

*Scoutismo per ragazzi*

Part VI.

Price 4d. net.

# SCOUTING FOR BOYS BY B-P

(LIEUT. GEN.  
BADEN POWELL C.B.)



PUBLISHED BY HORACE COX, WINDSOR HOUSE, BREAM'S BUILDINGS, LONDON, E.C.

*Capitolo 8*

**SALVATAGGI**

*23<sup>a</sup> chiacchierata*

Siate preparati nei casi di infortunio

*24<sup>a</sup> chiacchierata*

Come comportarsi nei diversi incidenti

*25<sup>a</sup> chiacchierata*

Aiutare gli altri



## Legge scout

### TESTO CNGEI

1. La parola dell'Esploratore è sacra.
2. L'Esploratore è leale, forte, coraggioso.
3. L'Esploratore è buono e generoso.
4. L'Esploratore è amico di tutti e fratello di ogni Esploratore.
5. L'Esploratore è cortese e tollerante.
6. L'Esploratore rispetta e protegge i luoghi, gli animali, le piante.
7. L'Esploratore è coscientemente disciplinato.
8. L'Esploratore è sempre sereno, anche nelle difficoltà.
9. L'Esploratore è sobrio, economico, laborioso, perseverante.
10. L'Esploratore è puro nei pensieri, corretto nelle parole e negli atti.

### TESTO AGESCI

La Guida e lo Scout:

1. pongono il loro onore nel meritare fiducia;
2. sono leali;
3. si rendono utili ed aiutano gli altri;
4. sono amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout;
5. sono cortesi;
6. amano e rispettano la natura;
7. sanno obbedire;
8. sorridono e cantano anche nelle difficoltà;
9. sono laboriosi ed economi;
10. sono puri di pensieri, parole e azioni.

## Promessa scout

### TESTO CNGEI

Prometto sul mio onore di fare del mio meglio per:

- compiere il mio dovere verso Dio, la Patria, la famiglia;
- agire sempre con disinteresse e lealtà;
- osservare la Legge scout.

### TESTO AGESCI

Con l'aiuto di Dio:

Prometto sul mio onore di fare del mio meglio:

- per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio Paese;
- per aiutare gli altri in ogni circostanza;
- per osservare la Legge scout.

# SIATE PREPARATI PER I CASI DI INFORTUNIO

I CAVALIERI OSPEDALIERI DI SAN GIOVANNI - INFORTUNI

I cavalieri antichi erano chiamati «ospitalieri» perché mantenevano ospedali per la cura degli ammalati, dei poveri, e di coloro che erano rimasti feriti per qualche incidente o in guerra. Per sovvenire alle spese di questi ospedali economizzavano il loro denaro, e sebbene fossero coraggiosi uomini d'armi, sapevano anche farsi infermieri e medici.

A quest'opera si dedicarono specialmente - ottocento anni fa - i Cavalieri di san Giovanni di Gerusalemme. Oggi, in Inghilterra, l'Associazione delle Ambulanze di san Giovanni e la Croce Rossa hanno sostituito quei cavalieri.

Gli esploratori, i cacciatori e tutti quelli che operano in remote regioni del mondo devono sapere che cosa fare in caso di disgrazia o di malattia, propria o dei loro compagni, perché spesso si troveranno a centinaia di miglia dal medico più vicino. Per questo motivo anche gli Scouts dovrebbero imparare quanto più possibile sul modo di curare i malati e di trattare i vari infortuni.

Una volta, in Australia, mio fratello si era accampato con un amico nella boscaglia. L'amico voleva stappare una bottiglia, e la teneva stretta fra le ginocchia per poter tirare con più forza. La bottiglia andò in pezzi, e una scheggia tagliente gli entrò profondamente nella coscia recidendogli un'arteria. Mio fratello prese subito un sasso, lo avvolse in un fazzoletto per servirsene a mo' di tampone, e poi legò il fazzoletto attorno alla gamba ferita, un po' sopra lo squarcio, in modo che il sasso premesse sull'arteria. Quindi prese un pezzo di legno, lo passò sotto il nodo del fazzoletto e cominciò a girarlo finché la benda non fu così stretta da arrestare l'emorragia. Se non avesse saputo come

comportarsi, il suo amico sarebbe rimasto dissanguato in pochi minuti. Come andarono le cose, egli poté salvargli la vita perché sapeva cosa fare ed agì immediatamente.

## *Infortuni*

Gli infortuni avvengono purtroppo continuamente, e perciò gli Scouts avranno in ogni momento l'occasione di prestare a qualche infortunato i primi soccorsi.

Tutti abbiamo molta stima di colui che salva la vita a qualcuno a rischio della propria. Egli è un eroe.

Soprattutto i ragazzi lo considerano tale, perché egli appare ai loro occhi come un essere del tutto diverso da loro stessi. Ma non lo è. Qualunque ragazzo, purché lo desideri e ci si prepari, ha la stessa probabilità di diventare un eroe che salva la vita altrui.

È infatti praticamente certo che quasi ognuno di voi Scouts si troverà, un giorno o l'altro, in presenza di un incidente. In tal caso, se saprete che cosa bisogna fare ed agirete con prontezza, potrete procurarvi la perenne soddisfazione di avere salvato o aiutato una creatura umana.

**TOM**  
**IL «PIEDE TENERO» N. 10**  
**TOM PER LA STRADA**

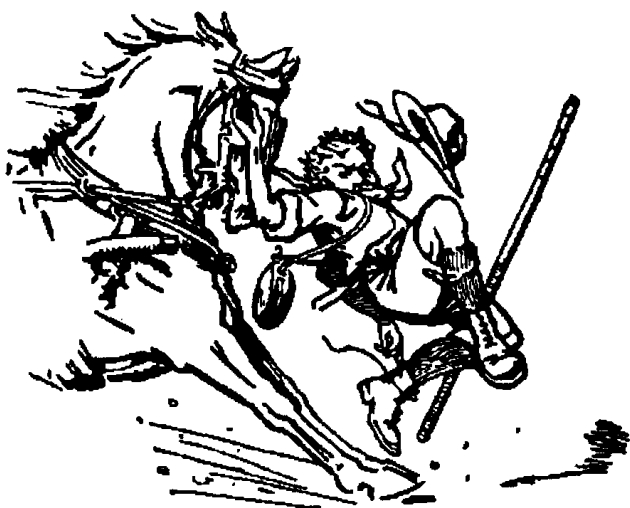
**PER LA STRADA, TOM È**  
**UNO SBADATO: SALTA**  
**GIÙ DA UN AUTOBUS**  
**SENZA GUARDARSI**  
**INTORNO, ED ECCO CHE**  
**COSA GLI CAPITA.**

### **SIATE PREPARATI**

Ricordatevi il vostro motto, «Sii preparato». Siate dunque preparati per gli eventuali incidenti, imparando in anticipo che cosa si deve fare nei diversi casi che si possono presentare.

Siate preparati ad agire nel momento stesso dell'incidente.

Io vi spiegherò che cosa si deve fare nei diversi generi di incidenti, e voi esercitatevi più che potete. Ma per voi Scouts la cosa principale da tenere a mente è questa: dovunque vi troviate, e qualunque cosa stiate facendo, dovete sempre pensare «Che genere di incidente potrebbe capitare qui?» e «In questo caso, quale sarebbe il mio dovere?». Così, sarete sempre



da. Ad ognuno di questi jamborees Baden-Powell fu la figura centrale, tumultuosamente acclamato dai “suoi” ragazzi ovunque andasse.

Ma i jamborees sono stati soltanto una parte -dello sforzo teso alla fraternità mondiale scout. B.-P. viaggiò in lungo e largo nell'interesse dello Scouting, mantenne una corrispondenza con Capi scout illustrando i suoi articoli e libri con schizzi e disegni di sua mano.

### **GLI ULTIMI ANNI**

Quando in ultimo (aveva già raggiunto gli ottant'anni) le forze cominciarono a venirgli meno, B.-P. tornò alla sua amata Africa con sua moglie, che era stata collaboratrice entusiasta in tutti i suoi sforzi e che era essa stessa a capo del movimento mondiale delle Guide, pure creato da Baden-Powell.

Si stabilirono nel Kenia, in un angolino tranquillo, con una meravigliosa vista su foreste sterminate con lo sfondo di vette montane coperte di neve.

Là B.-P. morì l'8 gennaio 1941, poco più di un mese prima del suo ottantaquattresimo compleanno.

questo libro avrebbe messo in marcia un movimento che doveva interessare la gioventù di tutto il mondo.

Scoutismo per Ragazzi era appena apparso nelle vetrine delle librerie e dei giornali, che Pattuglie e Reparti scout cominciarono a sorgere, non soltanto in Inghilterra, ma anche in numerosi altri Paesi.

### **LA SECONDA VITA DI B.-P.**

Il movimento crebbe e crebbe e, nel 1910, aveva ormai raggiunto tali proporzioni che B.-P. si rese conto che lo Scoutismo sarebbe stato la missione della sua vita. Ebbe l'esatta percezione e la fede di riconoscere che avrebbe fatto di più per il suo Paese formando le generazioni nascenti in buoni cittadini che dedicandosi alla formazione di pochi uomini per futuri possibili conflitti.

Pertanto dette le dimissioni dall'esercito nel quale aveva raggiunto il grado di Luogotenente Generale ed entrò nella sua "seconda vita", come egli chiamò la sua vita di servizio in favore di tutto il mondo attraverso lo Scoutismo.

Egli maturò la sua ricompensa nello sviluppo del Movimento scout e nell'amore e nel rispetto tributatigli dai ragazzi del mondo intero.

### **FRATERNITÀ MONDIALE**

Nel 1912 partì per un viaggio intorno al mondo per incontrare gli Scouts di molti Paesi. Questo fu l'esordio dello Scoutismo come fraternità mondiale. La prima Grande Guerra venne ad interrompere tale lavoro per qualche anno ma, con la fine delle ostilità, esso fu ripreso e nel 1920 Scouts di ogni parte del mondo si incontrarono a Londra per la prima riunione internazionale scout: fu il primo jamboree mondiale.

