.
4. Al termine di ogni numero lancia un ban ed annuncia subito il numero successivo, senza lasciare pause.



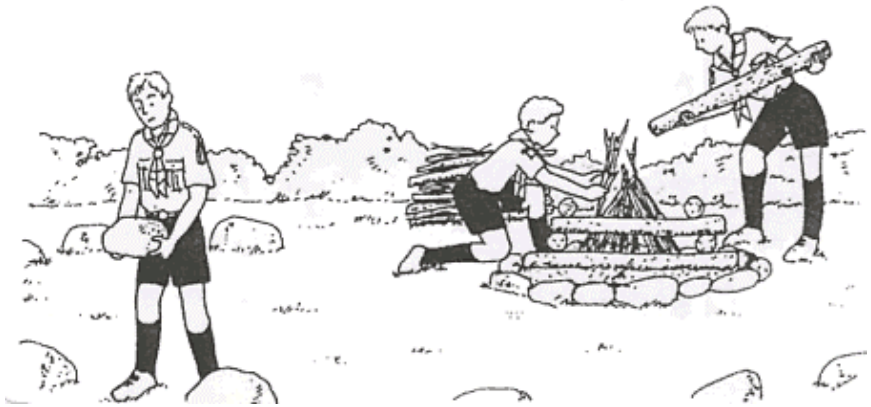
LA SERA AL FUOCO

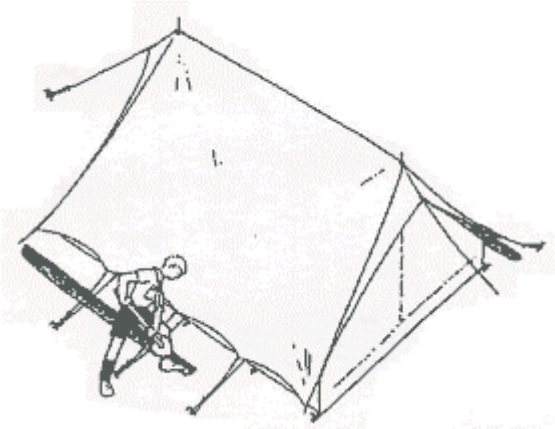
Il fuoco da Campo si vive e si realizza con tutti i partecipanti, infatti tutti sono attori, chi sta al centro e chi sta in cerchio.



Se la tua squadriglia è incaricata di organizzare un fuoco da campo:

1 Mettete il fuoco, o i fuochi, in modo che il fumo non disturbi nessuno (per fare ciò osservate bene la direzione predominante del vento).
2 Decidete il posto per la scena e per il deposito legna.
3 Preparate la pira e una buona riserva di legna già spezzata.
4 Preparate dei sedili per tutti.
5 Accendete il fuoco quando vi verrà detto e alimentatelo senza disturbare.
6 Al termine spegnete accuratamente il fuoco con molta acqua.





9 – Se ne hai il permesso scava i canaletti per lo scolo dell'acqua piovana.

NODI

Il nodo ben fatto è quello che resiste ad ogni sforzo e che può essere sciolto quando si vuole. Un nodo fatto male è quello che si scioglie al primo sforzo o che rimane serrato così stretto che non si riesce più a scioglierlo.

Per imparare i nodi non adoperare mai spago o cordicella, perché in caso di necessità dovrai usare corde grosse.

- NODO SEMPLICE

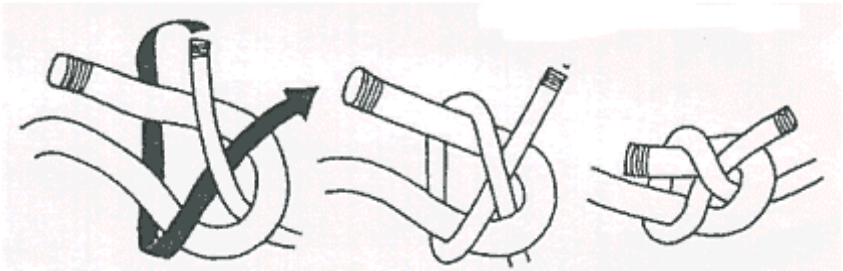
Per non far uscire una corda da un anello.

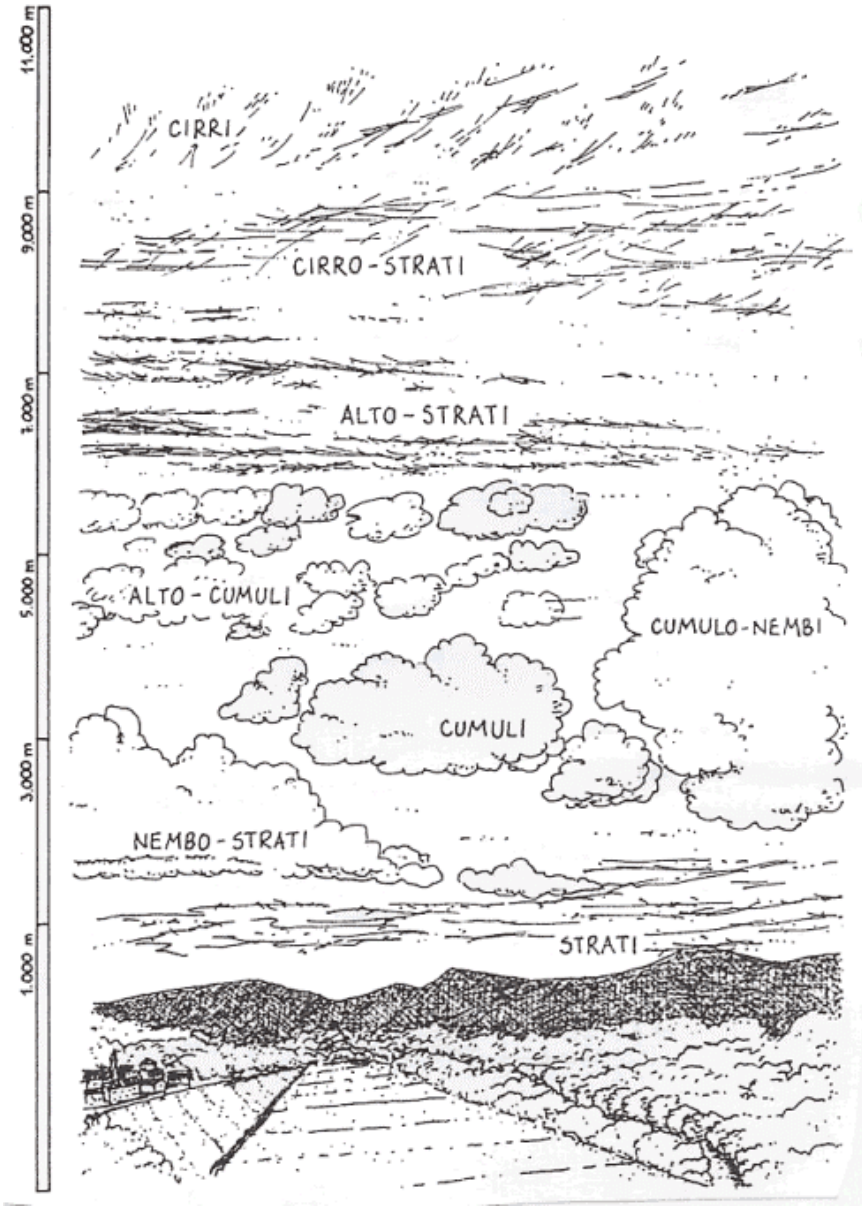
- NODO PIANO

Per unire due corde dello stesso spessore.

- NODO DELLA RETE

Per unire due corde di spessori molto differenti.





CHE TEMPO FARA'?

- CIRRI (6.000-11.000 m)

Sono formati da piccolissimi cristalli di ghiaccio. Assumono l'aspetto di veli e di festoni intrecciati. Non provocano precipitazioni, ma annunciano cambiamenti di tempo.

- CIRRO-STRATI (6.000-11.000 m)

Sono formati da aghi di ghiaccio. Hanno l'aspetto di un velo biancastro e fibroso. Quando sono davanti al sole o alla luna, danno un effetto di alone. Non provocano precipitazioni.

- ALTO-STRATI (4.000-6.000 m)

Nuvole molto estese, di colore grigiastro uniforme. Sono formate da enormi masse di goccioline di acqua. Quando formano uno strato sottile, lasciano vedere il sole in trasparenza come un vetro smerigliato.

- ALTO-CUMULI (3.500-6.500 m)

Si presentano in banchi a forma di batuffoli grigi o biancastri. Sono costituiti da goccioline di acqua. Quando sono davanti al sole danno l'effetto corona (due anelli blu pallido o giallo-rossi).

- CUMULO-NEMBI (800-3.500 m)

Nubi molto voluminose, di colore variante fra il bianco sporco ed il nero, sormontate da un pennacchi di cirri o cirro-strati. Portano acquazzoni, grandine, pioggia forte o neve.

- CUMULI (1.500-3.000 m)

Nubi bianche variamente estese. Si formano di giorno e sono indice di bel tempo.

- NEMBO-STRATI (800-2.000 m)

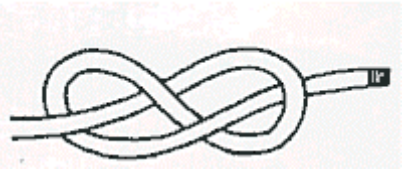
Sono degli alto-strati bassi. Sono di colore grigio scuro. Il cielo è coperto uniformemente. Possibilità di pioggia.

- STRATI (500-1.200 m)

Distese uniformi di nuvole, grigie, simile a nebbie. In genere non danno pioggia, ma pioviggine.

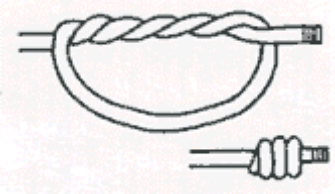
- NODO AD OTTO

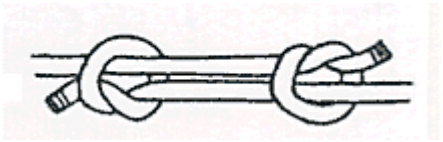
Per accorciare di poco una corda, o per non farla uscire da un anello.



- NODO DEL CAPPUCCINO

Per appesantire l'estremità di una corda, o per non farla uscire da un anello.



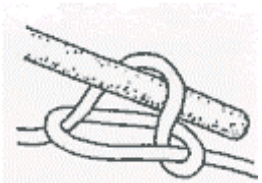


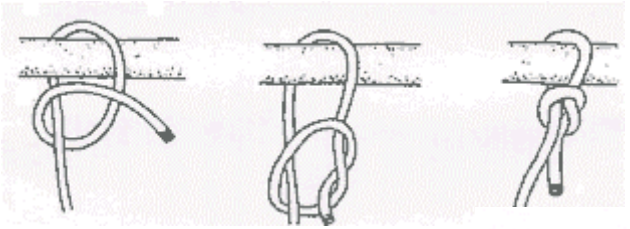
- NODO DEL PESCATORE

Per unire due corde dello stesso spessore, in particolare se sono umide.

- NODO GALERA

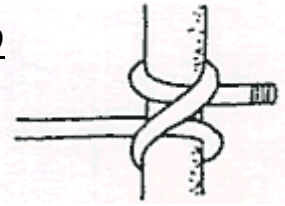
Per fissare bastoni o picchetti ad una corda (ad esempio per costruire una scala di corda con i pioli di legno).

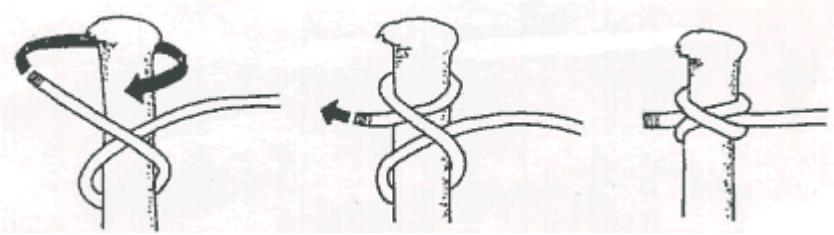




- NODO DEL BARCAIOLO O PARLATO

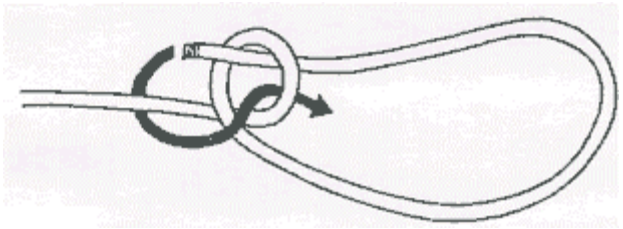
Per ancorare un oggetto o per iniziare una legatura.

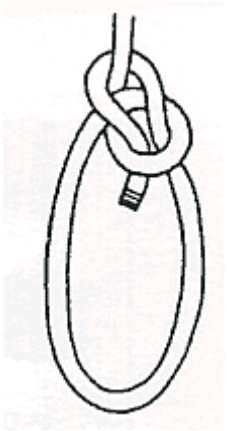


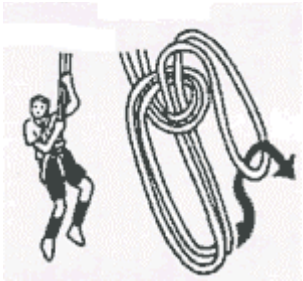


- NODO BOLINA O CASSA D'AMANTE O CAPPIO DEL BOMBARDIERE

Per far salire o scendere qualcuno su un pendio molto ripido o su una parete verticale.

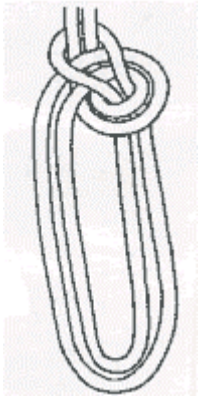






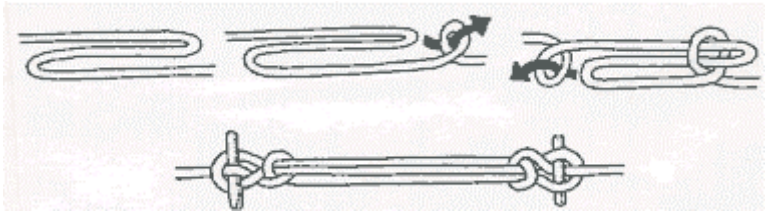
- NODO BOLINA DOPPIO

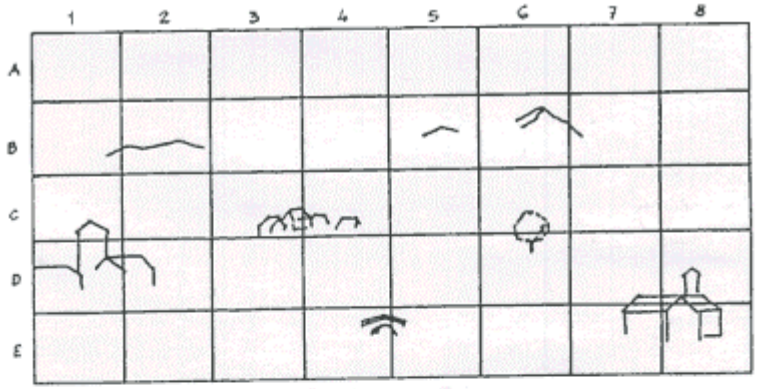
Per gli stessi usi del bolina semplice, ma molto più efficace, in particolare per portare aiuto a qualcuno in difficoltà, in quanto ha due anelli che sostengono molto meglio una persona.

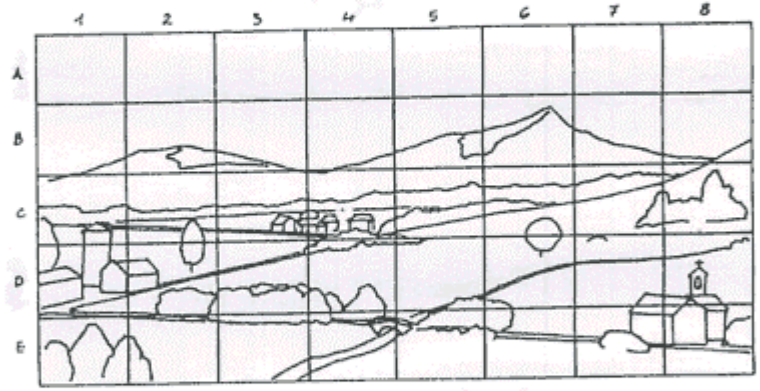


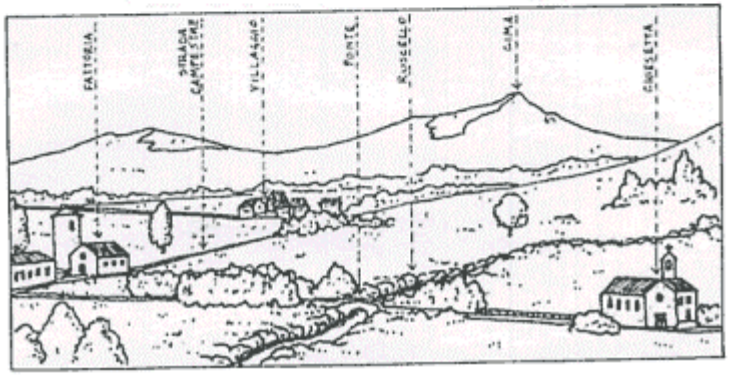
- NODO MARGHERITA

Per accorciare o tendere una corda senza tagliarla e senza staccarne le estremità.



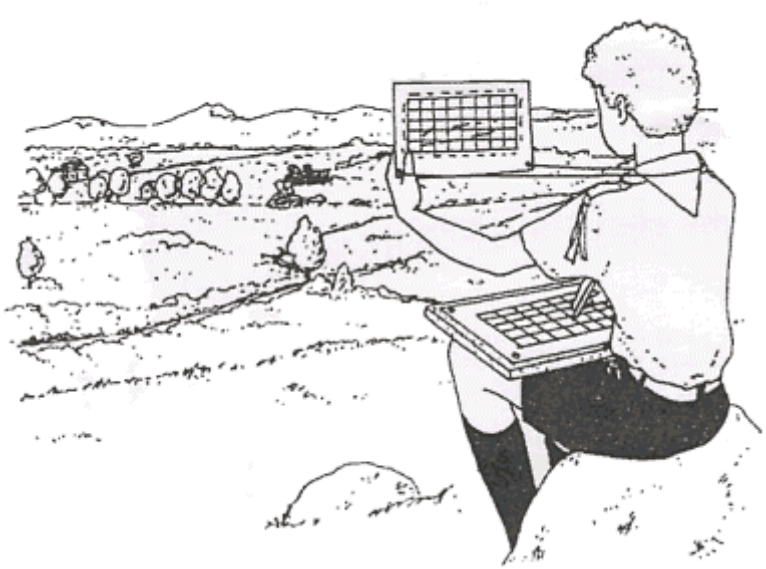






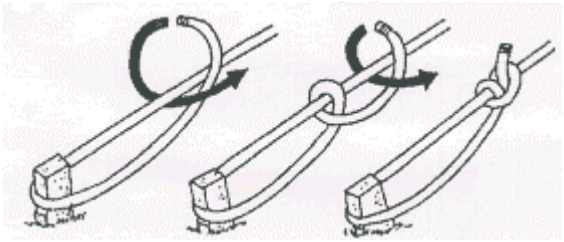
SCHIZZO PANORAMICO

Per disegnare uno schizzo panoramico costruisci prima di tutto un "visore", con un cartone robusto, o con un pezzo di compensato, o con quattro asticelle incollate. Suddividi il visore in riquadri con filo bianco e riportala e riporta sul foglio da disegno la stessa quadrettatura, disegnata a matita sottile.
Metti sul visore una cordicella che passerai dietro al collo e che ti aiuterà a tenerlo sempre alla stessa distanza dai tuoi occhi.
Individua alcuni punti caratteristici del paesaggio (case, alberi isolati, campanili, ecc.) e inizia da essi il tuo disegno. Questo ti aiuterà tutte le volte che dovrai allineare di nuovo il tuo visore.



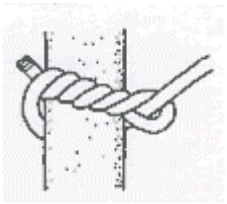
- NODO A MEZZA CHIAVE

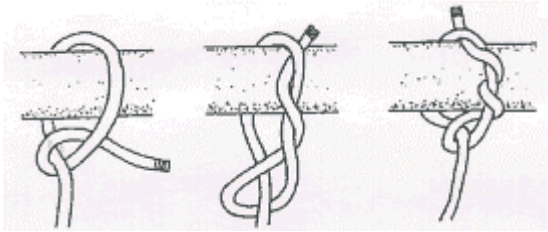
Per fissare un tirante o un picchetto.



- NODO PALETTO O D'ANGUILLA

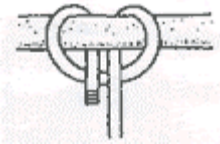
Per ancorare un oggetto o per iniziare una legatura.





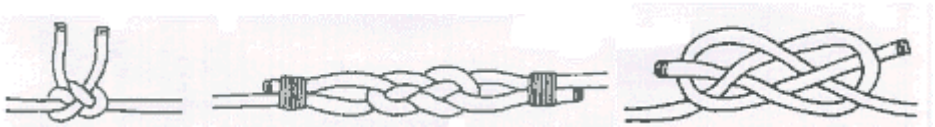
- NODO A BOCCA DI LUPO

Per sollevare un palo o un altro oggetto. Per ancorare una corda. Per legare un carico da trasportare (ad esempio una fascina di legna).



- NODO DI CARRICK

Per unire delle corde di almeno 20 cm. di diametro sottoposte a grandi sforzi. Deve essere terminato da due piccole legature a fascia.

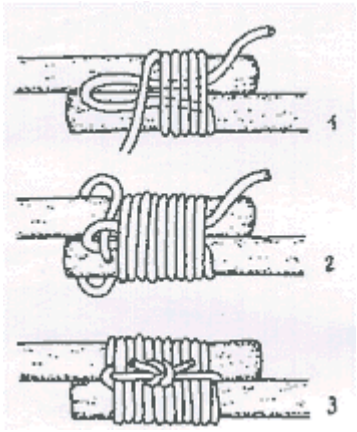


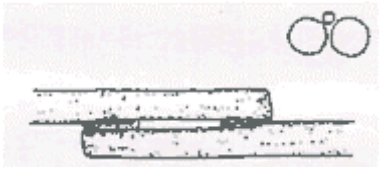
LEGATURE

Devi iniziare la legatura con un nodo solido e devi avere l'accortezza di tirare costantemente la corda fin dal primo giro. Se pensi che basterà una stretta al momento finale, avrai brutte sorprese!

- LEGATURA PIANA O A FASCIA

Per unire due pali paralleli.

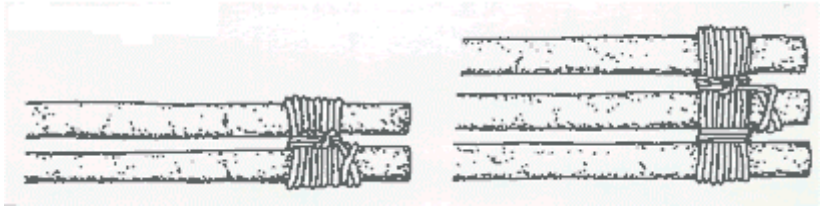




Una piccola astuzia: inserisci un bastoncino fra i due pali.

Per maggiore solidità fai due legature.

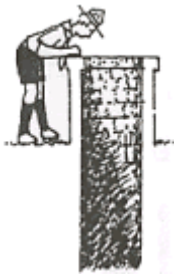
Per costruire un treppiedi:



- MISURAZIONE DI PROFONDITA'

Lascia cadere un sasso e misura quanti secondi occorrono per sentire il rumore della caduta sul fondo.

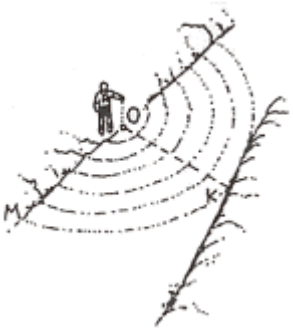
TEMPO	*PROFONDITA'*
0,5"	1,20 m
1"	5 m
1,5"	11 m
2"	19 m
2,5"	30 m
3"	44 m
3,5"	60 m



- MISURAZIONE DI LARGHEZZE

- METODO DEI CERCHI

Mettiti sulla sponda del fiume e lascia cadere una pietra nell'acqua. Dal punto O dove è caduta la pietra, partiranno una serie di cerchi concentrici che si allontaneranno velocemente. Osserva un cerchio e nel momento in cui esso tocca la riva opposta nel punto K, cerca sulla riva nella quale ti trovi, il punto corrispondente allo stesso cerchio. Misurando OM avrai la larghezza del fiume, perché OM=OK.

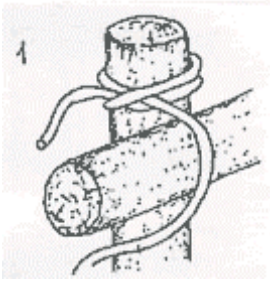


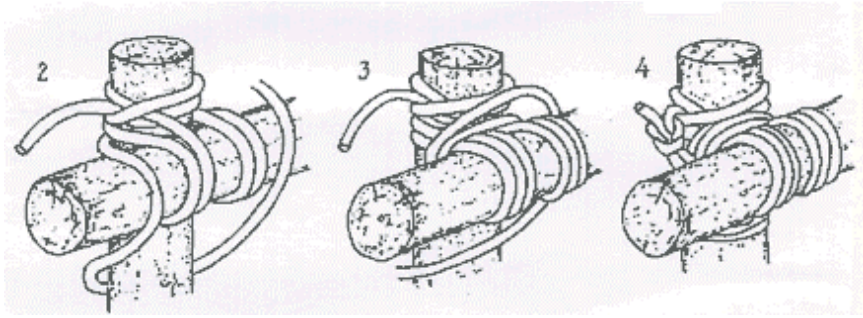
- METODO DELLE PERPENDICOLARI

Pianta un bastone in A. Cammina lungo il fiume, perpendicolarmente ad AP, per una certa distanza, (ad esempio 50 m) e pianta qui un altro bastone. Continua lungo la stessa direzione per una distanza pari alla metà della precedente (25 m) e pianta un terzo bastone. Vai ora in direzione perpendicolare alla precedente. Quando vedi il bastone B e l'albero P allineati, fermati e misura la distanza CD. Moltiplica CD per 2 e otterrai la larghezza del fiume.

- LEGATURA QUADRATA

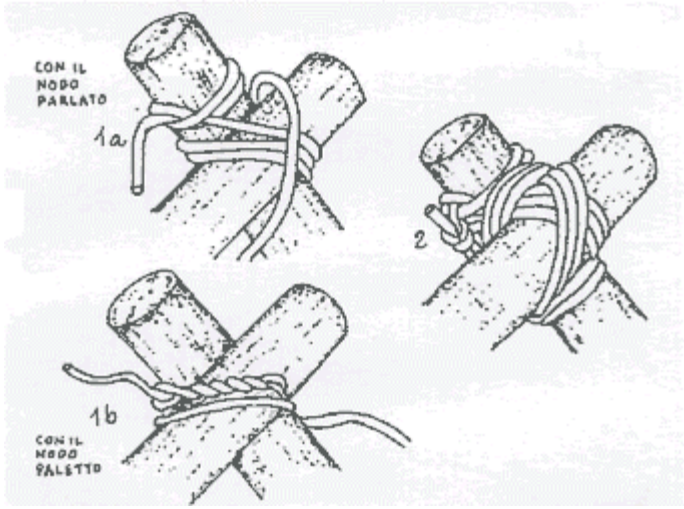
Per unire due pali, uno verticale e uno orizzontale.





- LEGATURA A CROCE DI SANT'ANDREA O DIAGONALE

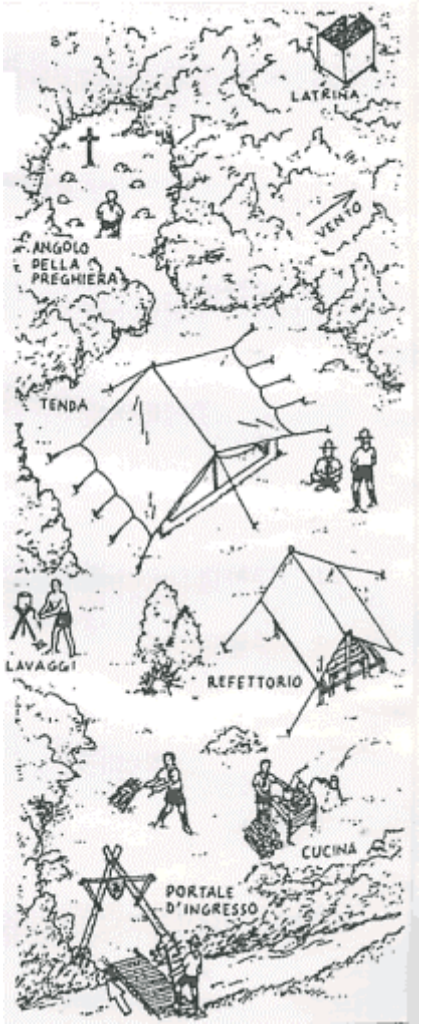
Due modi diversi per iniziare.



COSTRUZIONI

Impara ad utilizzare al meglio il terreno sul quale campeggi. Prima di montare il campo ricerca la migliore ambientazione nel paesaggio ed osserva attentamente:

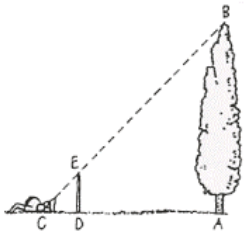
1 la conformazione del terreno;
2 il pendio;
3 dove corre l'acqua quando piove;
4 l'orientamento del vento;
5 l'ombra durante la giornata.



MISURAZIONI

- MISURAZIONE DI ALTEZZE

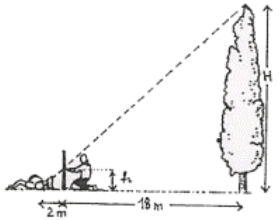
- METODO DEI TRIANGOLI (1)



Pianta un bastone ad una certa distanza dall'albero. Cerca il punto dal quale vedi allineati la sommità del bastone e quella dell'albero.

Altezza albero: $AB = \frac{AC \times DE}{CD}$

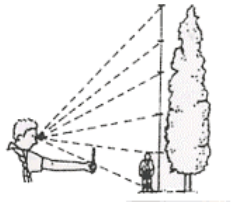
- METODO DELLE 10 VOLTE (2)



Pianta un bastone a 18 m dall'albero. Spostati di altri 2 m e traguarda la sommità dell'albero, segnando dove la linea di mira tocca il bastone. Misura la distanza tra questo segno e il terreno. Moltiplica per 10: questa è l'altezza dell'albero.

Altezza albero: H=10 h

- METODO DELL'OMBRA (3)

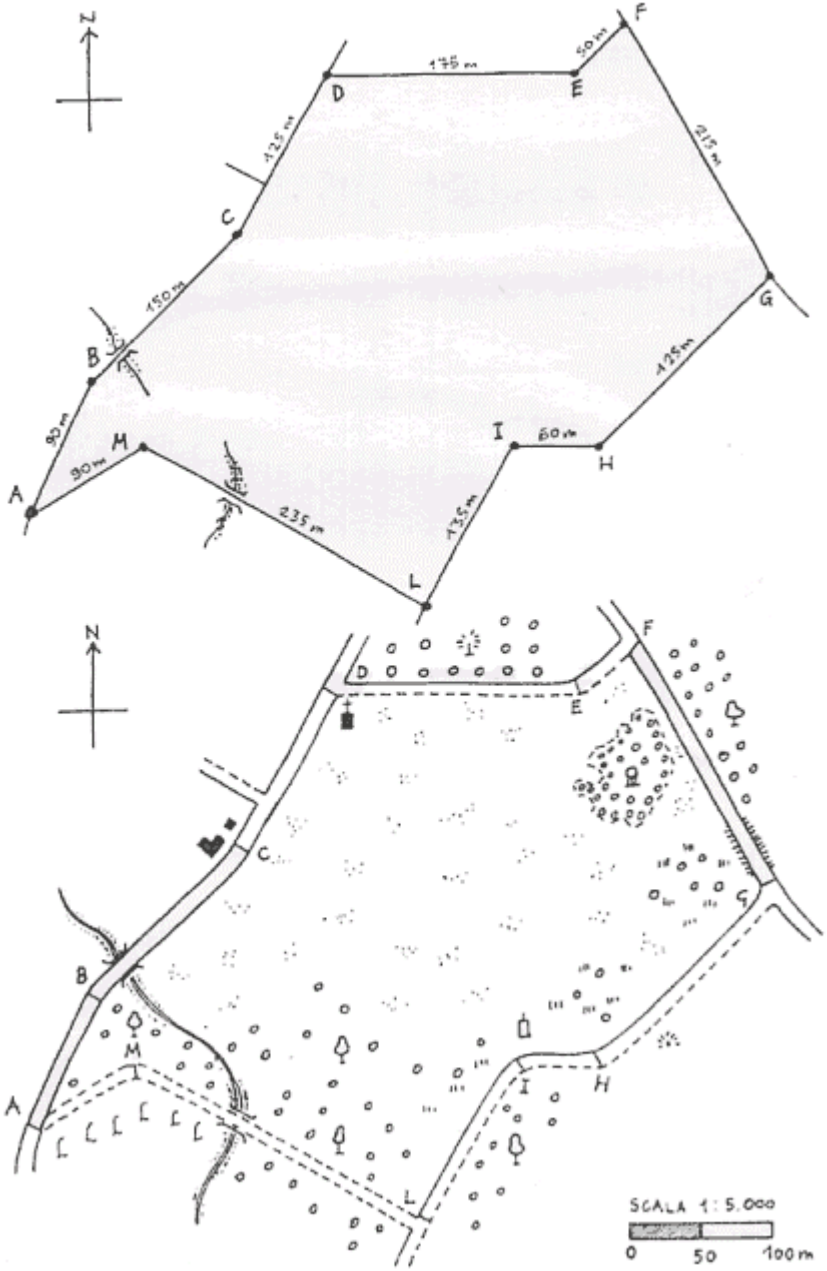


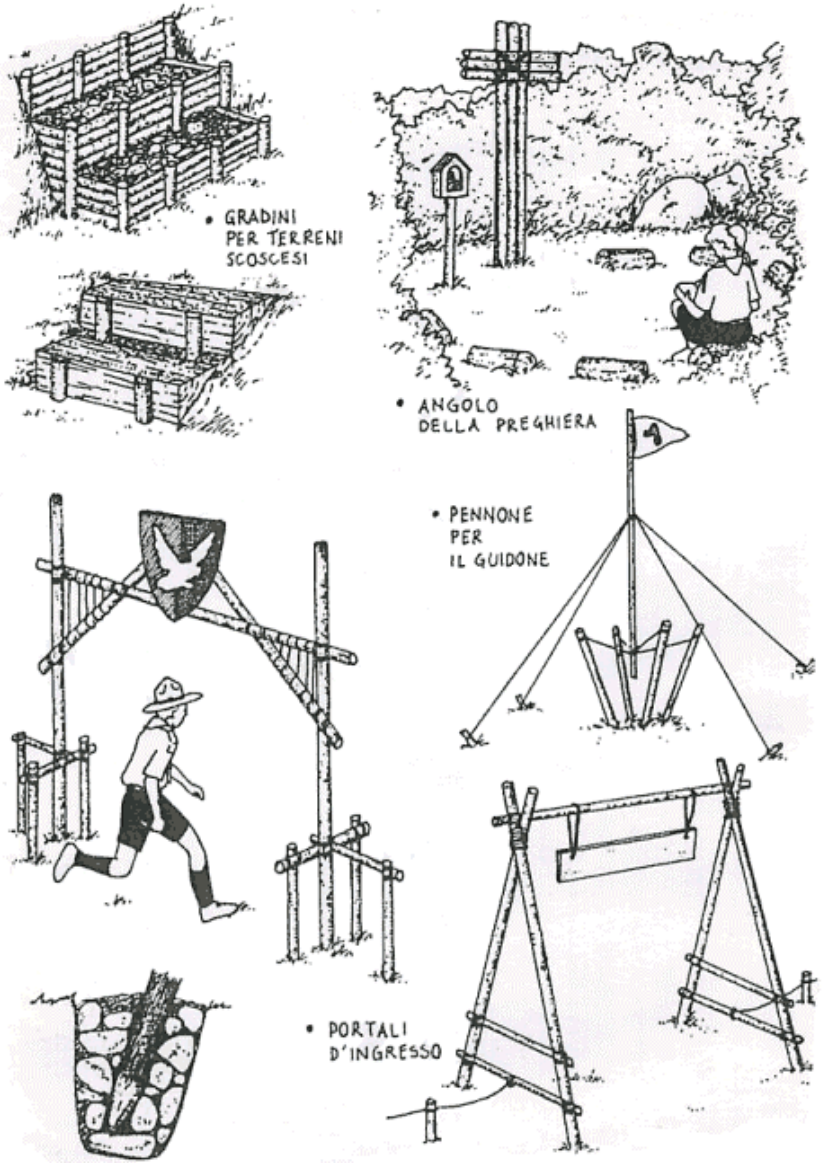
Pianta un bastone vicino all'albero, poi misura l'ombra del bastone e quella dell'albero, le lunghezze delle due ombre sono proporzionate alle relative altezze.