L'ultima sera di questo jamboree, il 6 agosto, B.-P. fu acclamato Capo Scout del mondo dalla folla plaudente dei ragazzi.

Il Movimento scout continuò il suo sviluppo. Il giorno in cui compì il suo ventunesimo anniversario - diventando così "maggiorrenne" - aveva sorpassato i due milioni di iscritti, essendo praticamente diffuso in ogni nazione civile della terra. In quella occasione B.-P. fu onorato dal re Giorgio V con il conferimento del titolo di Lord; il suo nome divenne pertanto Lord Baden-Powell of Gilwell. Eppure per ogni Scout egli rimarrà: "B.-P.", Capo Scout del mondo.

Il primo jamboree mondiale fu seguito da altri: nel 1924 in Danimarca, 1929 in Inghilterra 1933 in Ungheria, 1937 in Olan-

pronti ad entrare immediatamente in azione.

E quando dovesse veramente accadere un incidente, ricordatevi sempre che, come Scout, è vostro dovere di essere i primi ad accorrere. Non lasciate mai che un altro vi preceda.

### **PREVEDERE**

Supponiamo, per ipotesi, che vi troviate alla stazione, su di una banchina affollata, aspettando il treno.

In questo caso, dovete pensare fra voi: «Ora, supponiamo che una persona cada dalla banchina e vada a finire sulle rotaie proprio nel momento in cui arriva il treno. Che cosa dovrò fare io? Dovrò saltare giù e spingerla lontano, dall'altra parte delle rotaie, perché non vi sarebbe certo il tempo di riportarla sulla banchina.

«Ma se il treno fosse già molto vicino, il solo modo di salvarla sarebbe di tenersi ben appiattiti fra le rotaie, e fare stare ben giù anche lei, in modo che il treno passi sopra tutti e due». Poi, se capitasse realmente questo incidente, saltereste giù immediatamente per mettere in atto ciò che avete pensato, mentre tutti gli altri correrebbero su e giù gridando, eccitati e senza far nulla di pratico, perché non saprebbero che cosa fare.

Un caso simile è accaduto in realtà a Londra. Nella stazione di Finsbury Park una signora cadde dalla banchina proprio mentre arrivava il treno. Un uomo, certo Albert Hardwick, saltò giù e si coricò bocconi fra le rotaie costringendola a stare ben appiattita a terra, mentre il treno passava sopra di loro senza toccarli.

D'altra parte, una scena vergognosa ebbe luogo ad Hampstead, dove una donna annegò in uno stagno poco profondo, davanti agli occhi di una vera folla di persone. La disgraziata lottò per mezz'ora, e nessuno dei presenti ebbe il coraggio di buttarsi in acqua e salvarla. Non si sarebbe certo creduto possibile che tanti uomini potessero limitarsi a stare sulla riva, e parlare e tremare; eppure avvenne così, a loro eterna vergogna. Il primo ad arrivare sul posto non se la sentì di gettarsi in acqua e si limitò a chiamare un altro. Ne accorsero parecchi, ma a vedere che quelli già sul posto non entravano nello stagno, provarono una specie di timore collettivo, come di qualcosa d'ignoto e terribile, e si fermarono a loro volta, lasciando che quella povera donna annegasse davanti ai loro occhi.

## CHE COSA DEVE FARE UNO SCOUT

Se ci fosse stato là uno Scout, spero che la stona da raccontare sarebbe stata molto diversa. Per uno Scout, quella sarebbe stata la buona occasione per rivelarsi. Gli sarebbe tornato alla mente tutto ciò che aveva imparato nella sua preparazione:

- fa' il tuo dovere;
- aiuta il prossimo, e specialmente le donne;
- non ti curare se gli altri si tirano indietro;
- buttati arditamente e guarda solo allo scopo che vuoi raggiungere, senza considerare la tua incolumità come la cosa più importante.

I ragazzi hanno spesso l'impressione di essere troppo giovani e troppo piccoli per avere una parte di rilievo in un salvataggio. Ma è un grande errore. Da quando scrissi questo libro si sono già verificati migliaia di casi di Esploratori che si sono gettati in acqua per salvare persone in pericolo di annegare, mentre la folla presente assisteva intemorita e passiva.

Fra gli Scouts, ci sono molti ragazzi che hanno avuto medaglie al valore, concesse loro per atti di eroismo e salvataggio. Che ogni Scout si prepari dunque a guadagnarne una. Un qualunque giorno potrà capitare davanti a voi un incidente che ve ne offra la possibilità: se avete imparato in precedenza quello che bisogna fare, potrete accorrere immediatamente e agire nel modo migliore, e magari guadagnarvi la medaglia. E in ogni modo, avrete sempre - ciò che vale molto di più di qualsiasi medaglia la soddisfazione di avere aiutato il prossimo anche a rischio della vostra vita.

B.-P. tenne Mafeking assediata contro un numero esorbitante di nemici, finché una colonna di soccorso si aprì, combattendo, la strada in suo aiuto arrivando il 18 maggio 1900.

La Gran Bretagna aveva trattenuto il respiro per tutti quei lunghi mesi e quando finalmente giunse la notizia "Mafeking è stata liberata", impazzì letteralmente di gioia. Aprite il vostro dizionario inglese e cercate la parola "Mafeking" ed in corrispondenza vi troverete due termini, creati in quel giorno di pazzo entusiasmo, derivandoli dal nome di quella cittadina africana: "maffick" e "maffication" nel significato di "celebrazione tumultuosa".

B.-P., ora elevato al grado di Maggior Generale, si trovò ad essere un eroe agli occhi dei suoi concittadini.

## NASCITA DELLO SCAUTISMO

E fu da eroe di uomini e di ragazzi ch'egli ritornò in Inghilterra dal Sud Africa nel 1901, per essere ricoperto da una pioggia di onori e per scoprire, con sua grande meraviglia, che la sua personale popolarità ne aveva riversato altrettanta sul libro *Aid to Scouting* ch'egli aveva scritto per i soldati. Era perfino usato come libro di testo nelle scuole per ragazzi.

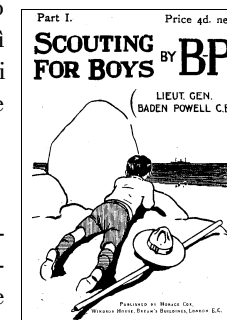
B.-P. vide che in ciò gli si offriva una grande occasione. Si rese conto che gli si apriva la possibilità di aiutare i ragazzi del suo Paese a divenire veri uomini. Se un libro per adulti sulle esercitazioni pratiche di scoutismo poteva affascinare i ragazzi e costituire per loro un'ispirazione, quanto maggiormente avrebbe ottenuto quei risultati un libro scritto appositamente per i ragazzi!

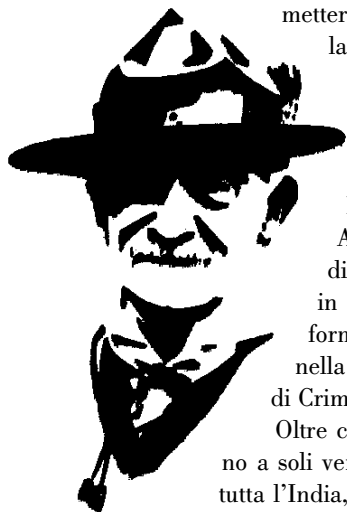
Si mise al lavoro adattando le sue esperienze dell'India ed in Africa, tra gli Zulù e le altre tribù selvagge. Mise insieme un'apposita raccolta di libri concentrando le sue letture sulla formazione dei ragazzi in tutte le epoche, dagli Spartani, agli antichi Britanni, ai Pellirosse, fino ai nostri giorni.

Lentamente ed attentamente B.-P. sviluppò l'idea dello Scautismo. Voleva esser certo che avrebbe funzionato, e così nell'estate del 1907 portò con sé un gruppo di venti ragazzi nell'isola di Brownsea, sulla Manica, per il primo campo scout che il mondo abbia mai visto. Il campo fu un gran successo.

## "SCAUTISMO PER RAGAZZI"

Dopo di che, nei primi mesi del 1908, fece uscire in sei fascicoli quindicinali, illustrati da lui stesso, il suo manuale di formazione Scautismo per Ragazzi, senza nemmeno sognare che





metter su uno spettacolo che accendeva l'entusiasmo di tutta la scuola.

Aveva inoltre un'inclinazione per la musica, e le sue doti di disegnatore lo misero in grado più tardi di illustrare da sé i suoi libri.

### B.-P. IN INDIA

A 19 anni prese la sua licenza a Charterhouse e immediatamente colse l'occasione che gli si offriva di andare in India come sottotenente, nel reggimento che aveva formato l'ala sinistra dello schieramento della cavalleria nella famosa "Carica della Brigata Leggera" nella guerra di Crimea.

Oltre che prestare un servizio militare eccellente - fu capitano a soli ventisei anni - conquistò il trofeo sportivo più ambito in tutta l'India, quello per il pig-sticking o caccia del cinghiale a cavallo, con una corta lancia come sola arma. Vi renderete conto di quanto sia pericoloso questo sport quando saprete che il cinghiale selvatico viene spesso definito come "il solo animale che osi bere alla stessa pozza d'acqua insieme alla tigre".

### COMBATTIMENTI IN AFRICA

Nel 1837 troviamo B.-P. in Africa impegnato nelle campagne contro gli Zulù e, più tardi, contro le fiere tribù degli Ashanti e dei selvaggi guerrieri Matabele. Gli indigeni lo temevano tanto che gli dettero il nome di Impeesa, il "lupo che non dorme mai", per il suo coraggio, la sua bravura di esploratore e la sorprendente abilità nel seguire le tracce.

Gli avanzamenti di carriera per Baden-Powell furono quasi automatici, tanto si susseguirono regolarmente, finché improvvisamente diventò famoso.