Altezza albero: $AB = \frac{AC \times DE}{DF}$

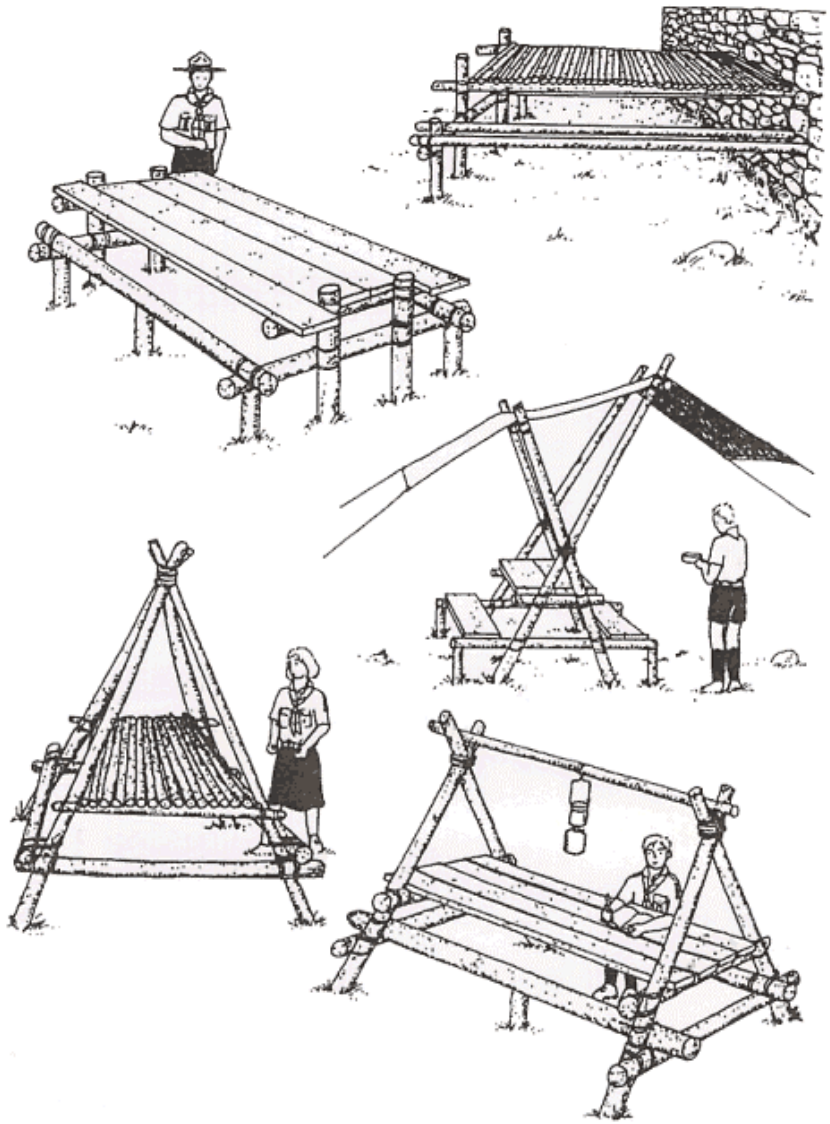
- METODO DELLA MATITA (4)

Metti ai piedi dell'albero un amico di cui conosci l'altezza o un oggetto di cui conosci la misura. Stando abbastanza distante, conta con l'aiuto di una matita o di un bastoncino tenuto in mano con il braccio teso, quante volte l'altezza del tuo amico sta nell'altezza dell'albero. Moltiplica questo numero per l'altezza del tuo amico ed avrai l'altezza dell'albero.


N
A
B
C
D
E
F
G
H
I
L
M
90 m
150 m
125 m
175 m
50 m
215 m
125 m
60 m
135 m
235 m
90 m
SCALA 1:5.000
0
50
100 m


• GRADINI PER TERRENI SCOSCESI
• ANGOLO DELLA PREGHIERA
• PENNONE PER IL GUIDONE
• PORTALI D'INGRESSO

- IL REFETTORIO



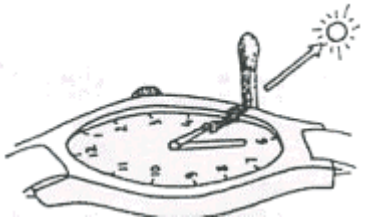
PERCORSO RETTIFICATO

Il percorso rettificato ti serve per disegnare lo schizzo topografico di una zona, basandoti su un disegno schematico tracciato mentre sei in cammino. Disegna lungo una linea retta la strada che percorri, dividendo il tuo foglio come nel disegno qui a fianco e riportandovi ciò che vedi. Misura il tragitto e segna le varie misurazioni. Ad ogni cambiamento di direzione della strada, traccia una linea orizzontale di separazione e disegna il nuovo tratto di strada, segnando la direzione del Nord rispetto ad essa. Per costruire lo schizzo topografico, prendi un foglio di carta, segna su di esso la direzione del Nord, poi disegna la strada percorsa, mettendo i vari "pezzi" uno dopo l'altro e tenendo presenti le varie direzioni Nord di ogni pezzo. Tieni presenti le distanze e riportale correttamente in scala. Completa il disegno con tutti i particolari dei quali avrai preso nota ed otterrai lo schizzo topografico.

PERCORSO RETTIFICATO
scala 1 : 10.000 (1cm = 100 m)

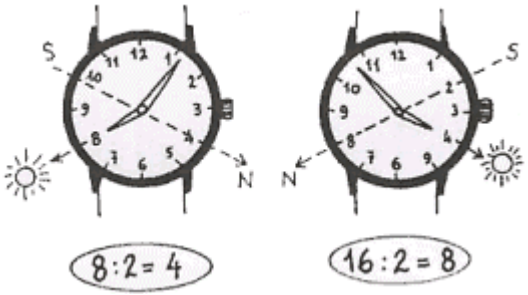
METRI	NOTE	SCHIZZO	NOTE
90	Vigneti	245° M	
235	Vigneti Ruscello Bosco	300° L	Ponte su ruscello
135	Bosco	217° I	Macchia
60		270° H	Abbeveratoio con fontana
125	Grotta	225° G	Macchia Pascoli
215	Oliveti	150° F	Muri Bosco ceduo
50		45° E	
175	Frutteti	90° D	Pascoli
125	Carreggiabile	30° C	Cappella
150	Fattoria Ruscello Ponte	45° B	Pascoli Ruscello
90		25° A	Bosco

- CON L'OROLOGIO



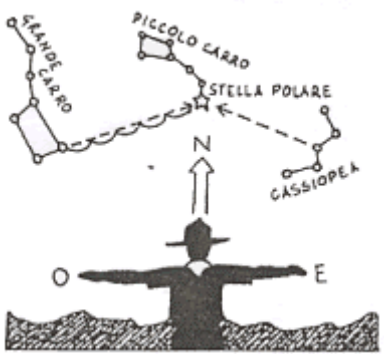
- Metti l'orologio ben orizzontale.
- Appoggia un fiammifero al bordo del quadrante e ruota l'orologio fino a far coincidere l'ombra con la lancetta delle ore.
- Dividi a metà l'ora segnata dalla lancetta delle ore (conta le ore da 0 a 24). La direzione del Nord è quella che va dal centro verso questa ora.

Ad esempio se l'orologio segna le 8, il Nord è dato dalla direzione che va dal centro dell'orologio verso le 4. Se l'orologio segna le 16, la direzione che va dal centro verso le 8 è la direzione del Nord.

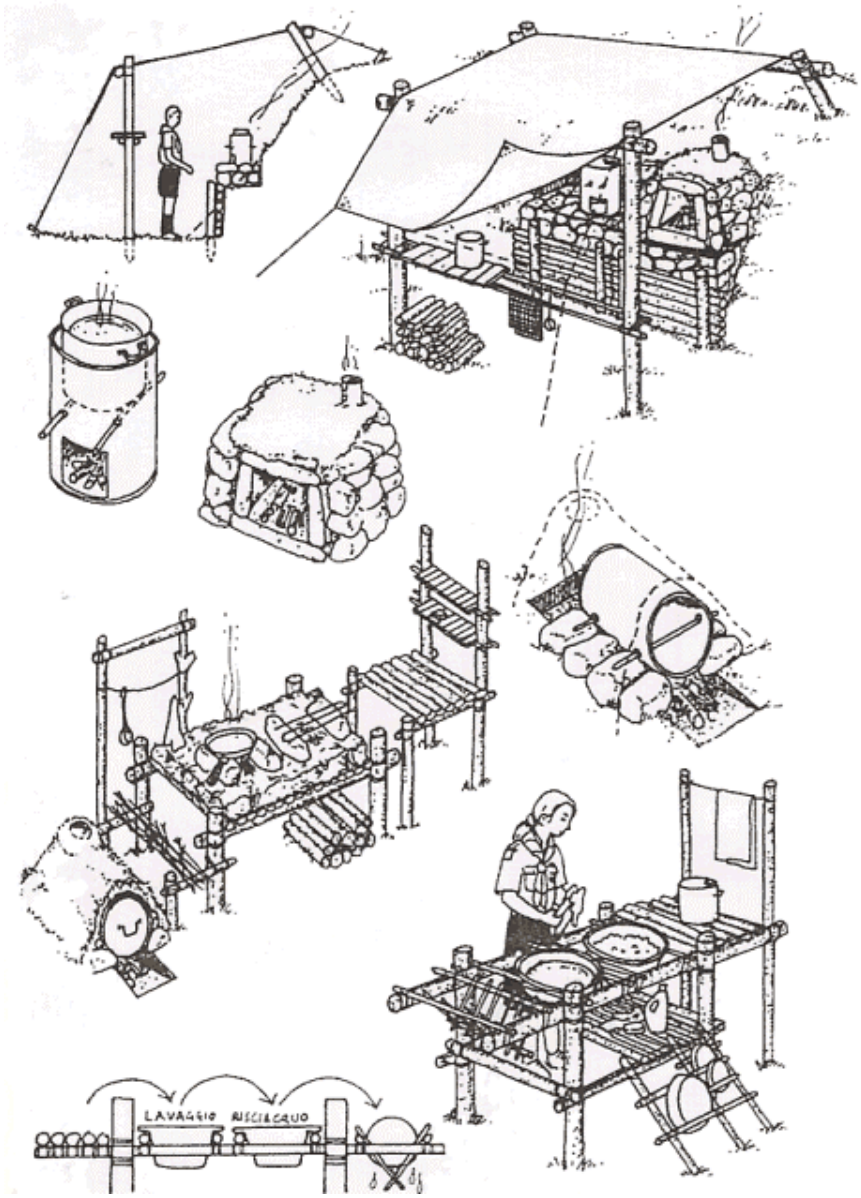


- CON LE STELLE

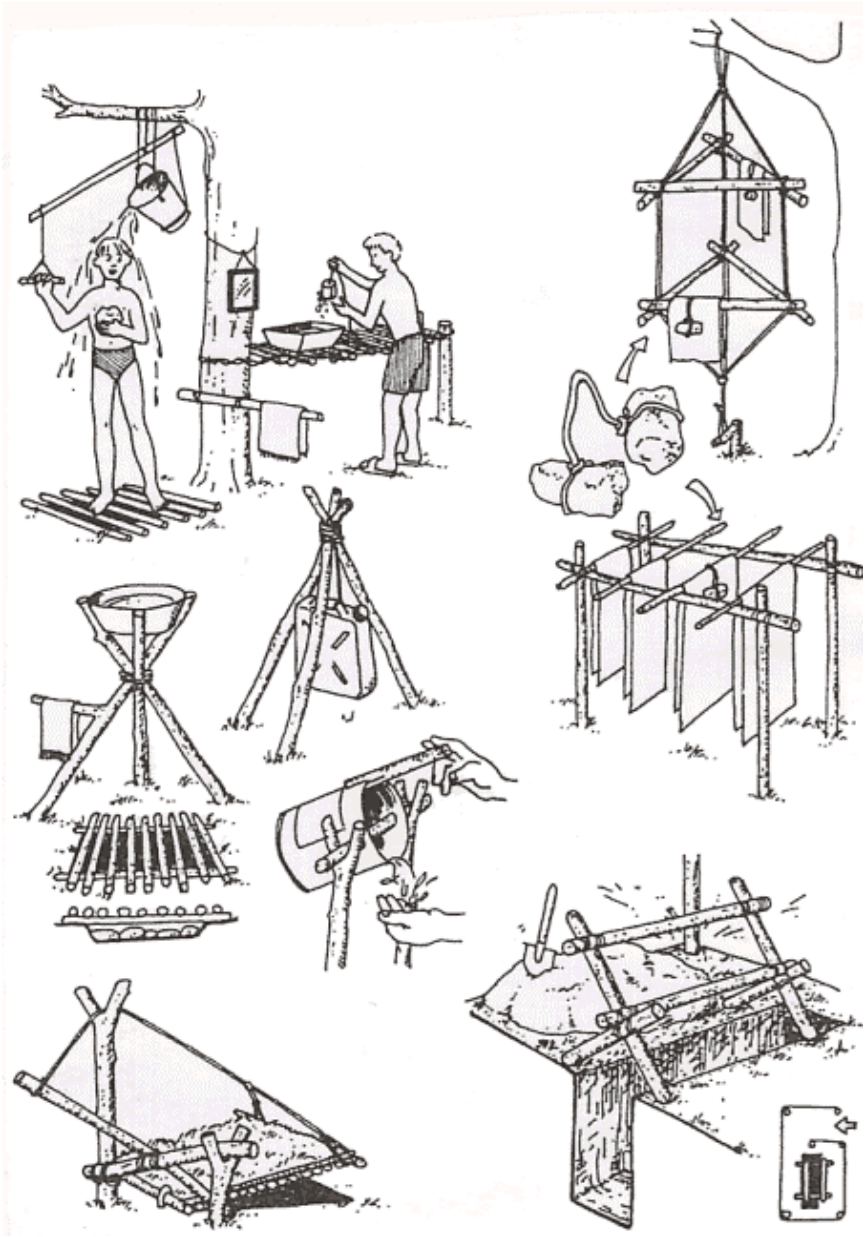
La stella Polare, che indica il Nord, è posta nella costellazione del Piccolo Carro, o Orsa Minore. Quando la stella Polare non è ben visibile, cerca la costellazione del Grande Carro, o Orsa Maggiore. Prolunga 5 volte la distanza delle due stelle alla base del Grande Carro e troverai la Stella Polare. Se L'Orsa Maggiore non è visibile, cerca Cassiopea, che è rivolta verso la stella Polare.



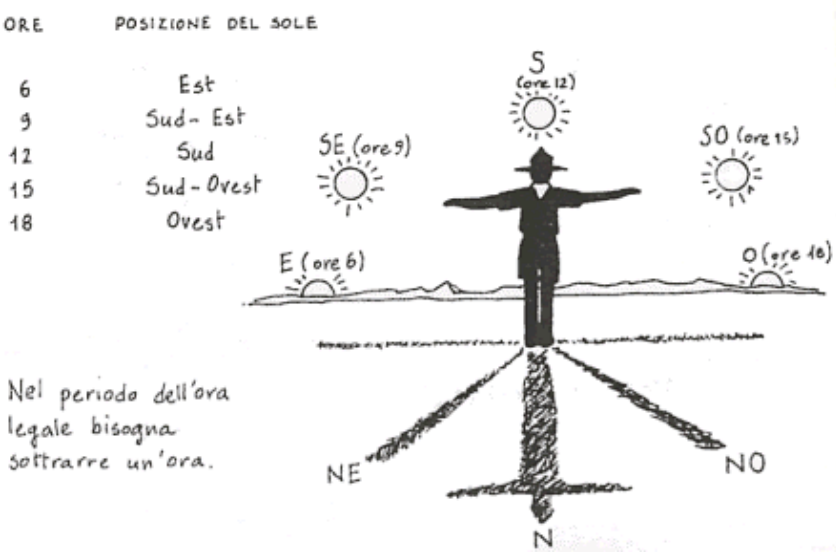
- LA CUCINA



- IGIENE



- CON LA POSIZIONE DEL SOLE



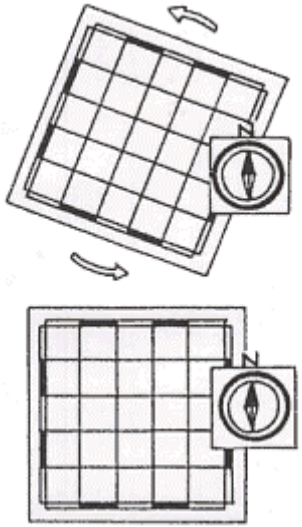
- CON IL METODO DELLO SCOUT AMERICANO

Pianta nel suolo un bastoncino, puntandolo verso il sole in modo che non faccia ombra sul terreno.
Dopo 15-20 minuti apparirà l'ombra alla base del bastone. Questa ombra punta ad Est. Aspetta quando l'ombra è lunga almeno 15 cm.
Traccia la perpendicolare alla direzione dell'ombra per avere il Nord.

Questo metodo è stato ideato da uno Scout americano.

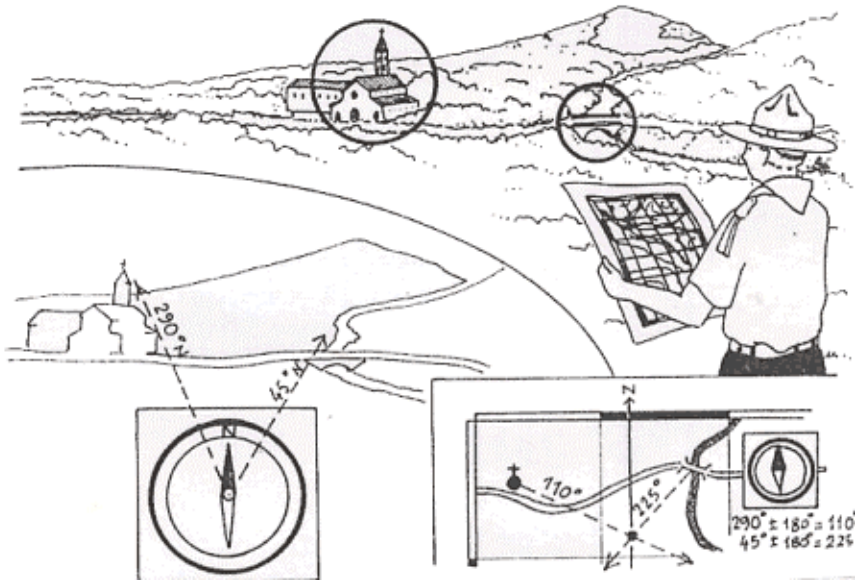
- CON LA CARTA TOPOGRAFICA

Metti la bussola sul bordo della carta topografica e ruota la carta finché l'ago della bussola non è parallelo al margine della carta. In questo modo hai orientato la carta.

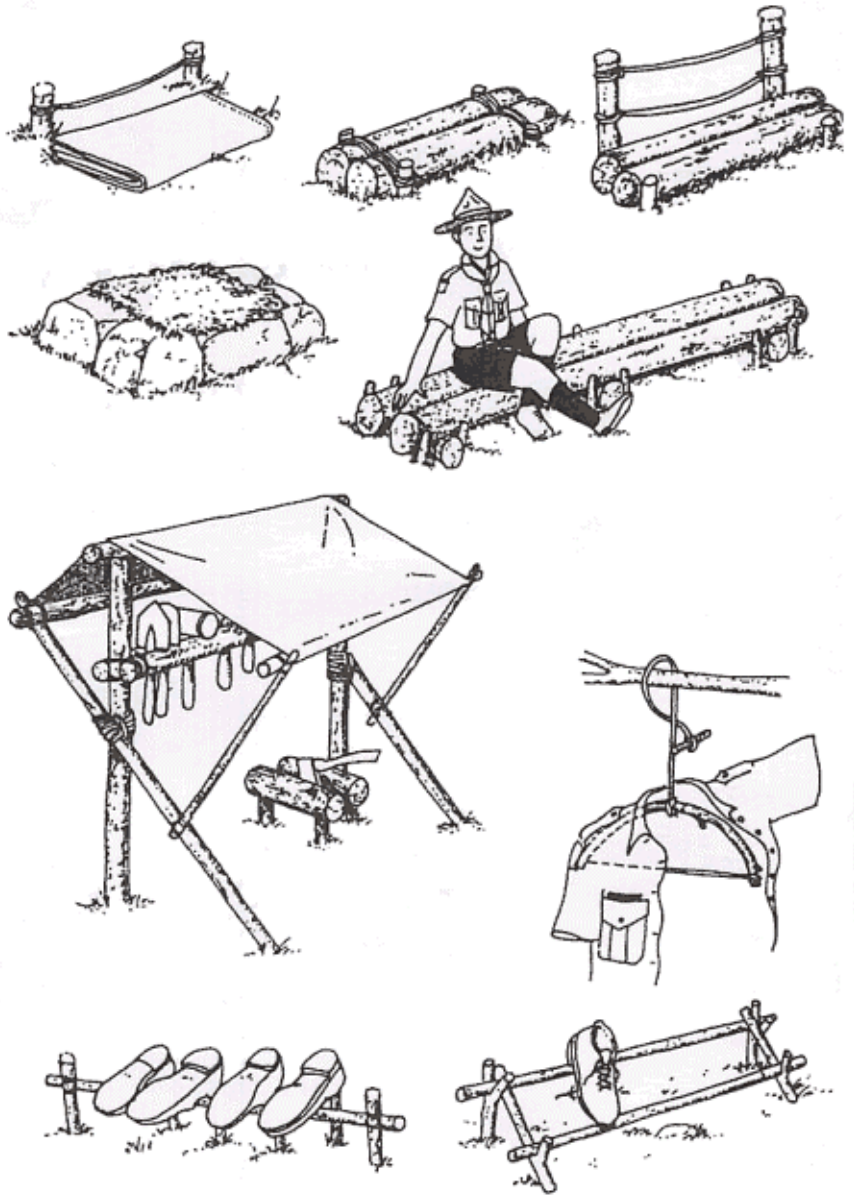


Per trovare la tua posizione sulla carta topografica, scegli tre punti ben evidenti nel paesaggio ed individuali sulla carta.
Con l'aiuto della bussola misura l'azimut di ciascuno di questi punti e riportalo sulla carta topografica.

Il punto dove le linee si incrociano è il punto dove sei tu.

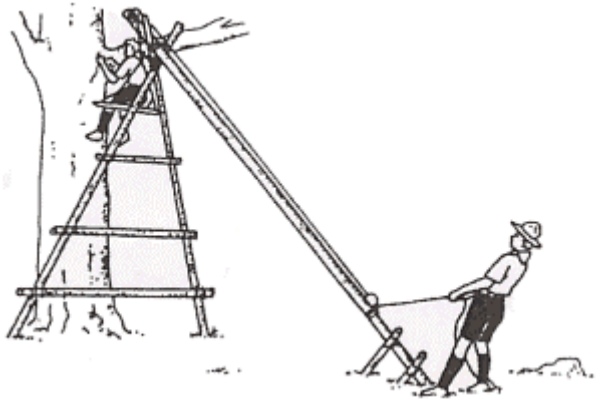


- ASTUZIE



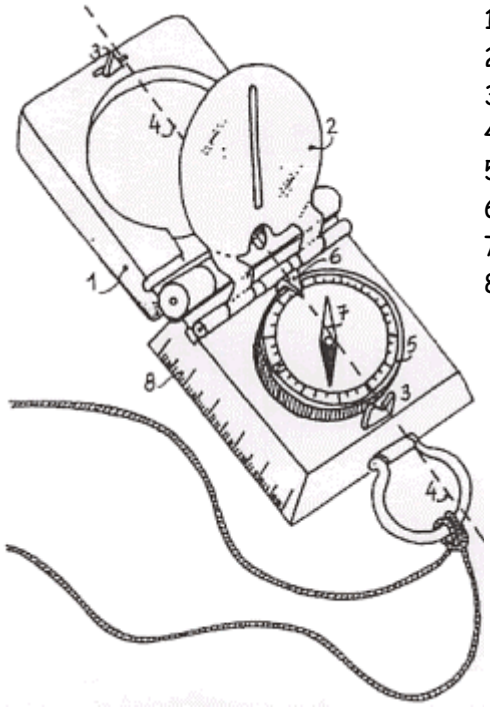
- RIFUGI SUGLI ALBERI

Per segnalare, per osservare gli animali, per sorvegliare il territorio dal pericolo incendi, per fare una base segreta…



Fai così per raggiungere i rami più alti: lavorerai comodamente ed in maggiore sicurezza.

LA BUSSOLA

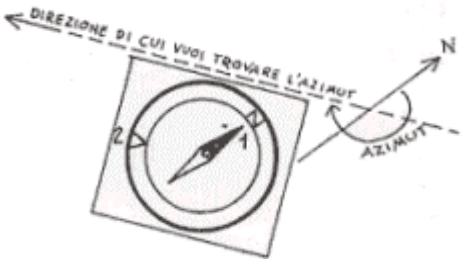


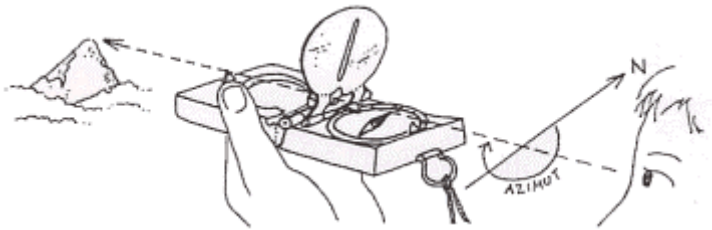
1 COPERCHIO
2 SPECCHIETTO
3 COLLIMATORE O MIRINO
4 LINEA DI COLLIMAZIONE
5 CERCHIO GRADUATO
6 PUNTO DI RIFERIMENTO
7 AGO MAGNETICO
8 SCALA GRADUATA

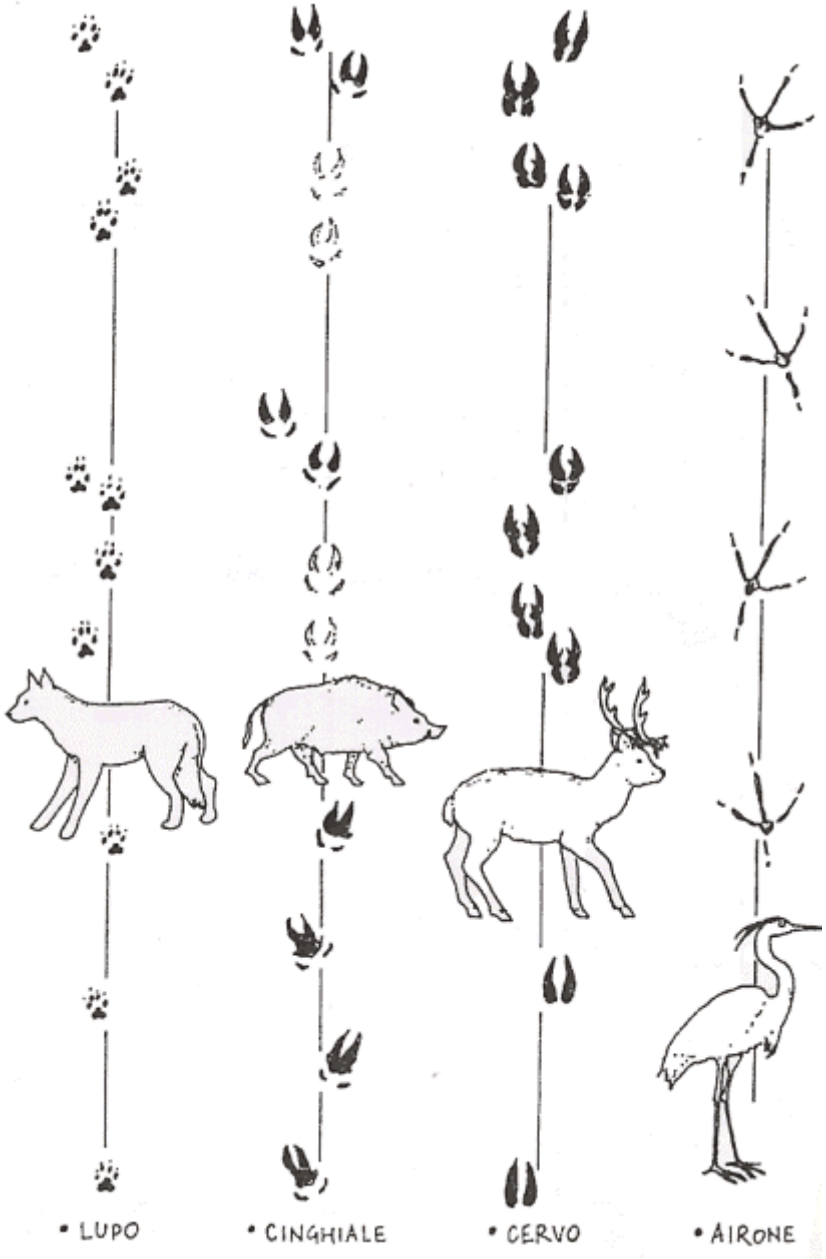
La bussola è lo strumento più semplice per determinare la direzione del Nord o qualsiasi altra direzione
L'angolo formato dalla direzione del Nord e quella di un oggetto che ti interessa (vetta di un monte, casa, ecc.) si chiama AZIMUT.

- PER MISURARE L'AZIMUT

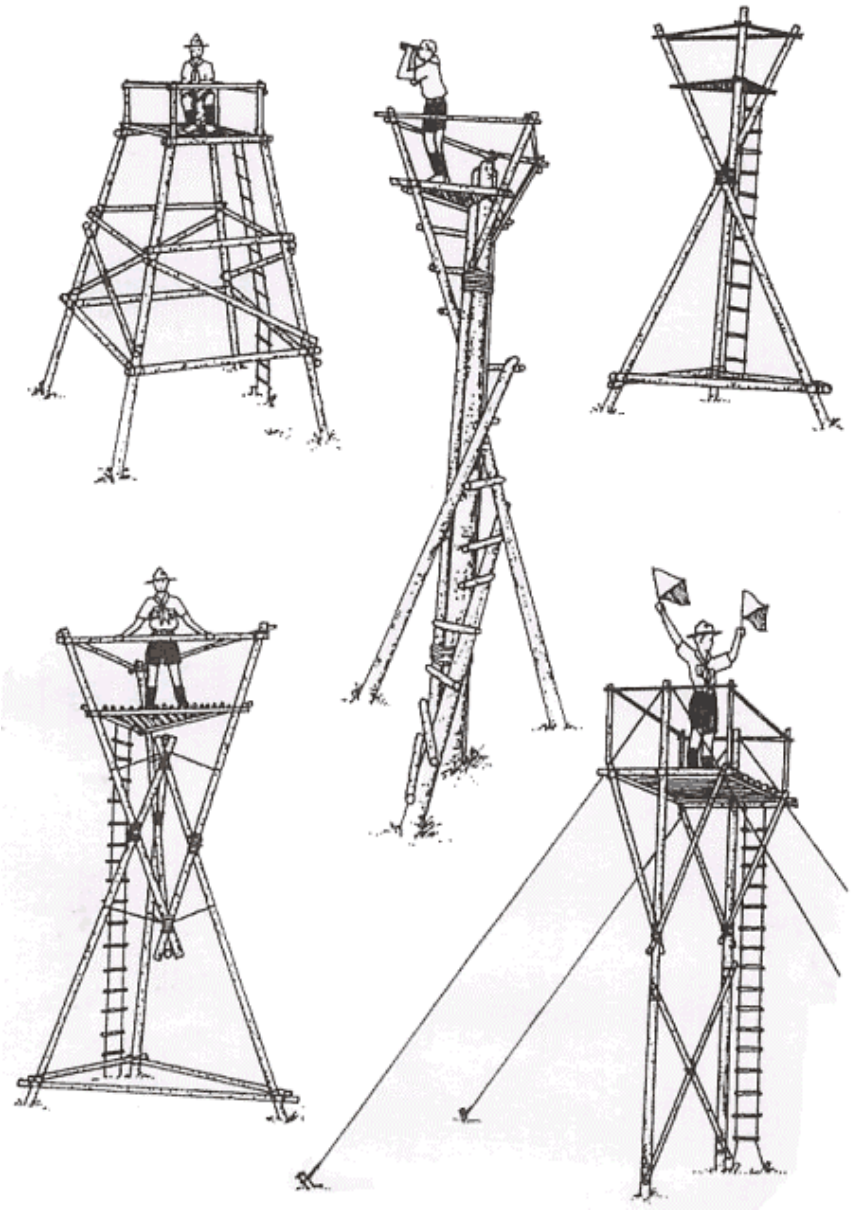
1 Ruota il cerchio graduato fino a far coincidere il Nord con l'ago della bussola.
2 Leggi l'azimut sul punto di riferimento.