Era l'anno 1899 e B.-P. era colonnello. Nuvoles nere si addensavano sul Sud Africa. Le relazioni tra la Gran Bretagna ed il governo della Repubblica del Transvaal erano arrivate al punto di rottura. Fu dato ordine a Baden-Powell di reclutare due battaglioni di fucilieri a cavallo e di prendere stanza a Mafeking, una cittadina nel cuore dell'Africa del Sud. "Chi tiene Mafeking, tiene le redini del Sud Africa" era un detto corrente, che si dimostrò verace.

### L'ASSEDIO DI MAFEKING

Scoppiò la guerra, e per 217 giorni - dall'11 ottobre 1899 -

# COME COMPORTARSI NEI DIVERSI INCIDENTI

PANICO - SALVATAGGI IN CASO DI INCENDIO - AL FUOCO! - SALVATAGGIO DI PERSONE IN PERICOLO DI ANNEGARE - COME LANCIARE UN GHERLINO DA SALVATAGGIO - CAVALLI IN FUGA - CANI IDROFOBI - INCIDENTI VARI

Ogni anno, vengono stroncate numerose vite in conseguenza di fenomeni di panico dovuti per lo più a cause minime e che avrebbero potuto essere superati se solamente uno o due uomini avessero mantenuta la testa a posto.

Una sera, alcuni anni or sono, a bordo di un traghetto che attraversava il porto di New York, un uomo che era andato a pesca di granchi, pensò che sarebbe stato un magnifico scherzo lasciarne andare uno libero sul ponte. Il granchio si attaccò al gatto di bordo, e questo, terrorizzato e urlante, saltò in mezzo a un gruppo di scolarette che fuggirono via gridando. Bastò questo a provocare una scena di panico fra le centinaia di passeggeri che si trovavano a bordo: la gente si precipitò in tutte le direzioni, ad un tratto un parapetto si spezzò e otto persone caddero in mare. E prima che si potesse fare qualcosa per loro, furono trascinate via dalla marea ed annegarono.

Qualche anno fa, in una città della Russia, mentre apriva di prima mattina la sua bottega, un negoziante scorse sul banco una grossa bomba nera. Si precipitò in strada terrorizzato, per fuggire lontano, e un poliziotto che lo vide correre in quel modo lo scambiò per un ladro e l'inseguì. E poiché non voleva fermarsi, gli sparò



addosso: la pallottola non lo raggiunse, ma andò invece a colpire un'altra persona; ne nacque un panico e parecchie persone restarono uccise. Ristabilita la calma, il negoziante tornò alla sua bottega, e trovò la bomba ancora sopra il banco: non era una bomba, era solamente un cocomero dalla scorza molto scura!

Sempre qualche anno fa, in un teatro di Bamsley, avvenne un altro tragico episodio di ressa e di panico fra i bambini, senza alcun motivo speciale, all'infuori dell'eccessivo affollamento della sala. Otto bambini vennero calpestati a morte. Ma le vittime sarebbero state certamente di più, se non ci fossero stati due uomini che mantennero la testa a posto e fecero quello che occorreva fare in un momento simile. Uno di essi, di nome Gray, si rivolse con voce gioviale ad un gruppo di quei bambini perché si volgessero in un'altra direzione. Intanto l'uomo che era addetto allo spettacolo proiettò sullo schermo una nuova serie di immagini, distraendo così l'attenzione degli altri ragazzi e impedì che il panico si propagasse. Basta infatti che uno o due uomini non perdano la testa, e facciano ciò che occorre sull'impulso del momento per riuscire spesso a calmare centinaia di persone ed a salvare così molte vite.

Se dovesse prodursi un panico attorno a voi, può darsi che proviate anche voi un improvviso desiderio di fare quello che stanno facendo tutti gli altri: forse si tratterà di correre via, forse di restare fermi a urlare. Ebbene, quando provate un sentimento simile, dovete controllarvi. Non lasciatevi prendere dal panico, anche se vedete gli altri terrorizzati. Tenete la testa a posto, pensate quale sia la cosa più appropriata da fare in quel momento e fatela subito.

### *Salvataggi in caso d'incendio*

Durante gli incendi, sono frequenti gli episodi di valore nel tentativo di salvare la gente dalle fiamme. Se ne leggono continuamente sui giornali, e voi dovrete studiarli attentamente, caso per caso, pensando a ciò che avreste fatto voi in quella data circostanza. Comincerete così a imparare come ci si deve comportare nei vari incidenti.

Uno di questi esempi lo diede alcuni anni or sono un giovane marinaio, tale George Obeney, di stanza a Chatham a bordo della R. N. *Andromeda*. Egli passeggiava lungo la Kingsland Road, quando vide a un tratto una casa in fiamme: da uno dei piani alti dell'edificio, una donna affacciata a una finestra

## **LA STORIA DI “B.-P.”**

**Lord Baden-Powell of Gilwell (1857-1941)**

**Fondatore del Movimento scout**

**Capo Scout del mondo**

**di WILLIAM HILLCOURT**

**Boy Scouts of America**

Se si vuoi comprendere lo Scoutismo appieno bisogna conoscere qualche cosa dell'uomo che fondò il Movimento scout, uno degli uomini più genuinamente dotati di spirito giovanile che mai siano vissuti, Lord Baden-Powell di Gilwell, Capo Scout del mondo, affettuosamente conosciuto da tutti gli Scouts come “B.-P.”.

Robert Stephenson Smyth Baden-Powell nacque a Londra, in Inghilterra, il 22 febbraio 1857. Suo padre fu il reverendo H. G. Baden-Powell, professore ad Oxford. Sua madre era la figlia dell'ammiraglio britannico W. T. Smyth. Il suo bisnonno, Joseph Brewer Smyth era emigrato in America come colonizzatore del New Jersey, ma era successivamente tornato in Inghilterra ed aveva fatto naufragio nel viaggio di ritorno a casa. Baden-Powell era così il discendente da un lato di un ecclesiastico e dall'altro di un avventuroso colonizzatore del Nuovo Mondo.

### **INFANZIA DI B. -P.**

Suo padre morì quando Robert aveva circa tre anni di età, lasciando la moglie con sette figli sotto i quattordici anni. Ci furono frequenti momenti difficili per la famiglia numerosa, ma il reciproco amore della madre per i suoi figli e dei figli per la loro madre glieli fece superare felicemente. Robert visse una entusiasmante vita all'aperto con i suoi quattro fratelli, effettuando uscite e campeggi in molte parti dell'Inghilterra.

Nel 1870 B.-P. entrò con una borsa di studio a Charterhouse, un'antica scuola di Londra. Non fu uno studente eccezionale, ma certo uno dei più vivaci. Se accadeva qualche cosa nel cortile della scuola, sicuramente egli vi si trovava nel bel mezzo, e ben presto si fece una fama come portiere della squadra di calcio di Charterhouse.

Le sue capacità di attore erano grandemente apprezzate dai suoi compagni. Ogni volta che si faceva appello a lui era capace di



la felicità agli altri. Cercate di lasciare questo mondo un po' migliore di quanto non l'avete trovato e, quando suonerà la vostra ora di morire, potrete morire felici nella coscienza di non aver sprecato il vostro tempo, ma di avere fatto del vostro meglio. «Siate preparati» così, a vivere felici e a morire felici. Mantenete la vostra Promessa di Scouts, anche quando non sarete più ragazzi, e Dio vi aiuti in questo.

Il vostro amico

Baden Powell e Gilwell



**NON È CERO PIACEVOLE  
ESSERE ROTOLATI PER  
TERRA DENTRO UNA  
COPERTA O UN TAPPETO,  
MA È IL SOLO MODO PER  
AIUTARE UNA PERSONA  
CON GLI ABITI IN  
FIAMME. FATE  
ATTENZIONE CHE NON  
PRENDANO FUOCO  
ANCHE I VOSTRI VESTITI.**

gridava che aveva con sé dei bambini piccoli che non potevano scendere. Il marinaio abbandonò immediatamente i suoi amici e riuscì in qualche modo ad arrampicarsi sulla facciata della casa, finché raggiunse la finestra sotto a quella da cui si sporgeva la donna, e ne ruppe il vetro in modo da poter stare in piedi sul davanzale. La donna poté allora calargli dalla finestra soprastante uno dei bambini, che il giovane afferrò e poi passò alla gente sotto, fino in strada: uno dopo l'altro, vennero così passati di mano in mano sei bambini, e poi due donne. In ultimo il marinaio, semiasfissiato dal fumo, cadde svenuto, ma fu afferrato da quelli che stavano sotto. Il suo è un valido esempio per voi di come compiere il proprio dovere *immediatamente*, senza pensare ai pericoli o alle difficoltà.

Tempo fa prese fuoco una casa a Shoreham Beach, e il Reparto scout del luogo accorse subito sul posto. I ragazzi si comportarono da veri Scouts, e non solo si prodigarono come pompieri, riuscendo a circoscrivere l'incendio, ma salvarono anche la vita a due donne e ad un bambino ed infine prestarono loro i primi soccorsi e ne fasciarono le ferite.

*Al fuoco!*

Se scoprite una casa in fiamme dovete:

1. Dare l'allarme a chi vi abita.
2. Avvertire il più vicino poliziotto o i pompieri.
3. Sollecitare i vicini a portare scale, materassi e tappeti

perché la gente possa saltare giù dalle finestre.

All'arrivo dei pompieri, la cosa migliore che possano fare dei ragazzi consiste nell'aiutare la polizia a tenere indietro la folla perché non intralci l'opera di spegnimento.

Se è necessario entrare nella casa per cercare persone



**PER IMPARARE A LANCIARE BENE UNA CORDA OCCORRE MOLTO ESERCIZIO, ALTRIMENTI SI PUÒ ANCHE RESTARE LEGATI...**

inferme o svenute, occorre mettersi sul naso e sulla bocca un fazzoletto, o qualsiasi altro pezzo di stoffa bagnato e camminare curvi o strisciare sulle mani e sulle ginocchia, per tenersi quanto più possibile vicini alla terra, perché in basso c'è sempre meno fumo o gas. Inoltre, per passare attraverso le fiamme e le scintille bisogna prendere possibilmente una coperta, bagnarla, e poi farci un buco nel mezzo per passarci la testa: si ottiene così una specie di mantello a prova di fuoco, riparati dal quale si potrà passare senza danno attraverso una cortina di fiamme.