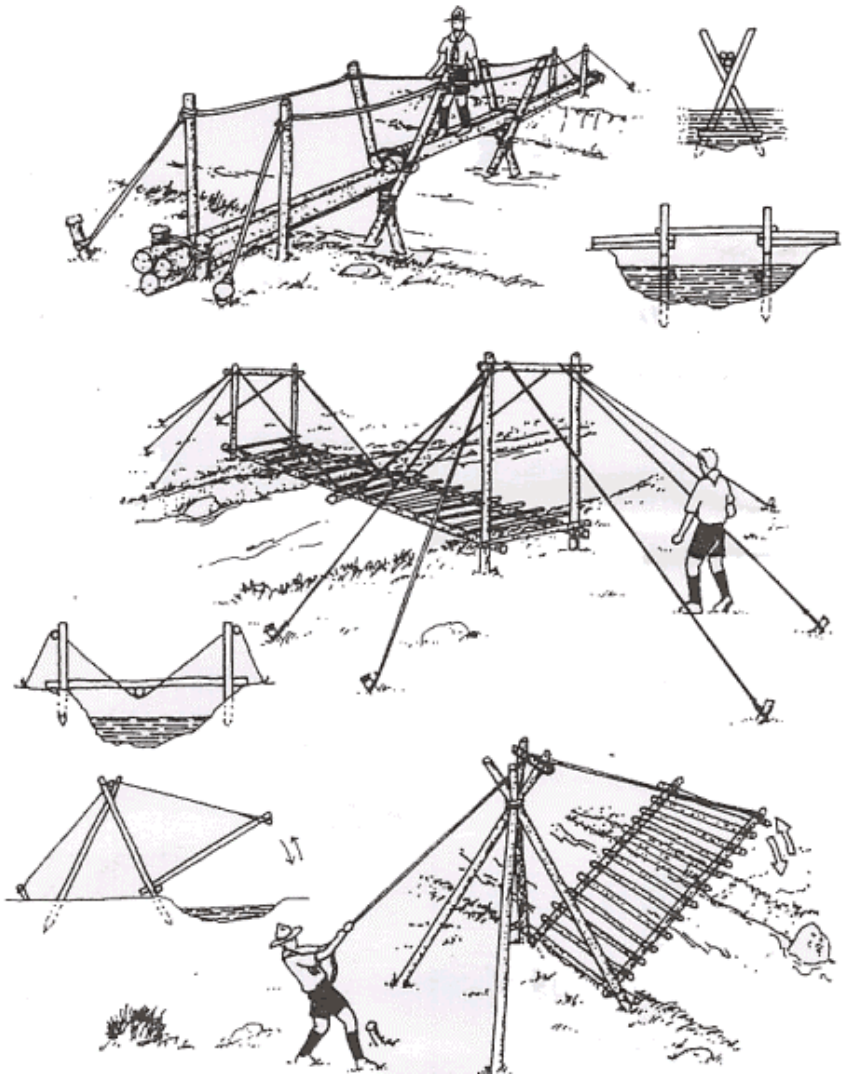


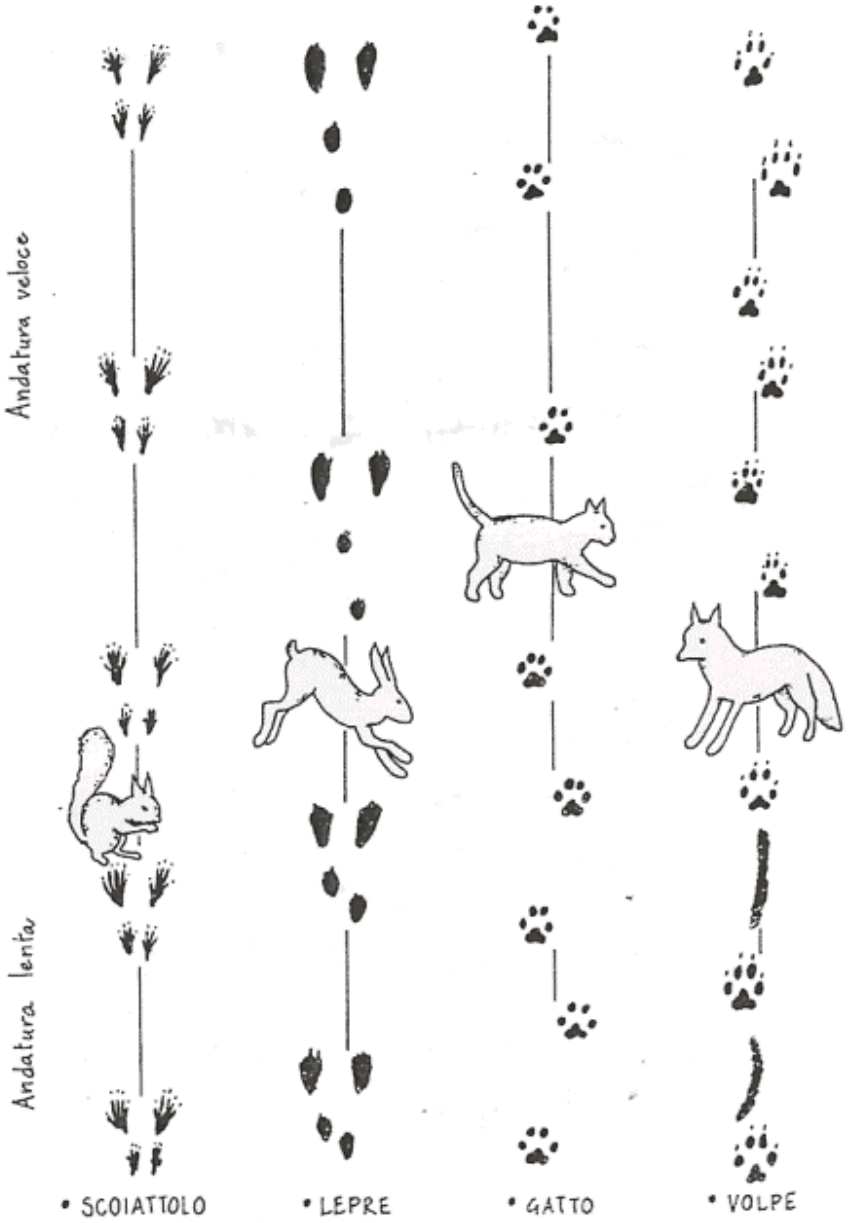


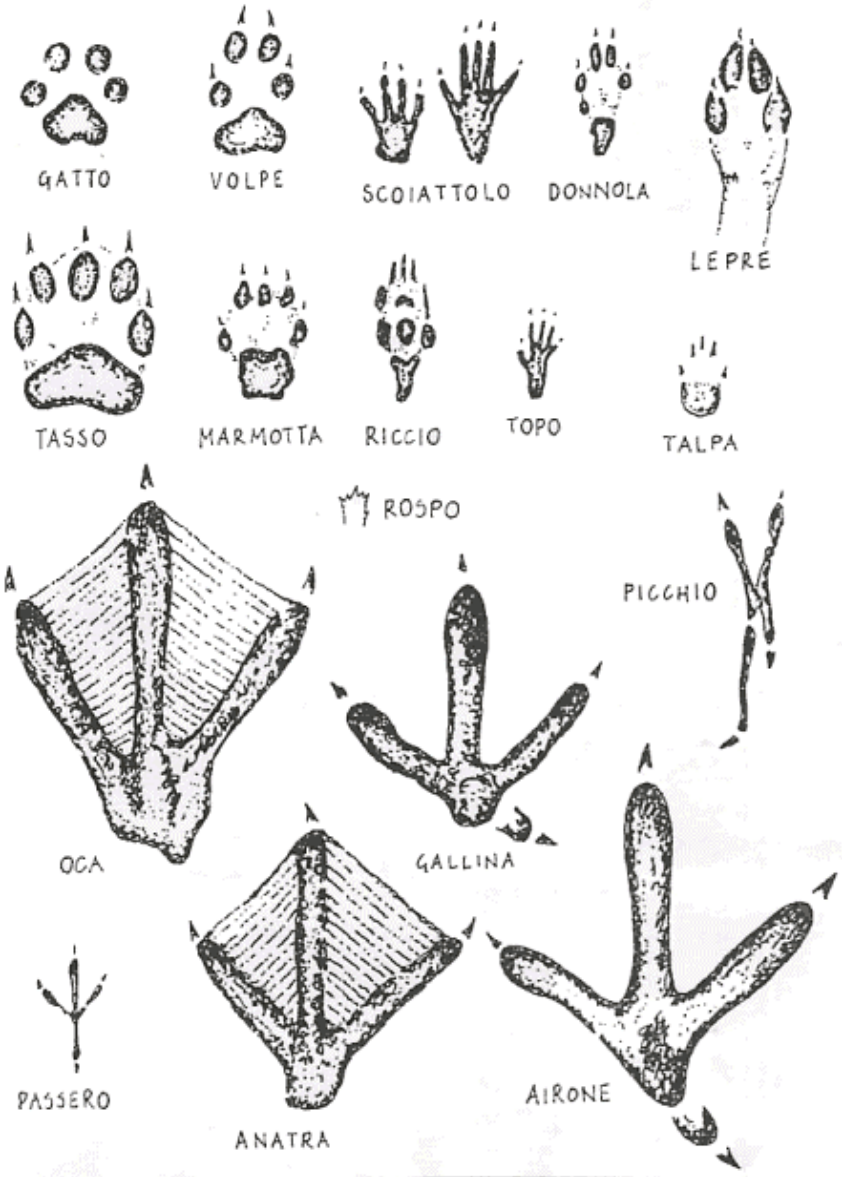
- TORRETTE

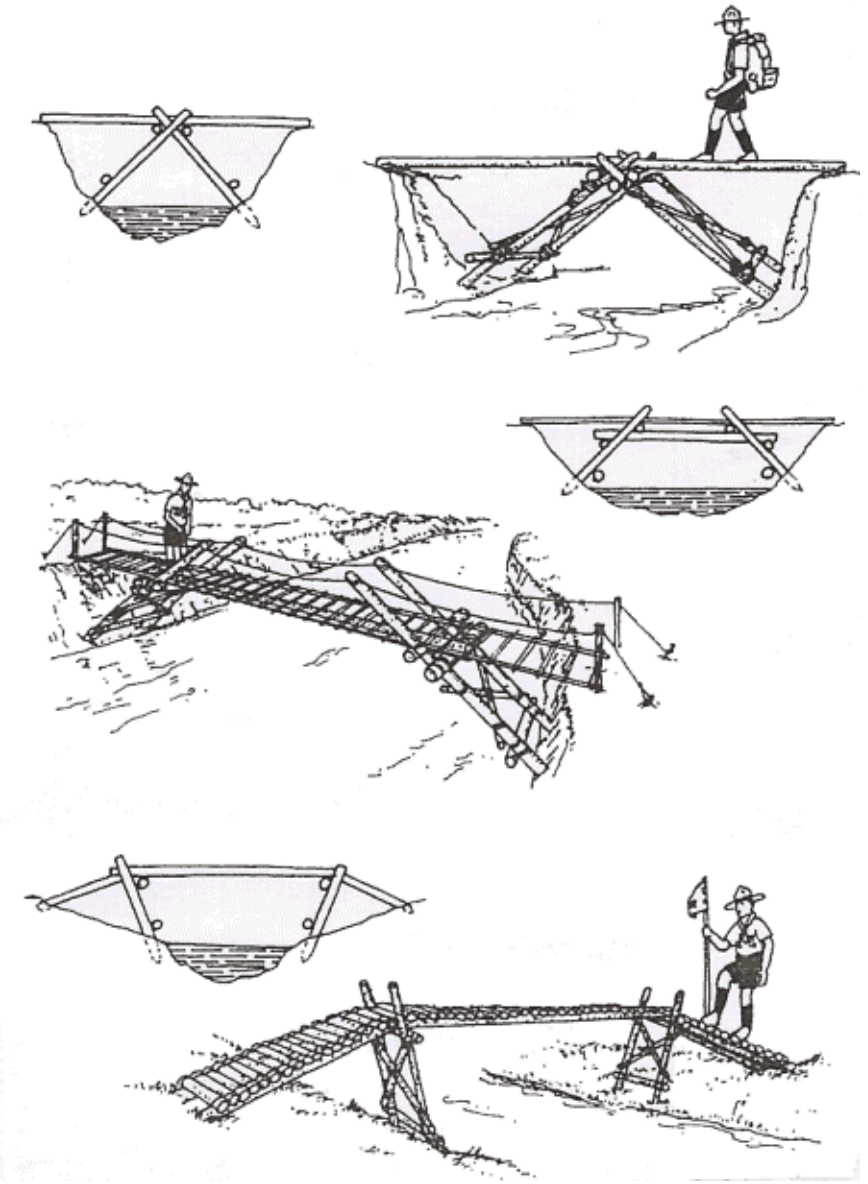


- PONTI

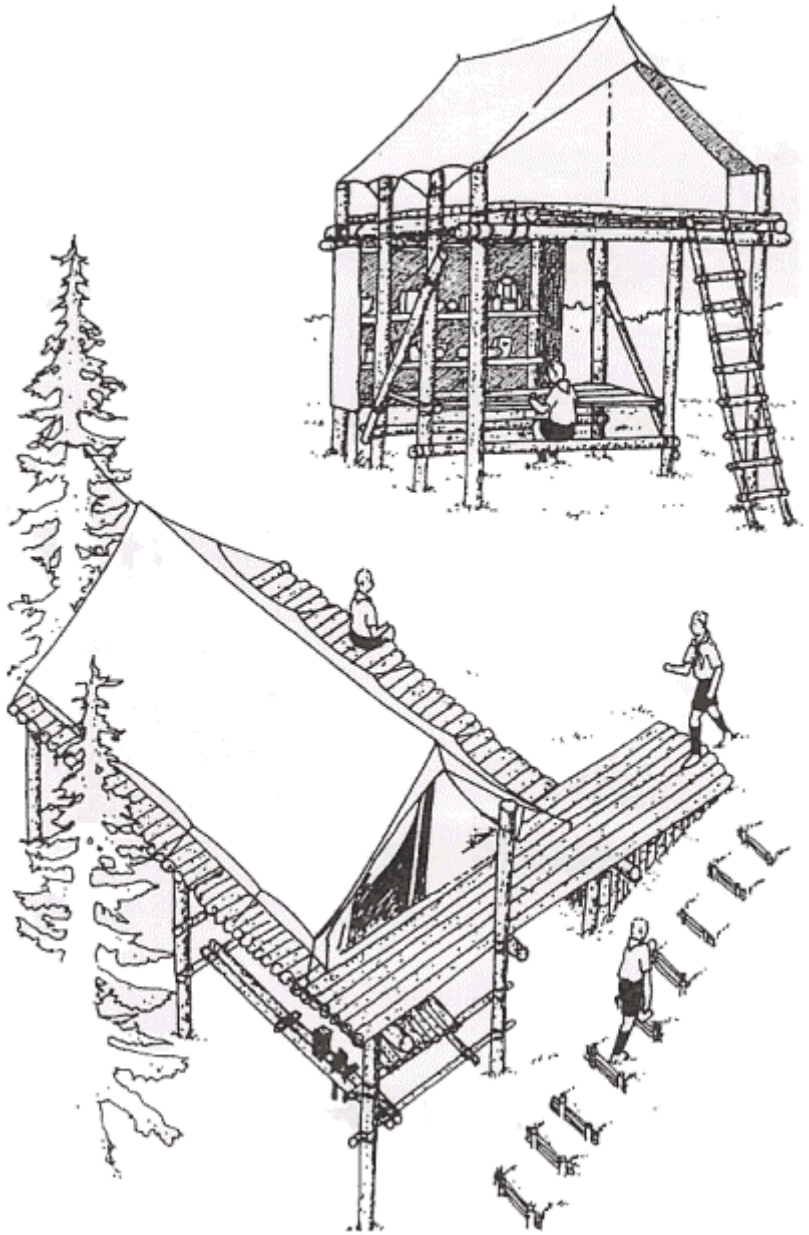


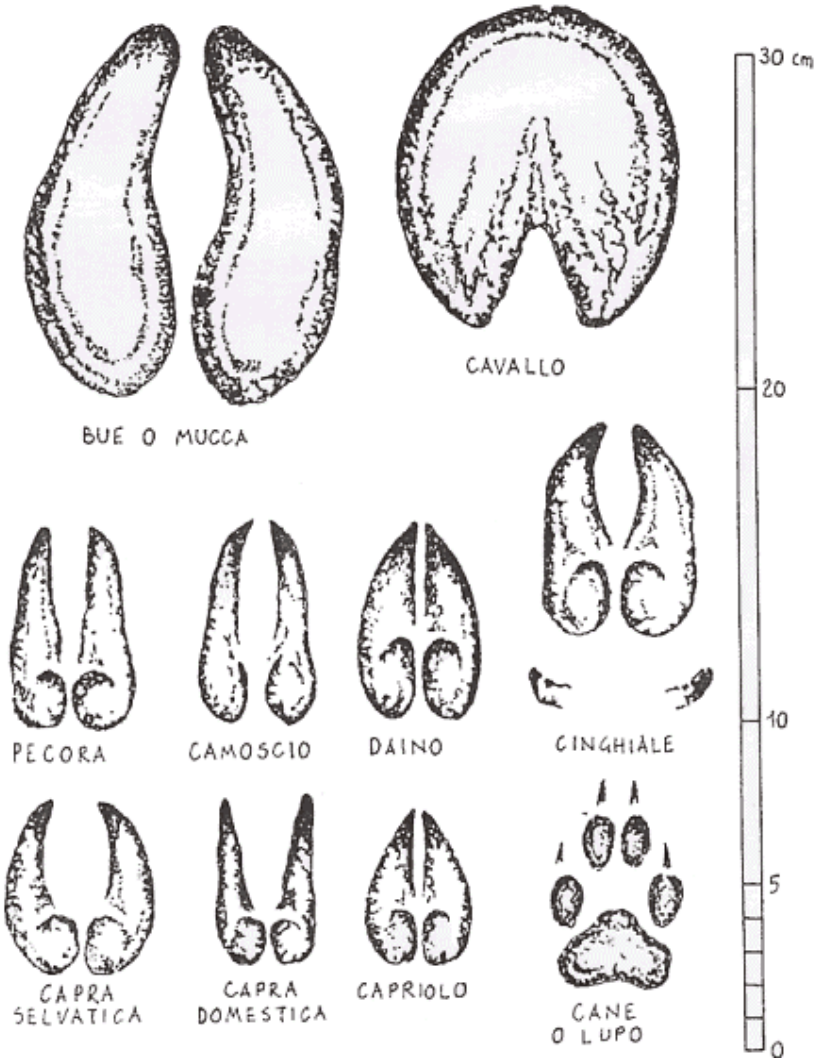

Andatura veloce
Andatura lenta
• SCOIATTOLO
• LEPRE
• GATTO
• VOLPE


GATTO
VOLPE
SCOIATTOLO
DONNOLA
LEPRE
TASSO
MARMOTTA
RICCIO
TOPO
TALPA
ROSPO
PICCHIO
OCA
GALLINA
PASSERO
ANATRA
AIRONE



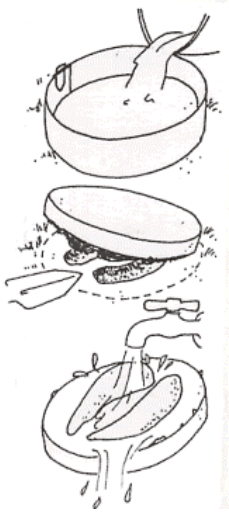
- TENDE SOPRAELEVATE

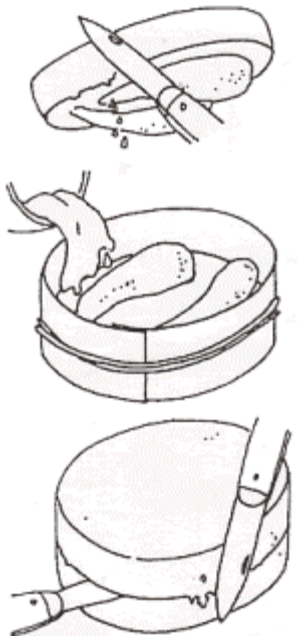




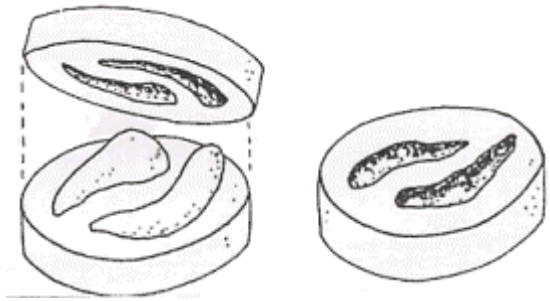
La dimensione reale dell'impronta è circa il doppio di quella disegnata.

4 Versa il gesso nell'impronta (attenzione alle bolle d'aria) fino a raggiungere lo spessore di 2-3 cm.
5 Lascia solidificare il gesso (circa 30 minuti). Se avrai aggiunto all'impasto del sale, il gesso indurirà prima, ma il calco sarà più fragile.
6 Togli il calco con una paletta, in modo da mantenere attaccato uno strato di terra, che toglierai in seguito con un po' di acqua.



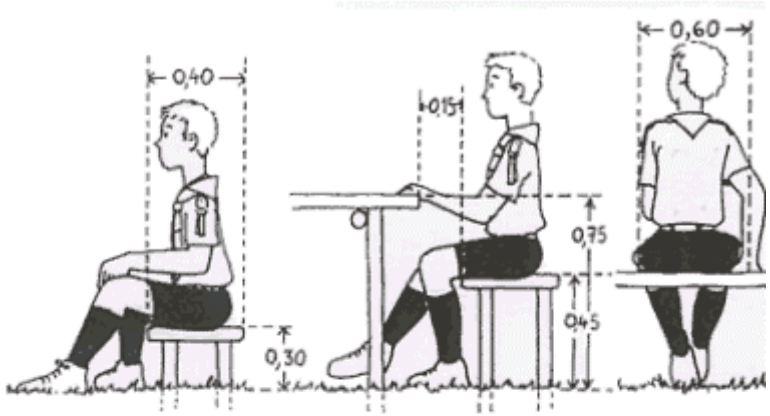


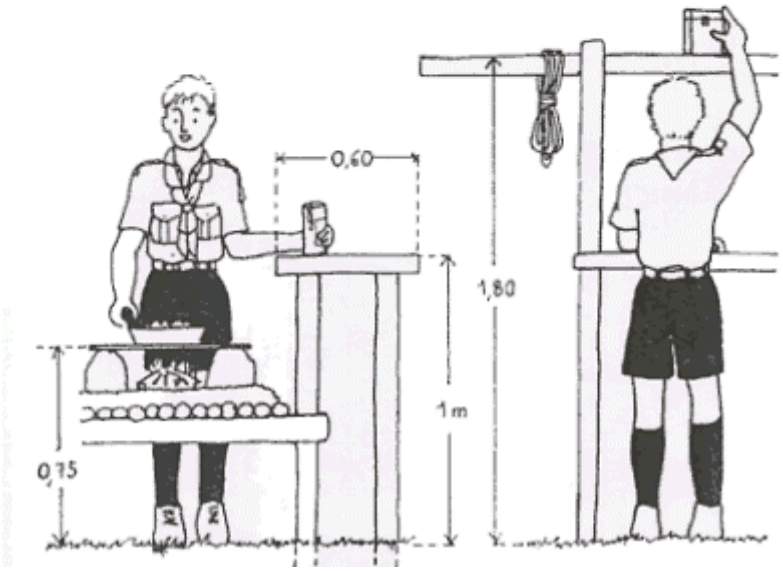
7 In un secondo tempo, quando il calco sarà perfettamente asciutto, con lo stesso procedimento, potrai ricavare il positivo dell'impronta. Prima però spalma un po' di olio sul negativo.



MISURE

Per essere comode le costruzioni vanno progettate di dimensioni adatte a chi dovrà utilizzarle.
Le misure riportate in questa tavola sono calcolate per una squadriglia Scout.
N.B.: quando progetti una costruzione ricordati anche di quella parte dei pali che dovrà essere interrata.