Quando avviene un incendio nelle vicinanze, gli Scouts dovrebbero radunare al più presto possibile le loro Pattuglie, e poi recarsi a passo scout sul luogo dell'incendio, guidati dalle fiamme o dal fumo. Il Capo Pattuglia si presenterà allora alla polizia o ai

pompieri, e offrirà l'aiuto della sua Pattuglia, sia per formare un cordone per tenere lontana la folla, sia per portare ordini o messaggi, o far la guardia ai beni dei sinistrati, o prestare qualunque aiuto che fosse utile.

Se trovate una persona con gli abiti in fiamme, gettatela distesa a terra, perché le fiamme tendono verso l'alto e poi rotolatela dentro la coperta, un tappeto o un cappotto. Nel far questo fate attenzione a non prendere fuoco anche voi. Il motivo per cui si agisce così è che il fuoco non può continuare ad ardere se gli manca l'aria.

Quando trovate una persona svenuta (nel suo spavento potrebbe anche essersi nascosta sotto un letto o un tavolo), dovete caricarvela sulle spalle, oppure - ciò che è spesso più pratico, specie nei casi di fumo molto denso o di esalazioni di gas - legarvi a lei per mezzo di corde o di lenzuola, e trascinarla così fuori della stanza, camminando carponi sul pavimento.

In questo caso, dovrete fare due nodi di bolina, uno per ciascuna estremità della corda, per poterne passare il primo attorno al petto e sotto le braccia della persona svenuta (che sarà coricata sul dorso), e infilarvi l'altro al collo in modo che il resto della corda vi passi sul petto e fra le gambe. Poi vi metterete a



## L'ULTIMO MESSAGGIO DI B.-P. AGLI ESPLORATORI

*Cari Scouts,*

*se avete visto la commedia Peter Pan vi ricorderete che il capo dei pirati ripeteva ad ogni occasione il suo ultimo discorso, per paura di non avere il tempo di farlo quando fosse giunto per lui il momento di morire davvero. Succede pressappoco lo stesso anche a me e, per quanto non sia ancora in punto di morte, quel momento verrà, un giorno o l'altro; così desidero mandarvi un ultimo saluto, prima che ci separiamo per sempre.*

*Ricordate che sono le ultime parole che udrete da me: meditatele.*

*Io ho trascorso una vita molto felice e desidero che ciascuno di voi abbia una vita altrettanto felice.*

*Credo che il Signore ci abbia messo in questo mondo meraviglioso per essere felici e godere la vita. La felicità non dipende dalle ricchezze né solo dal successo nella carriera, né dal cedere alle nostre voglie.*

*Un passo verso la felicità lo farete conquistandovi salute e robustezza finché siete ragazzi, per poter essere utili e godere la vita pienamente una volta fatti uomini.*

*Lo studio della natura vi mostrerà di quante cose belle e meravigliose Dio ha riempito il mondo per la vostra felicità. Contentatevi di quello che avete e cercate di trarre tutto il profitto che potete. Guardate al lato bello delle cose e non al lato brutto.*

*Ma il vero modo di essere felici è quello di procurare*

costante applicazione. Se tu non sei ancora Scout, vieni ed entra in questa allegra fraternità. C'è un grande avvenire davanti a noi, ed avremo bisogno dite!

### *Commiato*

Spero di essere riuscito in questo libro a mostrarvi almeno una parte dell'appello che lo Scouting racchiude in sé per noi tutti.

Vorrei che voi sentiste di essere dei veri Esploratori alle prese con l'ignoto, capaci di cavarvela da voi e non soltanto Scouts in un Reparto, accuratamente sorvegliati da Capi Pattuglia e Capi adulti.

So che voi volete farvi avanti e far da voi; che questi esploratori e uomini di frontiera di un tempo fanno appello allo spirito di avventura che è in voi; che, nonostante tutte le invenzioni moderne, desiderate andar fuori per conto vostro, cavarvela da voi, nel pieno godimento della libertà all'aria aperta.

Ed io per l'appunto ho cercato di suggerirvi qualche sistema per riuscirci, e per aiutarvi a diventare veri uomini.

Lo Scouting è un bel gioco, se ci diamo dentro e lo prendiamo nel modo giusto, con vero entusiasmo. E come per altri giochi, scopriremo anche che, giocandolo, guadagneremo forza nel corpo, nella mente e nello spirito. Ma, non dimenticatelo!, si tratta di *un gioco all'aria aperta*, e dunque ogni volta che ne capiti l'occasione andatevene all'aperto. E l'augurio di buona fortuna e buon campo vi accompagni!

camminare carponi, volgendo il dorso all'infortunato, e lo trascinerete fuori con la testa in avanti. Se il cappio è di giusta lunghezza, il nodo gliela terrà sollevata da terra, come si può vedere dal disegno.

### *Salvataggio di persone in pericolo di annegare*

L'elenco dei salvataggi compiuti da eroici giovani Scouts dimostra come una grande percentuale di disgrazie sia dovuta al non saper nuotare. E quindi molto importante che tutti voi impariate a nuotare, e successivamente a salvare chi si trovi in pericolo di annegare.

Anche un nuotatore mediocre può salvare un uomo che annega, purché sappia come si deve fare e si sia addestrato qualche volta con i suoi amici.

La credenza popolare che una persona che anneghi torna a galla tre volte prima di andare a fondo definitivamente è una grande sciocchezza. Se qualcuno non si precipita ad aiutarla può anche annegare subito.

La cosa essenziale è di impedire che la persona in pericolo si afferri a voi strettamente e vi impedisca i movimenti, o faccia addirittura annegare anche voi. Quindi *tenetevi sempre dietro di lui*. Mettetegli un braccio attraverso il petto, con la mano sotto l'ascella, e ditegli di stare tranquillo e di non dibattersi. Se obbedisce lo terrete a galla facilmente. Ma altrimenti fate attenzione che nel suo terrore non si abbia a voltare per abbrancarsi a voi. Se riuscisse ad afferrarvi per il collo, mettetegli un braccio attorno alla vita, e l'altra mano, col palmo verso l'alto, sotto il mento, in modo che la punta delle dita sia sotto il suo naso. Poi tirate e spingete, e vedrete che dovrà lasciarvi andare per forza. Se invece vi afferrasse ai polsi, girateli violentemente contro il suo pollice, e così vi libererete. Ma al momento critico non potrete ricordarvi di tutto questo se non vi sarete prima addestrati frequentemente con altri ragazzi, facendo a turno l'uomo che annega o quello che lo salva.

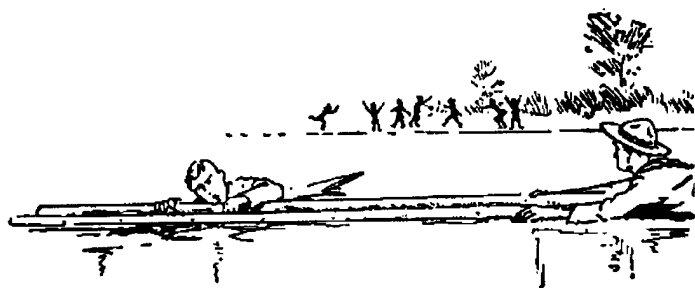
Se qualcuno di voi che ancora non sapesse nuotare cadesse in acqua, in un punto dove fosse per lui profonda, si ricordi che non andrà a fondo se avrà cura di fare queste cose. Primo: tenere la bocca fuori, gettando la testa molto all'indietro; secondo: mantenere i polmoni pieni d'aria, aspirando profondamente ed espirando invece meno che sia possibile; terzo: tenere le braccia sott'acqua. Per fare così non dovete cominciare ad urlare, cosa

che produrrebbe lo svuotamento dei polmoni, e neppure ad agitare le braccia per fare segnali, perché questo vi farebbe andare a fondo.

Se vedete una persona che cade in acqua e che sta lì lì per affogare e voi stessi non sapete nuotare, gettatele una fune o un remo o una scatola di legno, perché ci si possa afferrare e sostenere.

Se invece vedete una persona che sprofonda nel ghiaccio e non riesce poi a tirarsi fuori perché gli orli a cui si afferra seguivano a rompersi, gettatele una fune e ditele di non agitarsi. Questo potrà ridarle fiducia e coraggio fino a che non riuscirete a mettere una lunga scala o pertica trasversalmente al buco, in maniera che o lui riesca ad aggrapparsi a quelle ed a venire fuori o voi possiate strisciare fino a lui per aiutarlo.

**PER SALVARE UNA  
PERSONA CADUTA  
ATTRAVERSO UNA  
LASTRA DI GHIACCIO,  
SPINGETE FINO A LEI  
UNA SCALA.**



### *Come lanciare un gherlino da salvataggio*

Spesso è molto più utile saper lanciare una corda in modo che chi sta per annegare la possa afferrare, che non tuffarsi dietro a lui ed essere così in due a farsi ripescare.

La lunghezza giusta per un gherlino da salvataggio è di circa 12-13 metri: se volete prepararvene uno adatto, scegliete un tipo di corda ben flessibile, intrecciata o ritorta del diametro di circa 6-7 mm. Per lanciarla distante si usa fare un nodo all'estremità da gettare; qualche volta ci si attacca invece un piccolo sacchettino di sabbia, per farla andare più lontano ancora. Fate però attenzione che il peso vada a cadere vicino alle braccia tese di colui che la deve afferrare, e non sulla sua faccia.

Adesso, decidete con quale mano fare il lancio: naturalmente quasi tutti usano la destra. Avvolgete accuratamente seguendo il senso orario la corda su questa mano, facendo attenzione che ogni avvolgimento misuri da cima a fondo circa 45 cm. Quando siete arrivati circa a metà, ripiegate un dito per

Questa fratellanza scout è per molti lati simile ad una crociata. Gli Scouts di ogni parte del mondo sono ambasciatori di buona volontà, che fanno amicizia ed abbattono ogni barriera di razza, di credo religioso, di classe sociale. Questa è certamente una grande crociata. Io vi suggerisco di fare del vostro meglio in quest'opera, giacché presto sarete uomini, e se dovesse nascere una contesa tra Paesi, sarà su di voi che ricadrà il fardello della responsabilità.

Le guerre ci hanno insegnato che se un Paese cerca di imporre il suo particolare punto di vista agli altri, è fatale che ne seguano crudeli reazioni. Una serie di jamborees mondiali ed altre riunioni di Scouts provenienti da molti Paesi diversi ci hanno invece insegnato che attraverso l'esercizio della tolleranza e dello scambio reciproci nascono la simpatia e l'armonia.

Questi jamborees hanno dimostrato quale solido legame sia la Legge scout tra i ragazzi di ogni Paese. Possiamo fare campi assieme, fare uscite assieme e godere di tutta la gioia della vita all'aria aperta, e così dare una mano a forgiare una catena di fraternità. Se siamo amici, non vorremmo litigare tra di noi. Coltivando le nostre amicizie, come quelle cementatesi nei nostri grandi jamborees, prepariamo la via alla soluzione dei problemi internazionali, ottenuta per mezzo di discussioni di carattere pacifico. Ciò avrà un effetto vitale e di lunga portata in tutto il mondo per la causa della pace. Prendiamo quindi l'impegno di fare assolutamente il massimo che potremo per stabilire l'amicizia tra gli Scouts di tutti i Paesi, e per contribuire a sviluppare la pace e la felicità del mondo e la buona volontà tra gli uomini.

In tutto ciò è lo spirito che conta. La nostra Legge scout e la Promessa, quando le mettiamo veramente in pratica, spazzano via ogni occasione di guerre e contese tra i popoli.



**IL MOVIMENTO SCOUT È  
UNA FRATELLANZA  
MONDIALE.  
AD UN JAMBOREE, UN  
GIORNO, POTRETE AVERE  
LA FORTUNA DI  
INCONTRARE SCOUTS DI  
DIVERSI PAESI.**

### *Fate la vostra parte*

Facciamo perciò tutti la nostra parte. Quelli che sono oggi Scouts dovrebbero prendere la decisione di divenire migliori Scouts, non soltanto dal punto di vista della tecnica della vita all'aperto e del campeggio, ma nella fedeltà alla Legge e nella sua

duramente, e sono morti in gran numero per dare a voi la vostra Patria. Non fate ch'essi debbano, guardando in giù dal Cielo, vedervi oziosi bighellonare con le mani in tasca, senza far nulla per mantenerla salda.

All'opera! Ognuno al suo posto, e giocate il gioco!

### *Un amico di tutto il mondo*

Ricordate anche che uno Scout non è soltanto amico di coloro che gli vivono accanto, ma «amico di tutto il mondo». I fratelli non lottano uno contro l'altro. Se facciamo amicizia con i nostri vicini d'oltremare in Paesi stranieri, e se questi si manterranno nostri amici, non avremo bisogno di combattere. E questa è di gran lunga la migliore maniera di impedire guerre future e di essere sicuri di una pace durevole.

Una fra le cause che provocano le guerre è il fatto che la gente di diversi Paesi conosce molto poco l'una dell'altra; e ci sono poi i rispettivi governi che dicono che l'unica cosa da fare è di combattere, così la gente combatte, e dopo tutti sono terribilmente tristi per quello che è successo. Se fossero stati buoni amici in tempo di pace, si sarebbero compresi assai meglio l'un l'altro e non sarebbero venuti alle armi.

Oggi giorno viaggiare è divenuto tanto più facile e le distanze si sono talmente raccorciate mediante i trasporti motorizzati, gli aerei e la radio, che i popoli dei diversi Paesi hanno assai maggiori possibilità di conoscersi reciprocamente più da vicino.

Inoltre il Movimento scout, femminile e maschile, si è diffuso nel mondo. Come Scouts possiamo oggi visitare moltissimi Paesi diversi in ogni parte del mondo e trovare fratelli e sorelle scout in ciascuno di essi, tutti operanti sotto la stessa Legge e la stessa Promessa, impegnati nelle stesse attività scout. Già migliaia di Scouts di diversi Paesi fanno regolarmente viaggi in altri Stati, scambiandosi visite: in tal modo essi hanno la gioia di vedere come son fatti gli altri Paesi, e ciò che importa di più, cominciano a conoscersi reciprocamente come amici e non come semplici «stranieri».

### *La fratellanza scout mondiale*

Diventando Scout ti unisci ad una grande moltitudine di ragazzi appartenenti a molte nazionalità ed avrai amici in ogni continente.

tenere questi giri separati dai successivi, e seguitate quindi ad avvolgere il resto sulle restanti dita.

Quando siete arrivati al fondo, prendete l'estremità libera con la mano sinistra e tenetela ben stretta con le ultime tre dita; o meglio ancora, fateci un cappio e infilateci il polso, in maniera da non lasciarsi sfuggire la corda al momento del lancio. Poi passate la seconda metà della matassa dalla mano destra alla sinistra: avrete così un rotolo per mano.

Il rotolo che è nella mano destra va gettato per primo;

e va seguito all'istante da quello che è nella sinistra, *senza però lasciare andare l'estremità della corda*. Se la gettate così, la corda non si imbroglierà, e sarà quindi possibile lanciarla dritto al bersaglio, e in modo che arrivi il più lontano possibile. Facendo invece un solo rotolo, e lanciandolo con un solo movimento, succede sempre che il rotolo non si svolge completamente, e quindi il lancio risulta più corto.

Si può eseguire il lancio tenendo la mano bassa oppure alta sopra la testa. Quest'ultimo è il sistema migliore, e direi quasi l'unico possibile quando si deve gettare la corda da dietro un ostacolo, come un bastione o un muro, o quando la si vuole fare arrivare a persone affacciate a un piano alto di una casa in fiamme.

### *Cavalli in fuga*

Qualche volta avvengono disgrazie causate da cavalli imbizzarriti che possono travolgere i passanti. Sarebbe quindi bene che tutti conoscessero il modo di fermare un cavallo in fuga, per impedire così i possibili incidenti.

Per arrestare un cavallo in fuga, non si deve correrli incontro agitando le braccia, come fa molta gente: bisogna invece correrli fianco a fianco, afferrarsi solidamente alla stanga per evitare di cadere e prendere le redini con l'altra mano, per obbligare il cavallo a volgere la testa verso di voi, in modo da farlo voltare e riuscire poi a dirigerlo contro un muro o una casa, o costringerlo comunque a fermarsi. Ma naturalmente, questa è una impresa molto difficile per un ragazzo, a causa del suo peso troppo leggero. In simili incidenti, il suo compito sarebbe piuttosto quello di soccorrere le persone ferite dall'animale in fuga.

## Incidenti vari

Non è certo possibile fare qui la lista completa di tutti gli incidenti che potrebbero capitare. Basterà quindi ripetere che uno Scout deve ricordarsi di non perdere la testa e di riflettere sempre alla cosa più opportuna da fare in quella data circostanza, ed essere l'uomo che la fa, anche nelle situazioni più impensate.

Lo Scout J. C. Davei, del 1° Reparto di Bloemfontein (Sud Africa), vide una bimba sul tetto di una casa, impigliata in alcuni fili elettrici. Malgrado che gli astanti gli consigliassero di non salire, perché poteva correre il rischio di rimanere anch'egli fulminato, si arrampicò sul tetto e la portò giù. Disgraziatamente la bimba era già morta.

Lo Scout Lockley, del 1° Reparto di Atherstone, stava guardando a una fiera una giostra azionata elettricamente con energia prodotta da un generatore a vapore. Ad un certo momento il meccanico chinatesi sul meccanismo ebbe i vestiti presi negli ingranaggi e sarebbe stato maciullato se Lockley, che aveva qualche conoscenza di meccanica, non si fosse precipitato a manovrare la leva, fermando il meccanismo appena in tempo per salvargli la vita.

Ecco dunque un esempio di un ragazzo che era preparato: sapeva che cosa si dovesse fare e lo ha fatto senza perdere nemmeno un istante.

Non pensate a voi stessi, ma al vostro Paese ed al bene che il vostro lavoro potrà apportare al prossimo.

## Quando sarete cresciuti

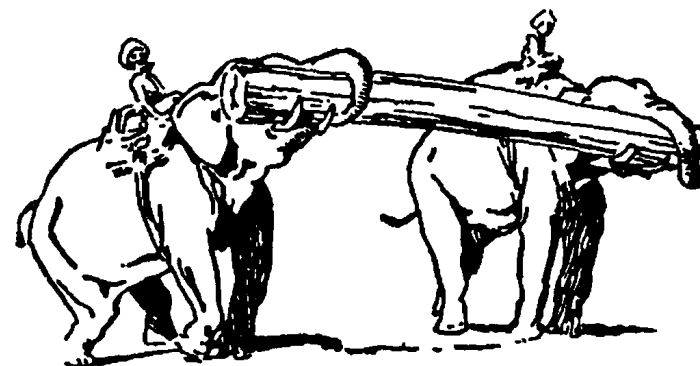
Poi, quando sarete cresciuti, avrete diritto al voto e così prenderete parte al governo del vostro Paese.

E vi sentirete portati, almeno molti di voi lo saranno, ad appartenere automaticamente allo stesso partito politico a cui appartiene vostro padre o i vostri amici. Io non lo farei, se fossi in voi. Io vorrei ascoltare ciò che ogni partito ha da dire. Se ascoltate un solo partito certamente finirete per convincervi che quello è il solo che ha ragione, e tutti gli altri debbono aver torto. Ma se vi prendete la pena di sentirne un altro, potrebbe capitarvi di concludere che, dopo tutto, è *questo* che ha ragione ed il primo ha torto.