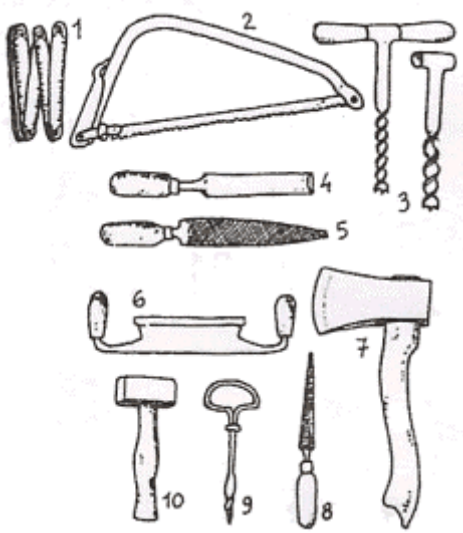


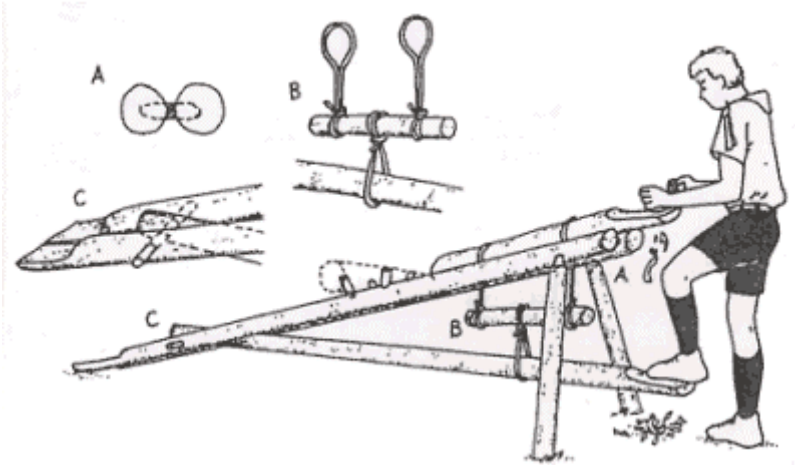
FROISSARTAGE

E' una tecnica di costruzione ideata dal capo francese Michel Froissart. Utilizza fori, incastri, cunei e cavicchi in legno. Le costruzioni in froissartege sono solide, ma richiedono molta precisione nel lavoro e l'uso di attrezzi adatti.

- ATTREZZI

1 Doppio metro
2 Segaccio
3 Trivelle (una da 40 cm. e una da 20 cm.)
4 Scalpello
5 Raspa
6 Piana: per scortecciare e piallare
7 Accetta
8 Lima triangolare: per affilare l'accetta
9 Succhiello
10 Mazzetta

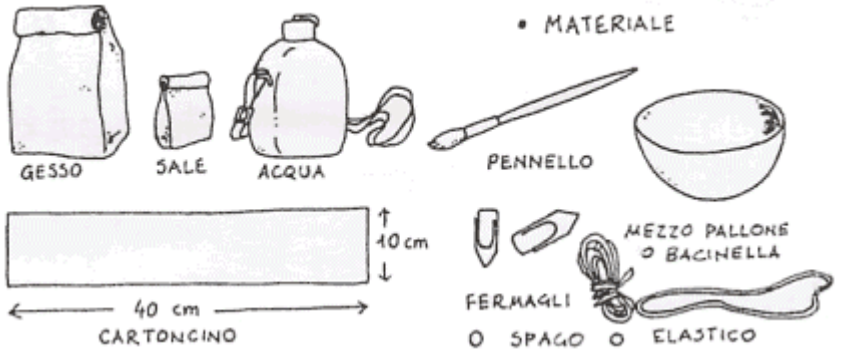




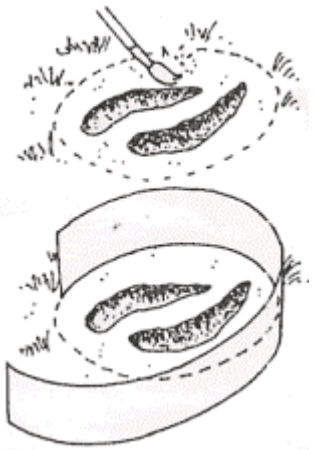
RILEVIAMO LE ORME

Durante il giorno molti animali stanno nascosti nelle loro tane ed escono solo di notte. Potrai però scoprire le loro tracce nel bosco e rilevarle con un calco di gesso.

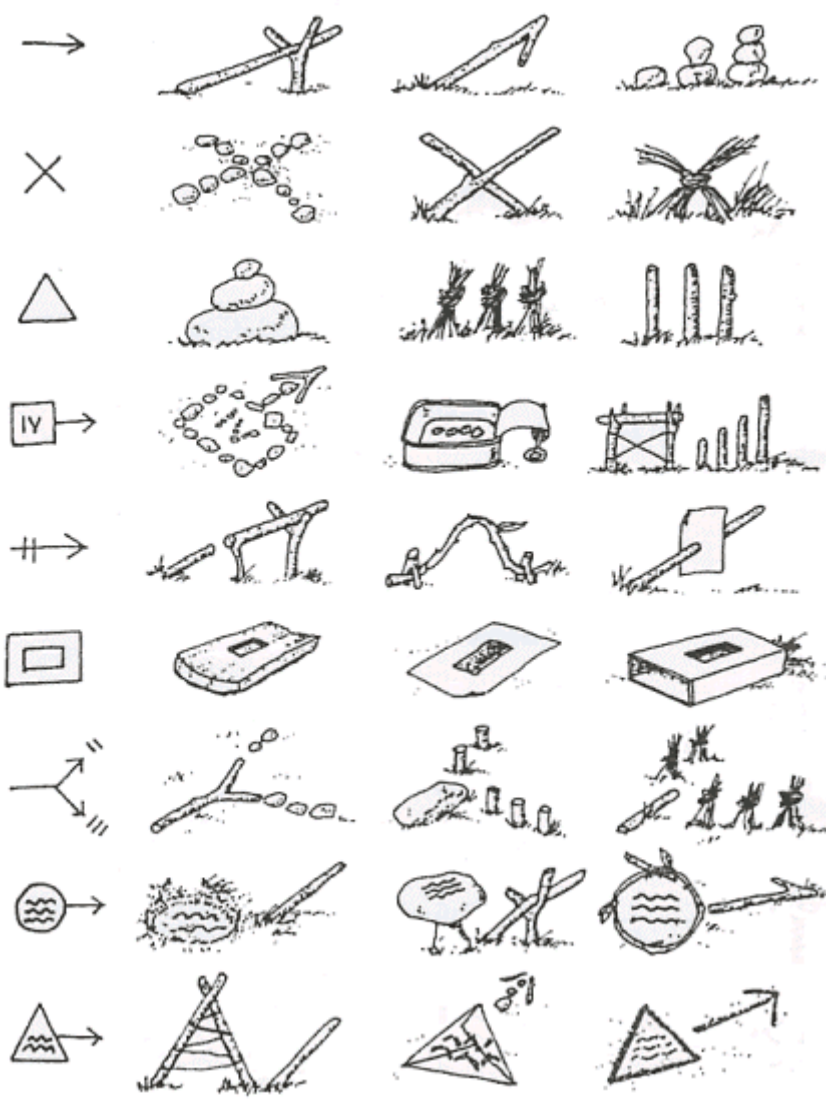
- MATERIALE



1 Pulisci il terreno intorno all'impronta.
2 Circonda l'impronta con una striscia di cartoncino e fissala con un fermaglio o con uno spago.
3 Metti un po' di gesso in un piccolo recipiente; aggiungi acqua e mescola con un cucchiaio, in modo da ottenere un impasto piuttosto fluido.

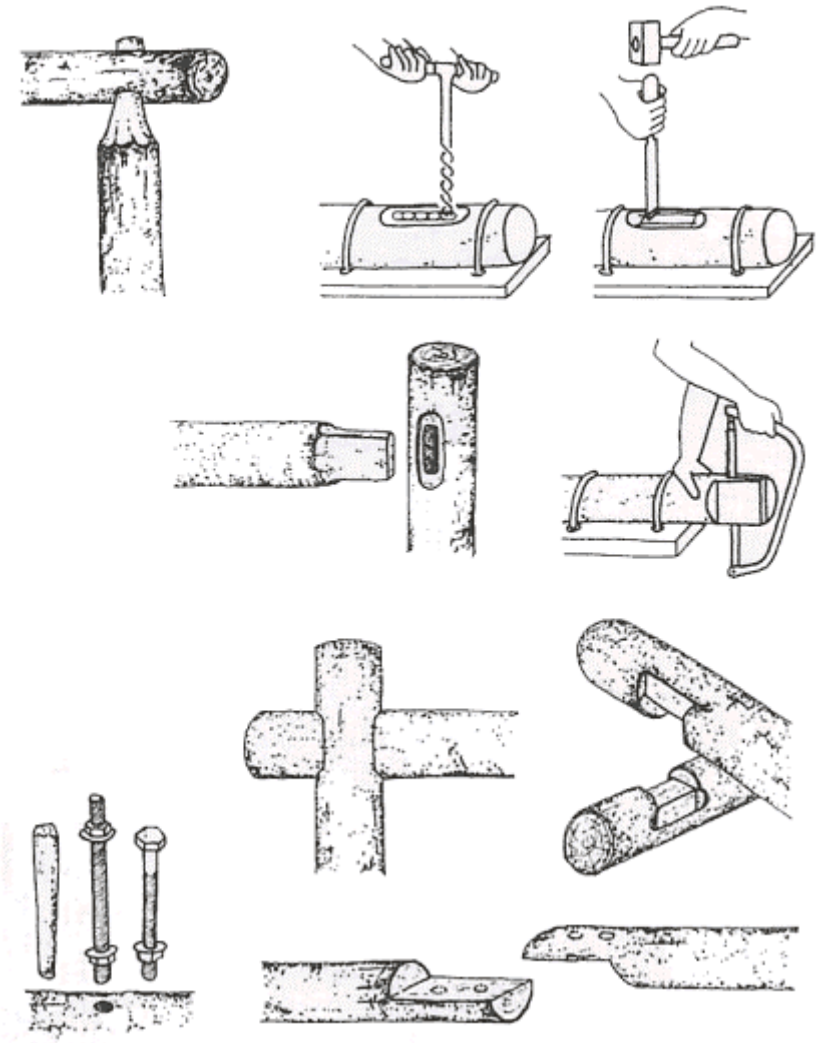


- COME TRACCIARE LA PISTA CON VARI MATERIALI

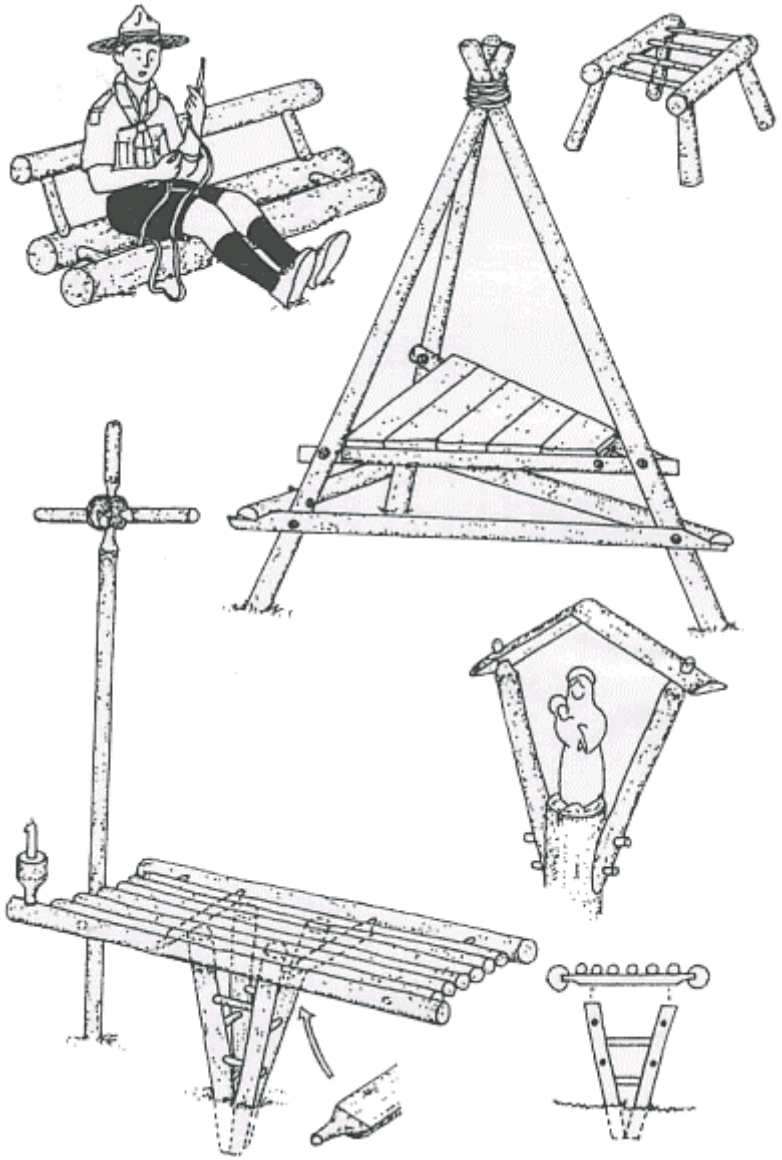


- INCASTRI

Le varie parti vengono tenute insieme da cavicchi di legno duro. Per costruzioni che devono durare nel tempo si possono usare chiavarde o viti grosse con bulloni e rondelle.

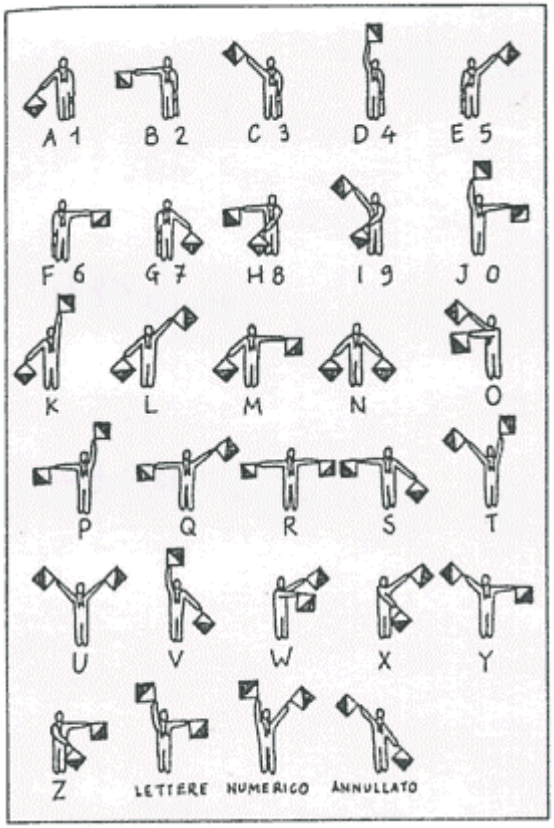


- ALCUNE COSTRUZIONI



SEGNI DI PISTA

Gli Scout hanno dei simboli che servono per segnare una pista: i SEGNI DI PISTA.
I segni di pista si mettono sul lato sinistro della pista, in modo che non attirino l'attenzione di altri passanti. Per segnarli, si adopera ciò che si trova sul posto: rametti, sassi, erba, ecc.



- IL SEMAFORICO

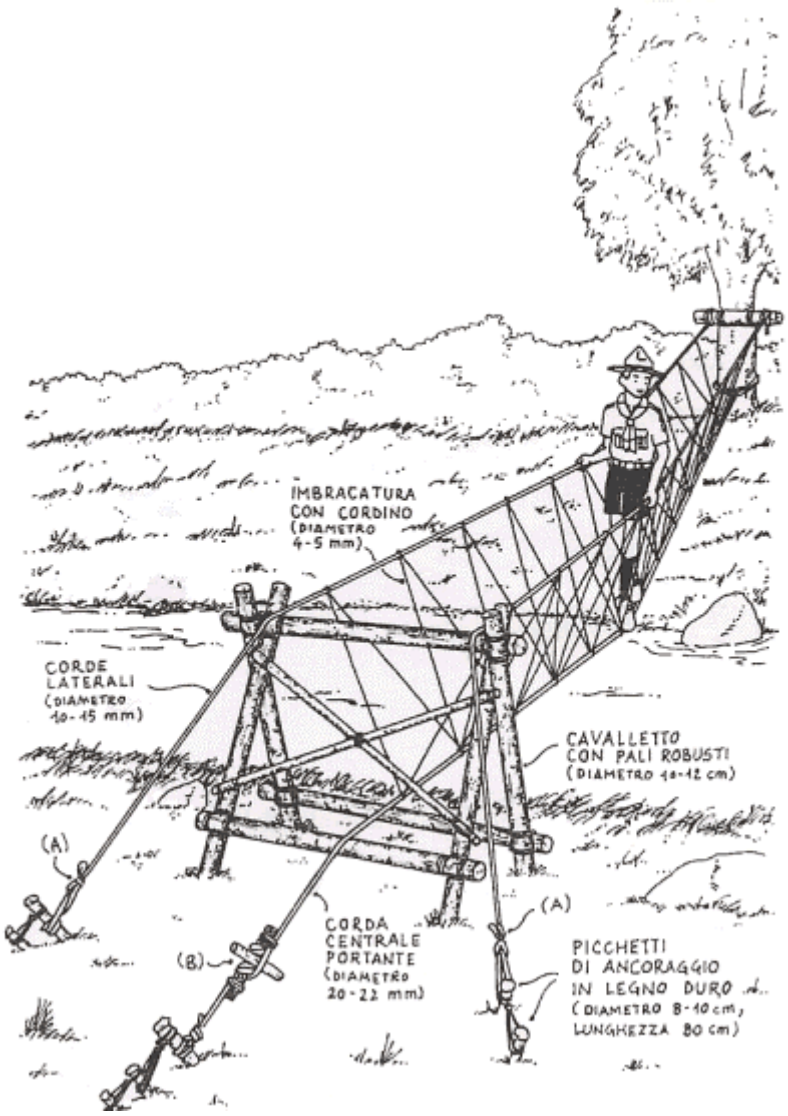
E' molto più veloce e faticoso del Morse. Viene usato in marina per trasmettere da una nave all'altra. Può essere trasmesso quasi esclusivamente con le bandierine. E' poco visibile per trasmissioni a grandi distanze. Non è utilizzabile di notte. Prima di trasmettere dei numeri devi fare il segno "numerico". Poi, prima di riprendere a trasmettere le lettere, devi trasmettere il segno "lettere".