Il punto è di ascoltarli tutti, ma di non lasciarsi persuadere da nessuno in particolare. Siate quindi uomini, fatevi una vostra idea e decidete da soli ciò che, secondo il vostro giudizio, è meglio dal punto di vista nazionale, - e non per qualche piccola questione locale - e votate per quel partito finché esso continua ad agire nel modo giusto e cioè per il bene della comunità nazionale.

Molta gente si lascia trascinare da qualche nuovo uomo politico per amore di qualche nuova idea estremista. Non credete mai nell'idea di un uomo prima che questa sia stata ben studiata e considerata da ogni punto di vista. Le idee estremiste assai di rado valgono qualche cosa; se andrete a cercare nella storia vi accorgerete che quasi sempre sono state già provate in qualche luogo ed hanno fatto fallimento.

I vostri progenitori hanno lavorato sodo, combattendo



**GLI ELEFANTI DI BURMA  
POSSONO INSEGNARE  
UNA LEZIONE A TUTTE  
LE NAZIONI DEL  
MONDO: LAVORANDO  
INSIEME POSSONO  
TRASPORTARE I  
CARICHI PIÙ PESANTI.**

## CIVISMO

DOVERI DEGLI SCOUTS IN QUANTO CITTADINI - QUANDO SARETE CRESCIUTI - «UN AMICO DI TUTTO IL MONDO» - LA FRATELLANZA SCOUT MONDIALE - FATE LA VOSTRA PARTE - COMMiato

Ogni Scout deve prepararsi a divenire un buon cittadino per il suo Paese e per il mondo. Per questo dovete cominciare, sin da ragazzi, a considerare ogni altro ragazzo come un amico. Ricordate che, siate ricchi o poveri, di città o di campagna, il vostro dovere è di stare spalla a spalla per sostenere tutti il vostro Paese. Se siete divisi tra di voi, danneggiate il Paese. Dovete metter da parte i vostri contrasti.

Se disprezzate altri ragazzi unicamente perché appartengono ad una famiglia più povera della vostra, siete degli snob. Se odiate altri ragazzi perché il caso li ha fatti nascere più ricchi di voi, siete sciocchi. Ciascuno di noi e tutti noi dobbiamo accettare il posto che ci è stato assegnato nel mondo, e farne il miglior uso possibile e collaborare con tutti coloro che ci vivono attorno.

Siamo molto simili ai mattoni di un muro: abbiamo ciascuno il nostro posto, per quanto esso possa sembrare un ben piccolo posto in un muro così grande. Ma se un solo mattone si sgretola o cade via dal suo posto, si comincia a sottoporre il resto dei mattoni ad uno sforzo indebito, appaiono crepe ed il muro vacilla.

Non siate troppo ansiosi di spingervi avanti: raccoglierete delusioni a non finire se vi mettete su quella strada.

Lavorate per il bene del Paese e per quello dell'azienda nella quale siete impiegati; e se farete così, vi accorgete che potrete ottenere tutte le promozioni e tutto il successo che desiderate.

Cercate di prepararvi a ciò studiando seriamente le materie che vi insegnano a scuola, non perché questo è divertente, ma perché è vostro dovere verso la Patria di migliorare voi stessi. Studiate la matematica, la storia, la lingua e cultura del vostro Paese in questo spirito, e vedrete che andrete avanti.

## ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

Esercitatevi a formare con i bastoni scout un cordone, per tenere indietro la folla. Questa esercitazione può prendere la forma di gioco, dividendo il Reparto in «folla» e in «Scouts».

Esercitatevi ad improvvisare funi, e scale di corda a pioli.

Esercitatevi nell'arrampicata sui muri. Parecchi Scouts alla base del muro possono, anche a mezzo di bastoni usati come gradini, costituire la piattaforma per un più piccolo gruppo superiore ecc.

Fate sì che gli Scouts conoscano la posizione degli idranti e delle bocche antincendio del loro quartiere, e così pure dei posti di polizia, telefoni, stazioni di pompieri, ambulanze, ospedali ecc.

Esercitatevi a fare nodi di bolina, e a trascinare per mezzo di una corda delle persone svenute.

Fate tutto il possibile perché gli Scouts possano imparare a nuotare. In una città di mare, o che possieda delle buone piscine, la cosa non dovrebbe offrire difficoltà; se invece abitate in campagna, la soluzione migliore sarebbe quella di organizzare un campo estivo vicino al mare, o sulla riva di un lago o di un fiume dove si possa fare il bagno e nuotare senza pericolo.

Esercitatevi nei vari sistemi di salvare persone in pericolo di annegare.

## GIOCHI SUL MODO DI COMPORTARSI IN CASO DI INFORTUNIO

Mentre gli Scouts sono in sede, accendete in una stanza od in un edificio vicino, un fuoco che produca un fumo molto denso. Accordatevi anche in segreto con due o tre ragazzi perché nel caso che venga dato un allarme d'incendio si mettano a correre spaventati, e cerchino di provocare un panico.

Fate quindi dare l'allarme, sia da

qualcuno che si precipiti dentro gridando al fuoco, sia facendo scoppiare alcuni petardi. Una o due Pattuglie dovranno allora affrontare l'incendio sotto la direzione dei rispettivi Capi Pattuglia. Dovranno chiudere subito porte e finestre, e inviare alcuni Scouts nelle diverse parti dell'edificio, per vedere se il fuoco si stia estendendo e per cercare la gente in pericolo. Questi Scouts dovranno tenere sulla bocca e sul naso un fazzoletto bagnato.

Le persone «svenute» (o fantocci di tela) saranno nascoste sotto tavoli ecc. Gli Scouts le salveranno o portandole in spalla, o trascinandole fuori o calandole poi fino a terra. Usare teli di salvataggio, dentro cui poter saltare dalle finestre ecc.

Altre squadre srotoleranno i tubi delle pompe o faranno catena per passare le secchie d'acqua. Un'altra squadra invece rianimerà i «salvati», e un'altra ancora formerà i «cordoni» per aiutare la polizia e i pompieri a tenere indietro la folla.

Insegnate i vari metodi di soccorso praticati dalla Federazione del Salvataggio a Nuoto. Incoraggiate gli Scouts a conseguire le specialità di nuotatore, ambulanziere, pompiere ecc.

## AIUTARE GLI ALTRI

COME PRESTARE SOCCORSO - SHOCK - EMORRAGIE -  
RESPIRAZIONE ARTIFICIALE - ALTRE NOZIONI DI PRONTO  
SOCCORSO - COME TRASPORTARE UN INFORTUNATO

*Non sempre è conveniente tenere al testa sollevata. Nel caso di emorragie profuse esterne od interne - che si rivelano con pallore, caduta della pressione arteriosa e della temperatura cutanea, polso debole e frequente, sudorazione fredda - la testa deve essere tenuta più bassa dei piedi (N.d.T.)*

In caso di disgrazia, ricordatevi sempre che *voi non siete dei medici*. Come pronto soccorso, a meno che si tratti di ferite leggere, dovete far chiamare immediatamente un medico. Il vostro compito è di evitare che l'infortunato possa peggiorare mentre si aspetta l'arrivo del medico, e cioè di prevenire il collasso, arrestare le emorragie, praticare la respirazione artificiale e prestare tutte quelle altre cure urgenti che fossero necessarie.

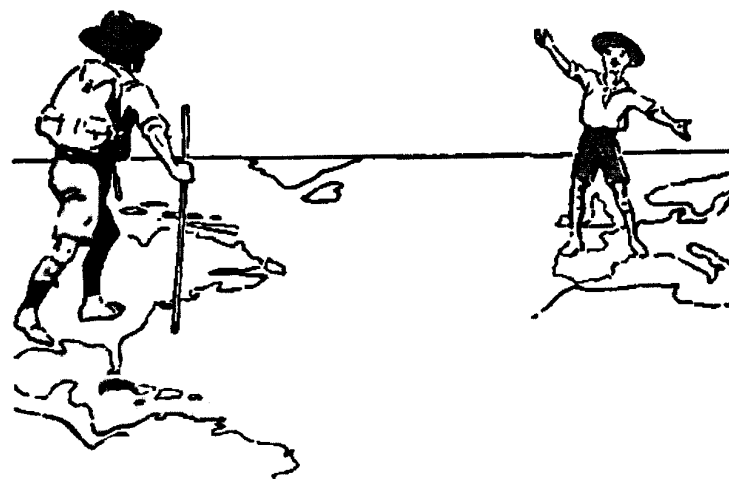
Se al momento della disgrazia vi trovate solo con l'infortunato e questi ha perso i sensi, mettetelo supino con la testa un po' sollevata e voltata da una parte, perché non soffochi, e anche perché l'eventuale vomito possa uscirgli di bocca facilmente. Slacciategli gli indumenti intorno al collo e al petto, e copritelo per tenerlo caldo. Rendetevi conto di dove si è fatto male e prendetene cura secondo quanto vi è stato insegnato in fatto di pronto soccorso. Se vi accade invece di trovare una persona svenuta, dovete anche esaminare attentamente il terreno attorno per scoprire eventuali «segni», e prendere nota così di questi come della posizione in cui avete rinvenuto il corpo, per il caso che in seguito si venisse a scoprire che è stato vittima di un'aggressione.

Se poi avviene un incidente, o trovate un infortunato, mentre siete fuori con tutta la Pattuglia, il Capo Pattuglia dovrà mandare subito uno Scout a cercare un medico, mentre egli stesso assisterà il ferito con l'aiuto di un altro Scout. Intanto il Vice Capo dirigerà i rimanenti Scouts e li incaricherà dei vari altri compiti di assistenza, come andare a prendere acqua o coperte, improvvisare una barella, o tenere indietro l'eventuale



## I NOSTRI DOVERI DI CITTADINI

26<sup>a</sup> chiacchierata  
Civismo





## ESERCITAZIONI DI PATTUGLIA

L'addestramento in materia di pronto soccorso dovrebbe essere particolarmente approfondito perché, in genere, ci si aspetta molto dagli Scouts.

Durante le uscite di Pattuglia e di Reparto, preparate degli «incidenti» improvvisi, e fate che ogni singolo Scout possa intervenire e ricevere una qualche incombenza. Nei ritagli di tempo dedicatevi ad esercitazioni pratiche, come improvvisare barelle, far sedili con le mani, praticare la respirazione artificiale, preparare stecche per arti fratturati ecc.

## GIOCHI

### I missionari

Ogni Scout, a turno, deve rappresentare la parte di un esploratore o di un missionario con pochi e semplici rimedi a propria disposizione. Uno dopo l'altro, gli vengono portati tre pazienti, ciascuno con una malattia o una ferita diversa, ed egli deve curarli, visitandoli e descrivendo come dovrebbe esser trattato il loro caso.

### I prigionieri feriti

I prigionieri, uno per ogni partecipante al gioco, sono allineati a una certa distanza l'uno dall'altro, e a circa 50 metri dalla linea di partenza. Ognuno di loro ha un cartellino appuntato alla camicia, con la descrizione di una ferita. Al segnale, ogni giocatore corre verso il proprio prigioniero, gli appresta i primi soccorsi per la sua ferita e lo porta quindi alla base. Vince il primo che ritorna alla linea di partenza con il suo prigioniero convenientemente curato.

## RAPPRESENTAZIONI

Le rappresentazioni di salvataggi sono molto apprezzate tanto dagli attori come dagli spettatori.

## Incidente ciclistico

I ragazzi ritornano dal campo. Arriva un ciclista imprudente. Succede una disgrazia. Gli infortunati vengono curati e trasportati all'ospedale su barelle improvvisate.

## Esplosione di gas

La signora Coccoli va a passeggio con la sua famiglia. Tornando a casa, incontra un'amica e manda avanti la figlia per accendere il fornello a gas e preparare il tè per il padre. Questi, che torna dall'ufficio, trova la casa piena di gas. La squadra di pronto soccorso giunge sul posto. La ragazza viene trascinata fuori e sottoposta alla respirazione artificiale. Entra in scena l'agente Faccendoni che cerca la fuga di gas senza sapere come si fa. Triste fine di un agente coraggioso, ma senza giudizio.

## Incendio

Di sera, in una casetta della periferia. Allarme d'incendio. Vengono svegliati gli inquilini. Formazioni di un «cordone» per tenere lontana la folla. Arrivo dei pompieri i con teli di salvataggio, corde e scale. Salvataggio delle poche persone ancora in casa.

## Incendio in una fabbrica

Mentre gli uomini sono occupati nei vari lavori, succede un'esplosione che provoca un incendio del fabbricato e il crollo di un muro esterno, che ferisce un uomo che per caso passava di lì in quel momento. Gli uomini rimasti incolumi prendono cura dei compagni feriti, mentre altri si precipitano per chiedere soccorsi e ritornano con l'ambulanza e i pompieri. Alcuni uomini rimasti nell'edificio in fiamme riescono a salvarsi saltando giù dal tetto, dentro un telo di salvataggio.

folla, magari facendo uno sbarramento con i loro bastoni.

Come regola generale, è molto meglio tenere l'infortunato immobile: non cercate quindi di muoverlo, a meno che non sia assolutamente necessario, e non stancatelo con domande fino a che non sia un po' ripreso.

## Shock

Lo «shock», o collasso, è una depressione fisica pericolosa che viene in conseguenza di quasi tutte le ferite.

Dovrete starci molto attenti, o meglio ancora dare per scontato il fatto che uno «shock» si è prodotto e fare tutto quello che potete per impedire che diventi una cosa seria.

Solitamente il paziente viene meno e diventa pallido; talvolta perde completamente la conoscenza. Non lasciate che questo succeda, ma fatelo immediatamente distendere, supino, con la testa voltata da una parte, e mantenetelo caldo mettendogli attorno una coperta o un cappotto.

## Emorragie

Quando un uomo perde molto sangue da una ferita, comprimete la ferita stessa, o la carne immediatamente sopra (cioè fra la ferita e il cuore); premete con forza col pollice, per fermare il sangue che scorre nell'arteria, e poi preparate un tampone con qualcosa di simile ad un sasso appiattito e tondeggiante, e legatela stretta sopra la ferita.

Se l'emorragia fosse violenta, legate un fazzoletto attorno all'arto ferito, un po' sopra la lesione, e stringetelo più che potete passando una bacchetta sotto la legatura e facendola girare. Questo si chiama applicare un *tourniquet*. Bisogna però allentare questa legatura almeno ogni quarto d'ora, perché altrimenti potrebbe produrre una qualche seria lesione permanente. Se è possibile, tenete la parte ferita più sollevata del resto del corpo. E fate intervenire un medico al più presto possibile.

Se invece la ferita è piccola, basterà applicare un po' di tintura di iodio, e coprire con una garza ben pulita (cioè sterile). Per tenerla ferma, fate una fasciatura.

Emorragia dalle orecchie e incoscienza indicano - se in conseguenza di una caduta - una lesione al cranio: il ferito non deve allora venire toccato per nulla, se possibile. La cosa migliore è di lasciarlo dov'è, mettergli ghiaccio, o compresse fredde sul

capo e far sì che non si muova fino all'arrivo del medico.

Sputi sanguigni o sbocchi di sangue indicano invece lesioni o rottura di un vaso sanguigno all'interno del corpo. Se poi il sangue è rosso chiaro e misto a schiuma, è segno che c'è una lesione ai polmoni. In ogni caso, tenete il paziente immobile e dategli dei pezzetti di ghiaccio da succhiare o qualche sorso di acqua fredda. E chiamate un medico.

### *Respirazione artificiale*

Per richiamare in vita una persona apparentemente annegata o qualcuno che sia rimasto soffocato da fumo o da esalazioni tossiche e non respiri più, dovete praticare la respirazione artificiale. Essa consiste semplicemente nel mettere il paziente disteso al suolo, e poi nel fare uscire l'aria che c'è nei suoi polmoni e nel farne entrare dell'altra nuova.

1. Non appena l'infortunato viene estratto dall'acqua, coricatelo bocconi con un braccio disteso e il viso voltato da una parte e appoggiato all'altro braccio. Quindi mettetevi in ginocchio accanto a lui, od anche a cavalcioni delle sue gambe, stando rivolti verso la sua testa.

2. Posategli le mani sul dorso, all'altezza della vita, dalle due parti della colonna vertebrale, e con le dita riunite sulle ultime costole.

3. Piegatevi in avanti, tenendo sempre le braccia tese, ed esercitate così una pressione ferma e costante sulle co-stole del paziente; intanto, contate lentamente per migliaia, «mille - due mila». Questo movimento serve a comprimere il paziente contro terra e a fargli uscire l'aria dal petto.

4. Sollevatevi poi indietro in modo da alleggerire la pressione, senza però staccare le mani; e intanto contate lentamente «tre mila - quattro mila».

Continuate ora questi movimenti avanti e indietro, comprimendo il paziente contro il suolo o alleggerendo la pressione alternativamente, in maniera da far uscire l'aria viziata dai suoi polmoni, e farne quindi rientrare della nuova, finché a poco a poco non ricomincerà a respirare da sé.

Il giusto ritmo dei movimenti sarebbe di circa dodici pressioni al minuto.

Quando vi accorgete che il paziente ha ripreso a respirare, potete

nulla. Quel povero disgraziato svenuto non può certo fargli alcun male, e quindi egli deve fare ogni sforzo per restare padrone di sé. Una volta che è riuscito a tanto le sue paure svaniranno.

### **SVENIMENTI**

Se il vostro paziente sviene ed è pallido (lo svenimento è dovuto a scarsità di sangue al cervello), fatelo sedere e piegategli giù la testa fino a mettergliela fra le ginocchia. Se il paziente è supino, allora mettete la testa più bassa possibile e rialzate i piedi. E bagnategli il viso con acqua fredda.

Se invece ha il viso rosso e congestionato, tenetegli la testa alta, perché questo significa che gli è affluito troppo sangue al cervello, come avviene in caso di apoplezia o di insolazione. Lo stesso fate per lesioni o traumi alla testa.

### *Come trasportare un infortunato*

Due Scouts possono formare una specie di seggiola tenendo ciascuno con la mano destra il proprio polso sinistro, e con la mano sinistra il polso destro dell'altro. Se poi si volesse anche uno «schienale», intrecciate solo tre mani, in modo che uno degli Scouts possa afferrare con la mano libera la spalla dell'altro, e formare così lo «schienale» col braccio.

Le barelle possono essere improvvisate in diversi modi:

a. una porta o un cancelletto ben coperti di paglia o fieno, indumenti, tela di sacco;

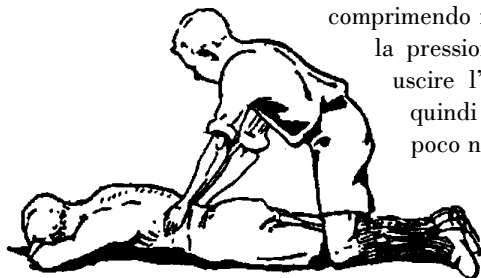
b. un pezzo di tappeto o coperta, tela di sacco, tela incatramata ecc. disteso su due grossi bastoni ben assicurati ai due lati; mettete qualche indumento ripiegato a far da guancia;

e. due giacche con le maniche rovesciate nell'interno: infilare due bastoni dentro le maniche, ed abbottonate poi le giacche sopra di essi;

f. due bastoni infilati dentro un paio di sacchi attraverso due fori praticati in fondo ai sacchi stessi, negli angoli.

Quando trasportate in barella un ammalato o un ferito, fate attenzione, prima di avviarvi, che sia disteso ben comodo. I portatori devono alzare le stanghe contemporaneamente; *non debbono andare al passo*, fare passi corti. Sorvegliare il paziente sarà compito del portatore di dietro. Se i bastoni sono corti occorrono quattro portatori, uno a ogni angolo della barella.

**OGNI ESPLORATORE  
DEVE SAPER PRATICARE  
LA RESPIRAZIONE  
ARTIFICIALE.**



batterlo sulla schiena come si è detto sopra.