- I SEGNALI DI SERVIZIO

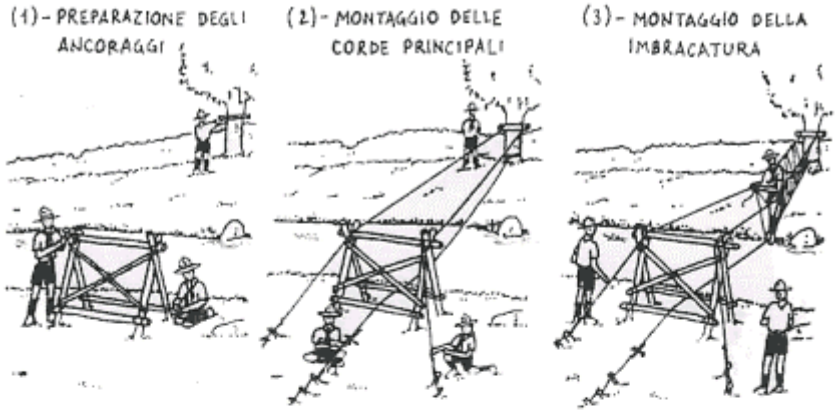
	MORSE	*SEMAFORICO*
Inizio trasmissione	K K K K K	Bandierina destra a otto
Aspettare	A S	A S
Sono pronto a ricevere	K	K
Fine messaggio	AR	A R
Errore di trasmissione	Serie di punti	Annullato
Trasmetti più lentamente	M D	M D
Ho ricevuto esattamente	R	R
Non ho capito, ripeti	U D	U D

PONTE CANADESE

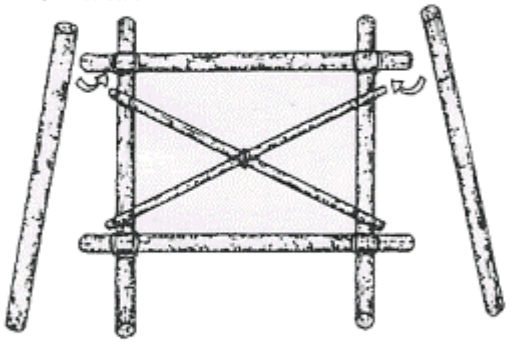
Tre corde tese alla meno peggio sopra un ruscello non sono un ponte canadese. Per meritare questo nome il ponte deve essere solido e ben costruito. In mancanza di un albero a cui ancorare il ponte si costruirà un cavalletto con pali robusti.



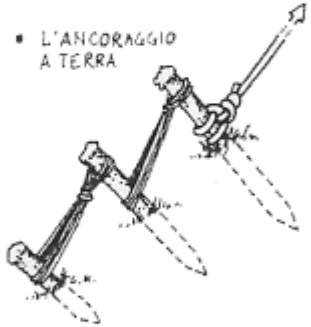
- FASI DI COSTRUZIONE



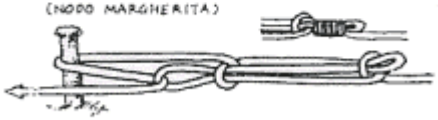
• IL CAVALLETTO



• L'ANCORAGGIO A TERRA

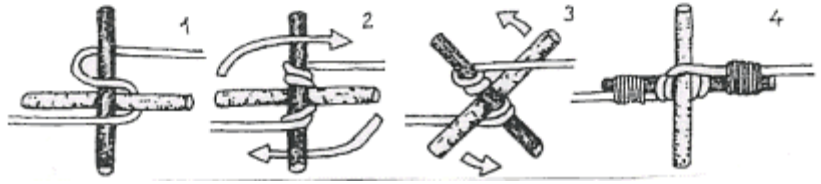


• IL NODO DI TENSIONE (NODO MARGHERITA)



Per tendere le corde si useranno il nodo di tensione (A) e l'arganello spagnolo (B).

• L'ARGANELLO SPAGNOLO

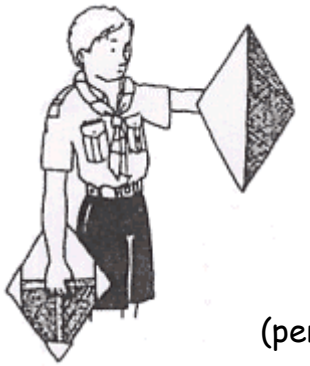


SEGNALAZIONE

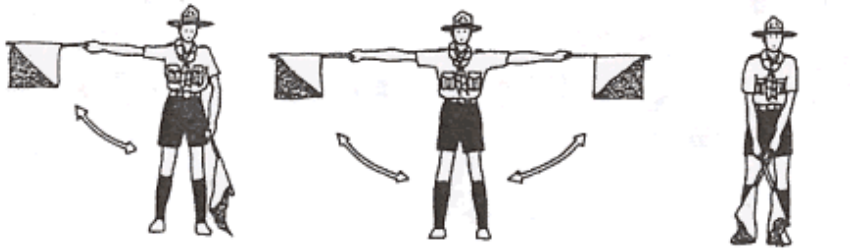
- IL MORSE

Può essere usato per trasmettere con bandierine o con un fischietto, o con segnali luminosi (di notte: pile, lanterne, fiamma; di giorno: con il sole per mezzo di specchi).

A	·—	N	—·
B	—···	O	———
C	—·—·	P	·——·
D	—··	Q	——·—
E	·	R	·—·
F	··—·	S	···
G	——·	T	—
H	····	U	··—
I	··	V	···—
J	·———	W	·——
K	—·—	X	—··—
L	·—··	Y	—·——
M	——	Z	——··
		CH	————
1	·————	6	—····
2	··———	7	——···
3	···——	8	———··
4	····—	9	————·
5	·····	0	—————

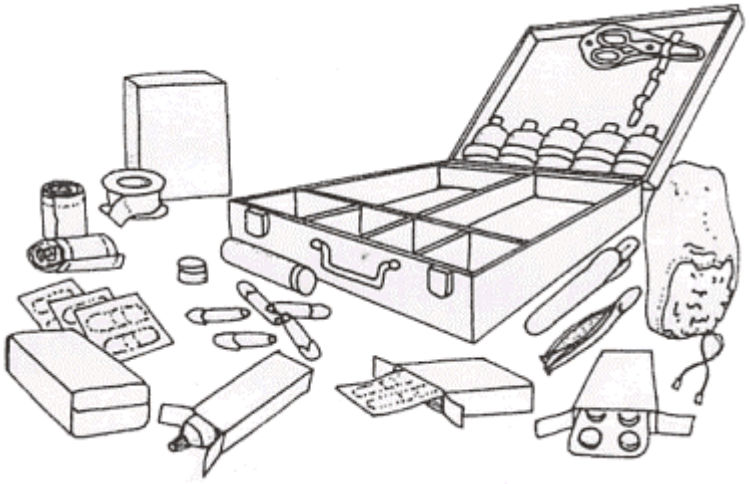


BANDIERINE INTELAIATE
(per grandi distanze o se c'è vento forte)



CASSETTA PRONTO SOCCORSO

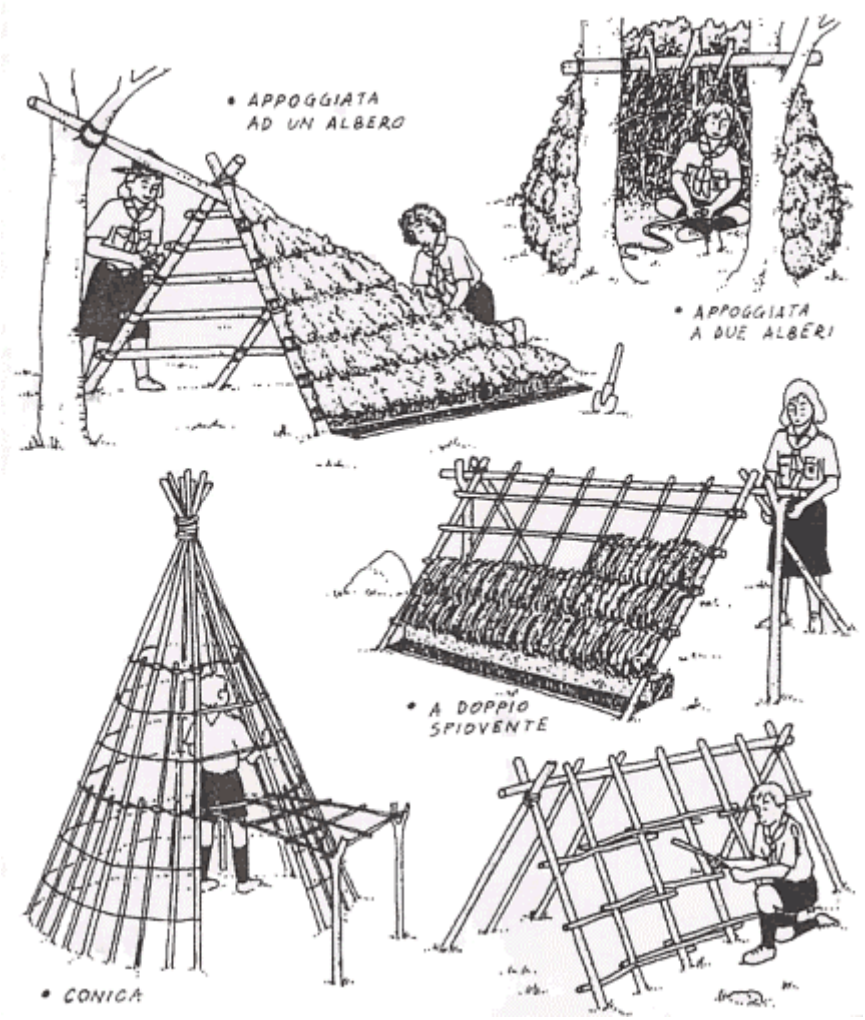
- Disinfettante tipo SELF o BIALCOL
- Acqua ossigenata
- Cotone idrofilo
- Garze 10 x 10
- Bende orlate
- Cerotto da 3 cm.
- Cerotti medicati
- Ammoniaca
- LASONIL o FASTUM GEL (contusioni, distorsioni)
- ASPIRINA o ASPRO
- STERI-STRIP (punti adesivi)
- Pinzette
- Forbicette con custodia
- Termometro
- Spille di sicurezza
- Laccio emostatico
- Fiammiferi
- Aghi
- Cotone Emostatico
- Siero antifidico

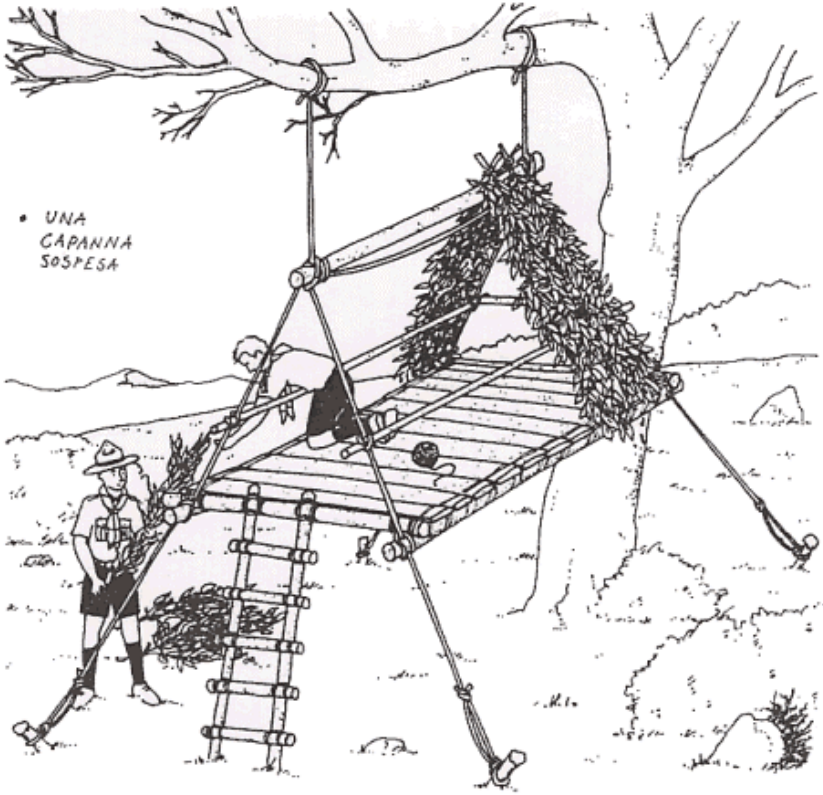


CAPANNE

Per ripararti dalle intemperie quando non hai la tenda, per un rifugio di fortuna o per custodire il materiale al campo, costruisci una capanna.

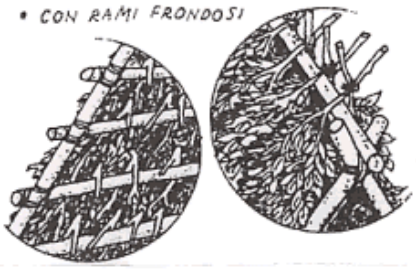
Scegli un luogo asciutto, riparato dai venti, possibilmente protetto da alberi o grossi cespugli e realizza la struttura in modo che sia ben solida.



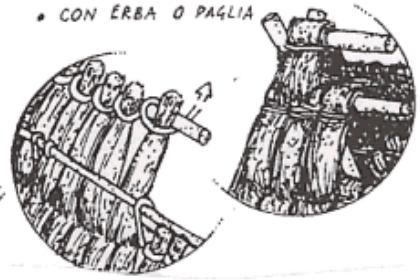


Per la copertura adopera rami con foglie oppure mazzetti di erba lunga che legherai alla struttura affiancandoli strettamente tra loro.

• CON RAMI FRONDOSI



• CON ERBA O PAGLIA



In caso di emergenza può essere utile il fazzoletto Scout.

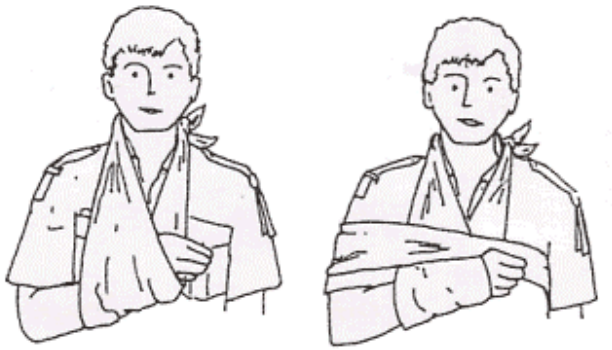
• TESTA

• MANO

• GINOCCHIO

• PIEDE

• COME IMMOBILIZZARE IL BRACCIO IN CASO DI FRATTURA DELLA MANO O DELLA SPALLA



FASCIATURE

Una fasciatura va eseguita con molta accuratezza.
La benda deve essere tesa, ma non stretta.

IL FUOCO

Posiziona il tuo fuoco sottovento rispetto alla tenda. Per evitare il rischio di incendi, pulisci il terreno da foglie secche, rami, rovi, etc.

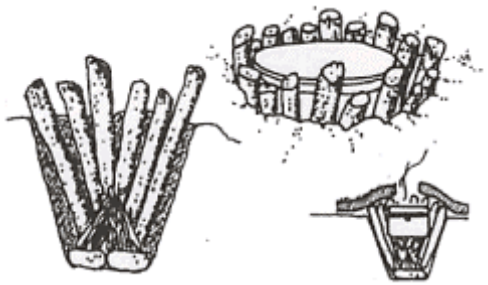
- <u>COME SI ACCENDE</u>

- <u>A PIRAMIDE</u>

Si accende facilmente, dà luce e calore, ma consuma molta legna e riscalda in maniera irregolare.
Buono per fuoco da campo.

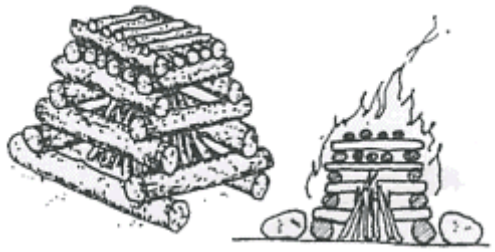
- POLINESIANO

Riscalda bene, conserva il calore, non risente del vento. In caso di pioggia può essere coperto con uno strato di terra.



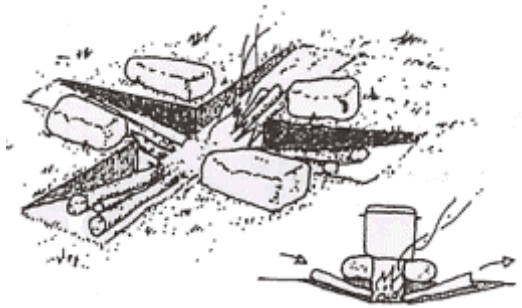
- DEL BOSCAIOLO

Si accende facilmente. Molto luminoso. Ottimo per il fuoco da campo, ma richiede molta sorveglianza.



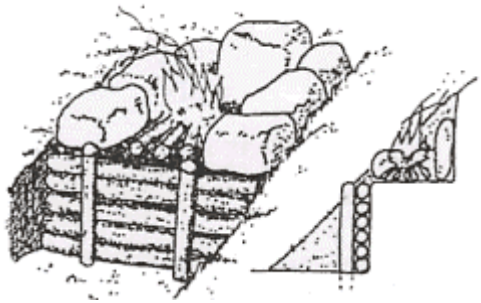
- A CROCE

Non risente del vento, ma consuma molta legna e si regola male.

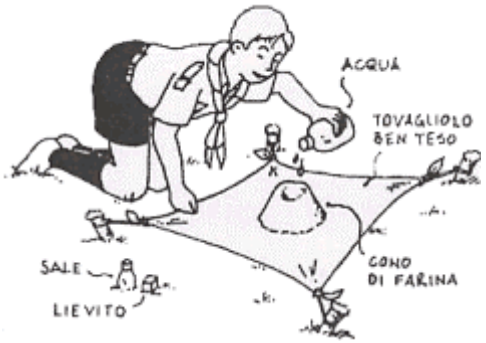


- IN SCARPATA

Per cucinare a fuoco vivo o su brace. Unisce i vantaggi del fuoco a riflettore e di quello sopraelevato.



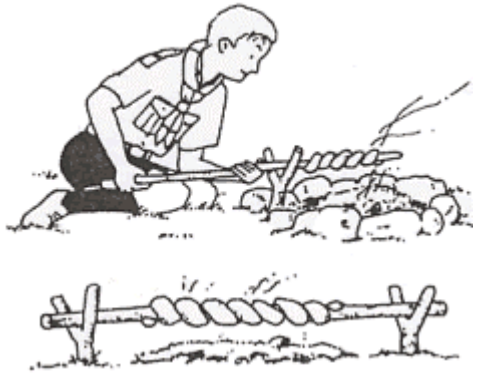
PANE SCOUT



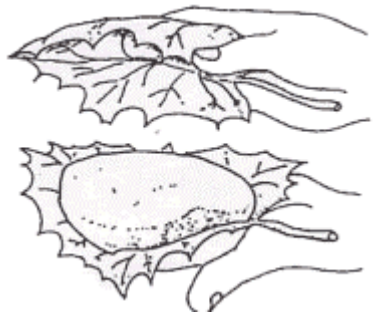
Impasta a lungo fino a che non ci saranno più grumi e finché la pasta non rimane più attaccata alle mani.

Copri la pasta e lasciala lievitare per un'ora o due. Nel frattempo accendi il fuoco. Poi taglia un ramo verde e scorteccialo.

Fai con la pasta un lungo rotolo e avvolgilo a spirale intorno al ramo.
Metti poi a cuocere sopra la brace appoggiando il ramo su una o due forcole piantate a terra.

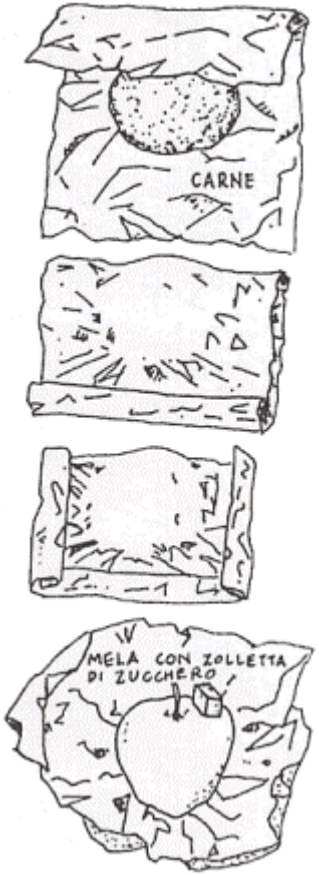


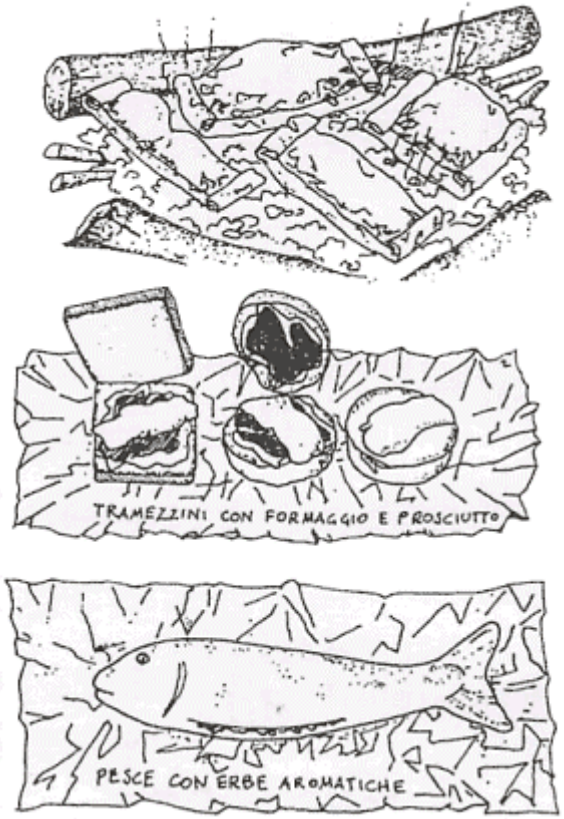
Un altro sistema è quello di fare la pasta in piccole forme rotonde. Metti poi ogni forma fra due grandi foglie verdi che appoggerai in mezzo alle braci per la cottura.



Per cucinare puoi anche utilizzare i fogli di alluminio. L'alluminio viene venduto in rotoli nei negozi di casalinghi, o nei supermercati.

Accendi il fuoco e fai formare uno strato di brace sufficientemente alto. Prepara i cibi da cuocere ed avvolgili in un foglio di alluminio, facendo attenzione a chiudere molto bene il pacchetto. Mettili nella brace e rivoltali di tanto in tanto adoperando un bastone.



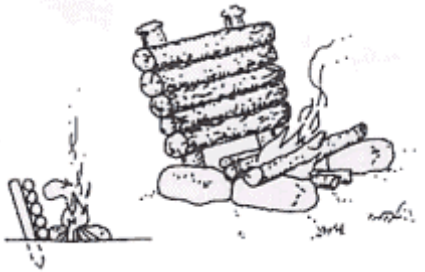


Tempi di cottura:

Carne	15-20 minuti
Pollo	20-30 minuti
Patate	40-60 minuti
Pesce	15-20 minuti
Granturco	10-12 minuti
Mele	20-30 minuti

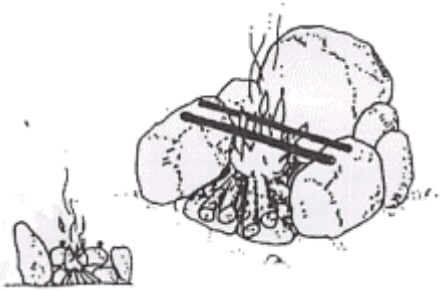
- A RIFLETTORE

Per la cucina individuale o per scaldare. Ottimo per cucinare davanti alla tenda e riscaldarla allo stesso tempo.



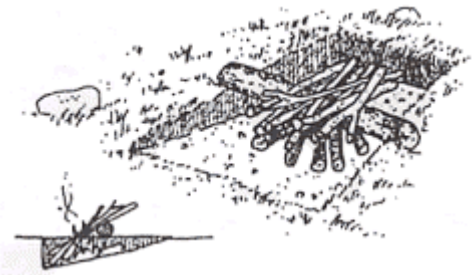
- DEL PASTORE

Rapido, consuma poca legna. Buono per scaldare. Equilibrio instabile del recipiente.



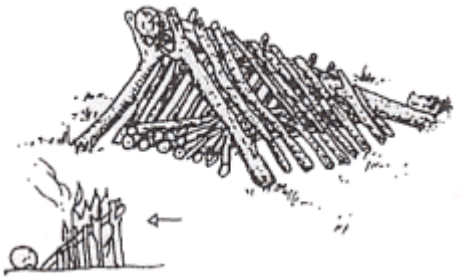
- ALLA TRAPPER

Per la cucina individuale. Di facile accensione, risente però dei cambi di direzione del vento.



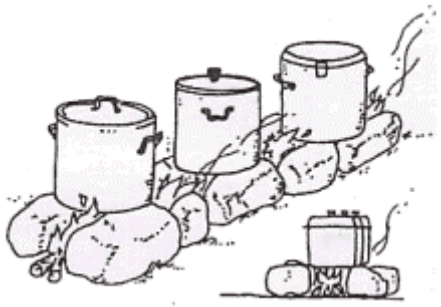
- A CAPANNA

Permette di sfruttare il vento ed è possibile accenderlo anche in condizioni avverse.



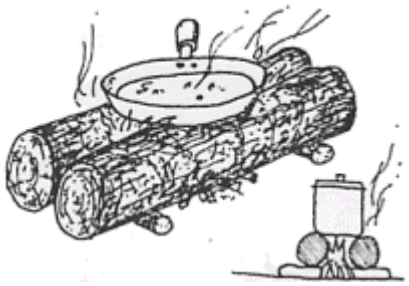
- AL CALORE DI PIETRA

Per cucinare con più pentole.
Adatto per cuocere più cibi contemporaneamente o per cucinare per molte persone.



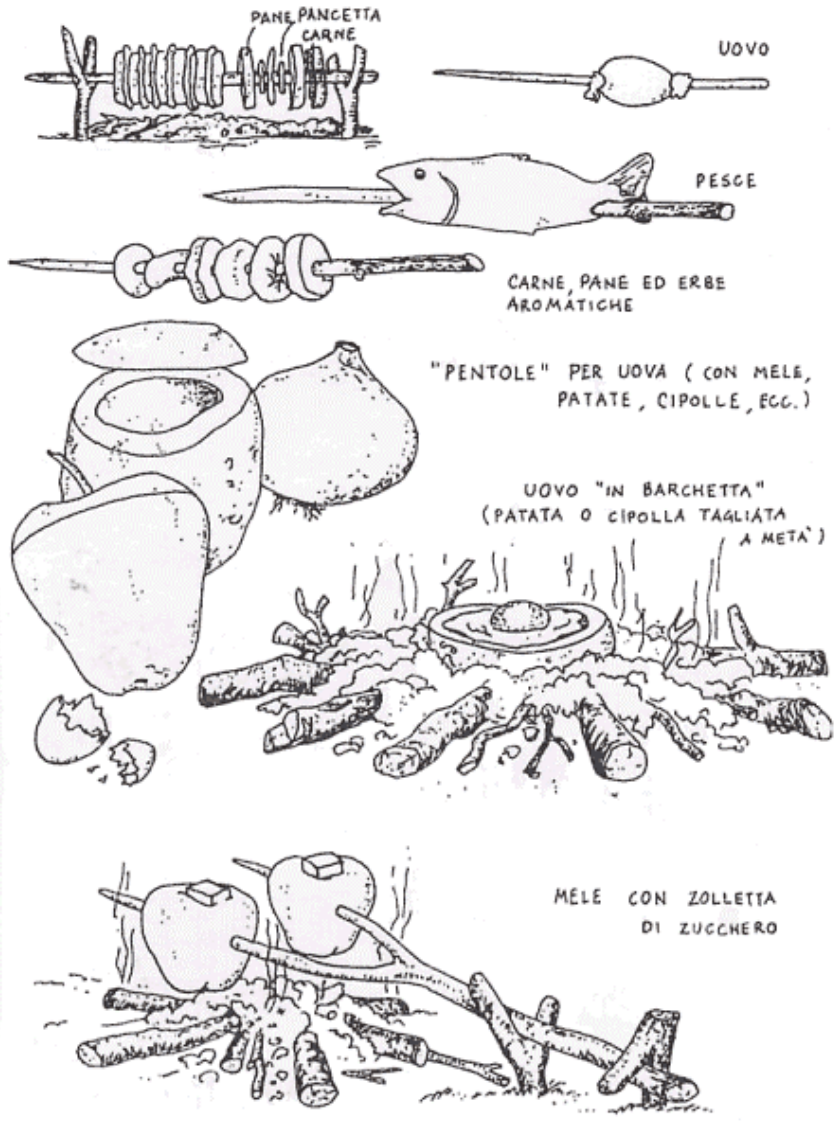
- DEL PIONIERE

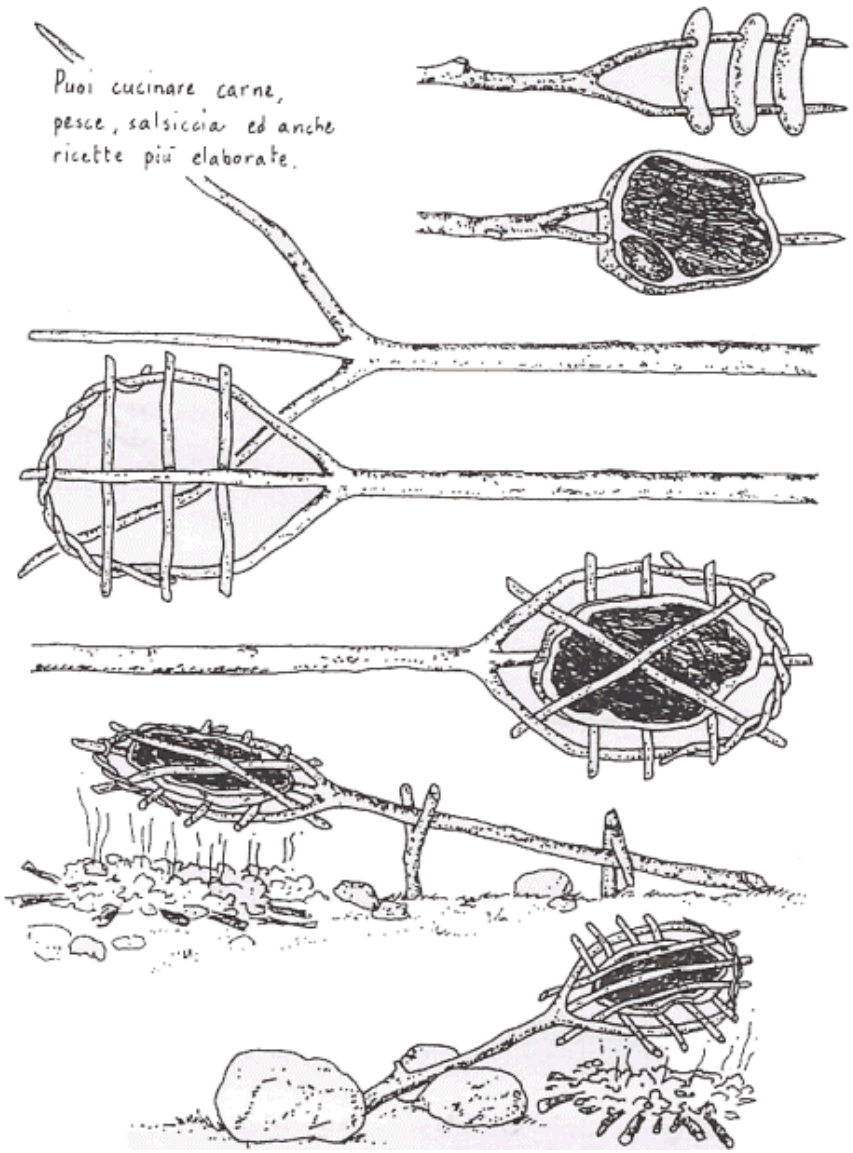
Orientabile secondo il vento.
Pulito e rapido, però produce fumo perché i due tronchetti laterali devono essere in legno verde.



- COME SI SPEGNE

Al termine spegni accuratamente il fuoco con acqua, o ricoprilo con terra. Fai sparire ogni traccia.





FUOCO SENZA FIAMMIFERI

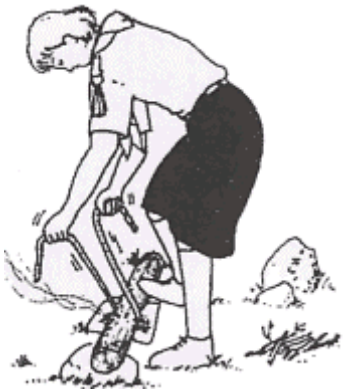
Come prima cosa prepara un'esca molto secca (trucioli, segatura, foglie secche triturate, corteccia secca sminuzzata, corda disfatta, spago, fili di abiti o di bende, garza, ecc.).

- <u>CON IL SOLE E CON UNA LENTE</u>

Concentra i raggi del sole sull'esca finché non inizia a fumigare.
Soffiaci sopra con delicatezza per farla ardere completamente ed aggiungi piccoli rami secchi.

- <u>CON LA PIETRA FOCAIA</u>

Tieni in mano la pietra focaia vicino all'esca.
Dai alla prima un colpo obliquo con un pezzetto di acciaio oppure con il dorso di una lama di un coltello in acciaio.
Si produrranno delle scintille che se cadranno sopra all'esca le daranno fuoco.
Soffia moderatamente sul fuoco e alimentalo con altro combustibile ben secco.

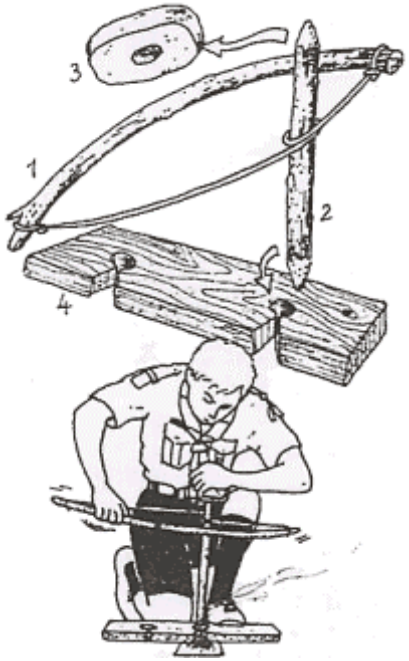


Utilizza un ramo molto secco e perfettamente asciutto. Metti il bastone sollevato da terra, lasciando lo spazio per lo spago e metti sotto di esso l'esca. Tieni fermo il bastone con un piede e tira su e giù fino a quando l'esca non prenderà fuoco.

- <u>CON L'ARCHETTO</u>

Occorre:

1 Un archetto curvo sulle cui estremità fisserai una striscia di cuoio.
2 Un bastone lungo circa 30 cm. del diametro di 2 o 3 cm.
3 Un'impugnatura di legno dura o di pietra, di circa 5 cm. di diametro.
4 Un focolare con alcuni fori, nel quale su metterà l'esca.
5 I legni migliori sono il nocciolo, l'edera, il tiglio ed il pioppo.

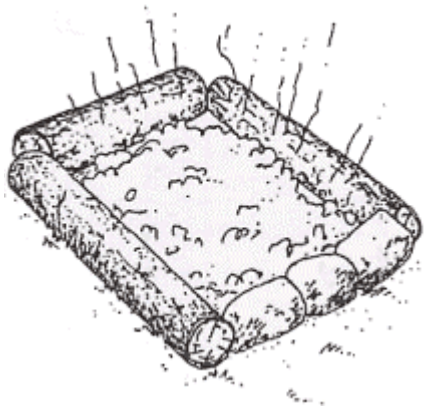


Metti l'esca nel focolare e vai a ruotare il bastone con l'archetto senza fermarti neppure per un istante e senza premere sull'impugnatura. Dopo un certo tempo dal focolare inizierà a salire del fumo e a formarsi una polvere fina e scura. Continuando la rotazione sempre più velocemente finirà per formarsi della brace incandescente.

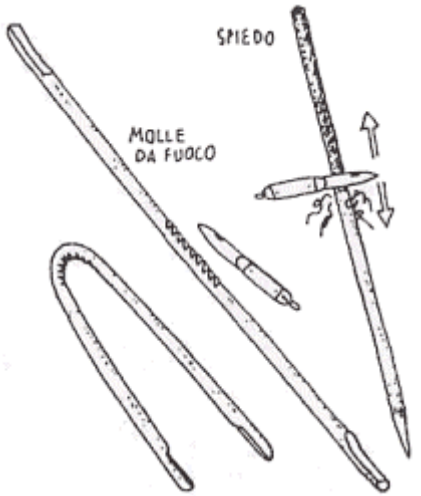
CUCINA ALLA TRAPPER

I pionieri del West, i cacciatori di pelli del Canada, gli uomini che vivevano alle frontiere della civiltà, sapevano cucinare direttamente sulla brace, senza adoperare pentole gavette, per non essere appesantiti da bagagli inutili.
Erano chiamati "trappers" ed il loro modo di cucinare è detto ancora oggi "cucina alla trapper".

Anche tu puoi cucinare alla trapper:



1 Prepara il focolare mettendo intorno ad esso pietre o tronchi che facciano da riflettori per il calore e lo mantengano a lungo.
2 Non cucinare mai sulla fiamma viva, ma aspetta che si sia formata molta brace. Alimenta il fuoco con legna grossa.



3 Taglia un ramo sottile ancora verde e scorteccialo. Potrai utilizzarlo per farne uno spiedino, un forchettone o, intrecciato con altri, come graticola.
4 Puoi fabbricarti delle molle da fuoco utilizzando un ramo verde e facendovi alcune incisioni nella parte di mezzo.