Se questo trattamento non basta, apritegli la bocca - a forza se è necessario - infilategli due dita sopra la lingua fino in fondo alla gola, e cercate così di tirare fuori il corpo estraneo. Se ne risultasse un conato di vomito, volgetegli immediatamente la testa da una parte.

Qualche volta, la soffocazione è dovuta a un subitaneo gonfiore dell'interno della gola. In questo caso, applicate al paziente degli impacchi caldi fumanti sul collo, e dategli dei pezzetti di ghiaccio da succhiare o acqua fredda da sorseggiare.

### **STORDIMENTO**

Può seguire facilmente a una caduta o a un colpo sulla testa. Tenete il paziente tranquillo e al caldo, e chiamate al più presto possibile un dottore. Guardatevi bene dal somministrargli alcolici o stimolanti e dal farlo muovere: sarebbe la cosa peggiore che potreste fare.

### **SUCIDI**

Trovando un uomo che è arrivato al punto di attentare alla propria vita, uno Scout dovrebbe sapere come agire per tentare di salvarlo.

Nel caso di un uomo che si è tagliata la gola, recidendosi l'arteria, si deve cercare immediatamente di arrestare l'emorragia. L'arteria va dall'angolo della mascella al punto in cui la clavicola si innesta con lo sterno: per arrestare l'emorragia bisogna dunque comprimerla con forza, col pollice, dalla parte della ferita più vicina al cuore, e mantenere la pressione fino a quando non arriva il medico.

Se invece il suicida avesse ingerito un veleno, soccorretelo come vi è stato spiegato per gli avvelenamenti

Nel caso invece che si fosse impiccato, dovete staccarlo immediatamente, avendo cura di sostenere il corpo con un braccio mentre tagliate la corda. Fatto questo, allentategli subito gli indumenti intorno al collo e al petto, guardate che possa respirare dell'aria pura, e gettategli sul viso e sul petto dell'acqua fredda, oppure acqua fredda e acqua calda alternativamente. Praticategli la respirazione artificiale come si fa per gli annegati.

Qualche volta, un «piede tenero» si sente un po' impaurito ad aver a che fare con una persona svenuta o un cadavere, e talvolta lo impressiona anche la vista del sangue: ebbene, finché non avrà superato questa sciocca impressione non sarà buono a

sospendere le pressioni, ma sorvegliatelo, perché se il respiro cessasse dovrete ricominciare immediatamente. Per poter praticare la respirazione artificiale molto a lungo, è necessario darsi il cambio in parecchi. Poi lasciatelo giacere in una posizione naturale, e cercate di tenerlo caldo mettendogli delle flanelle calde o delle borse di acqua calda fra le cosce, sotto le ascelle e contro la pianta dei piedi.

Si dovranno naturalmente togliere al paziente tutti gli indumenti bagnati, e avvolgerlo in coperte calde; disturbarlo poi il meno possibile e invitarlo a dormire; ma sempre sorvegliandolo attentamente almeno per la prima ora.

Fate adesso pratica di tutto questo e per più di una volta con un altro Scout, per esser certi di aver capito esattamente come si deve fare e così essere preparati a farlo un giorno a qualche poveretto che ne abbia bisogno.

### *Altre nozioni di pronto-soccorso*

### **AMO NELLE CARNI**

Una volta, mi conficcai un amo da pesca in un dito. Presi subito un coltello e tagliai via tutta l'esca che stava intorno all'amo, e poi la spinsi ancor più a fondo dentro il dito finché la punta cominciò a premere la pelle dalla parte interna. La incisi allora con un coltellino ben affilato, per fare uscire la punta dell'amo, e così potei afferrarla ed estrarre finalmente l'intero amo.

Questa manovra è necessaria, perché non si può strappare fuori l'amo tirandolo indietro, dato che il dardo fa presa nella carne. Quindi lavate e disinfettate la ferita.

### **APPENDICITI**

Per quanto siano preceduti generalmente da un qualche malessere, gli attacchi di appendicite possono sopravvenire anche quasi improvvisi.

Danno un dolore acuto all'addome, localizzato a circa 5 cm. a destra e al di sotto dell'ombelico. Chiamate un medico.

### **AVVELENAMENTI**

Se qualcuno si sente improvvisamente molto male, subito dopo aver mangiato qualche cosa, oppure si sa che ha ingerito un veleno, bisogna per prima cosa chiamare un medico. Poi, se la bocca non è macchiata o ustionata dal veleno, fatelo vomitare

dandogli da bere dell'acqua calda in cui sia stato disciolto un po' di sale o mostarda, e provando a solleticargli l'interno della gola con una piuma. Se invece il veleno fosse un acido caustico, non si deve fare vomitare il paziente, ma fargli invece ingerire della magnesia o del bicarbonato di sodio disciolto in acqua, per neutralizzare l'acido. Se il paziente venisse preso da sonnolenza, tenetelo sveglio in tutti i modi.

### **AVVELENAMENTO DEL SANGUE**

Quando una ferita è mal curata, ne deriva l'infezione. Dapprima locale: si presenta con gonfiore, rossore, calore e dolore della zona cutanea interessata, dalla quale si possono irradiare delle striature rosse (che rappresentano l'infezione dei vasi linfatici). Ma una ferita infetta può causare guai più gravi quando l'infezione passa nel sangue, che ne resta come avvelenato ed allora i sintomi potranno andare da una prostrazione generale con senso di grave stanchezza, a disturbi digestivi, alla comparsa improvvisa di febbre alta e grave. In tutti e due i casi chiamare subito il medico e nel frattempo potete fare impacchi d'acqua calda che daranno un certo sollievo.

### **BRUSCOLO IN UN OCCHIO**

Non permettete al paziente di strofinarsi l'occhio; provocherebbe solamente infiammazione e gonfiore, e renderebbe l'estrazione del bruscio molto più difficile.

Se esso è sotto la palpebra inferiore abbassate questa più che potete e togliete il bruscio con l'angolo di un fazzoletto bagnato.

Se invece è sotto la palpebra superiore, tirate questa, sollevandola dall'occhio, fino a portarla sopra la palpebra inferiore. In questo modo, le ciglia di quest'ultima possono quasi sempre spazzar via i corpi estranei che fossero nell'interno della palpebra superiore.

Un altro sistema, che tutti gli Scouts devono conoscere, consiste nel far sedere il paziente e nel mettersi in piedi dietro a lui, in modo che la sua testa stia ferma contro il vostro petto. Appoggiate un fiammifero sulla parte superiore della palpebra superiore, poi afferrate l'orlo della

palpebra stessa e tiratela in su sopra il fiammifero in maniera che rimanga rovesciata. Togliere allora delicatamente il bruscio con un angolo di fazzoletto bagnato, e poi riportate la palpebra al suo posto. Se l'occhio è infiammato, fateci degli

corrente) capita spesso di prendere una scossa violenta, e di perdere la conoscenza. L'infortunato deve venire subito staccato dal filo, ma state molto attenti a non ricevere la scossa anche voi. Se è possibile, togliete subito la corrente, altrimenti «isolatevi» stando coi piedi sopra una lastra di vetro o - se non potete procurarvela - sopra una tavola di legno ben asciutto; oppure infilatevi un paio di stivali di gomma. Mettetevi anche dei guanti di gomma, e se non ne avete a portata, avvolgetevi le mani con parecchi spessori di panno *asciutto*, e poi staccate l'infortunato servendovi di un bastone di legno *asciutto*. Talvolta, potrà essere necessario praticare al paziente la respirazione artificiale: quando poi ha ripreso a respirare regolarmente, curatelo come per un comune «shock».

Un ragazzo stava a caccia di farfalle a St. Ouen, in Francia, quando cadde sulla terza rotaia della locale ferrovia elettrica, e rimase istantaneamente fulminato. Un passante, nel cercare di sollevarlo, rimase morto al suo fianco. Un fornaciaio si precipitò di corsa per cercare di salvarli ed anch'egli fu folgorato alla stessa maniera. I due salvatori intenzionali rimasero uccisi per non aver imparato precedentemente quale fosse la cosa giusta da fare.

### **SCOTTATURE E USTIONI**

Quando qualcuno si produce accidentalmente delle scottature (dette ustioni), e la pelle diventa rossa, occorre spalmarla subito con una qualche sostanza grassa, come la vaselina, e poi lasciarla senza stringere.

Un impasto di bicarbonato di sodio ed acqua da sollievo in caso di scottature lievi. *Le scottature prodotte dal sole* vanno trattate come tutte le altre.

Se qualche lembo del vestiario fosse rimasto attaccato all'ustione, non strappatelo via, ma tagliatelo tutt'intorno con le forbici o con un coltellino *ben affilato*, e poi proteggete al più presto dall'aria la parte ustionata.

In casi di ustioni gravi, con vesciche o addirittura con la carne carbonizzata, chiamate subito un dottore e curate il paziente perché non abbia a subire collassi. Non rompere mai le vesciche.

### **SOFFOCAZIONE**

Per rimuovere l'ostruzione che rischia di soffocare il paziente, fatelo subito curvare molto in avanti, e dategli dei colpi forti sulla schiena, fra le due scapole. Se si tratta di un bambino, lo si può addirittura mettere a testa in giù e gambe in aria e poi

soda, per lavar via ogni residuo di acido, e poi curò la ferita come si fa con una normale ustione.

### **MORSICATURA DI SERPENTI**

Ricordatevi che il veleno iniettato dal morso di un serpente entra in circolazione nel sangue e in pochi secondi si diffonde in tutto il corpo: perciò i soccorsi da prestare devono essere immediati. La cosa essenziale da fare è di fermare il veleno che attraverso le vene si diffonde nel corpo. Per ottenere ciò legate immediatamente una cordicella o un fazzoletto attorno all'arto offeso, *sopra* il punto dove il paziente è stato morsiato, e stringetela bene, in maniera da fermare il sangue e impedirgli di risalire fino al cuore insieme al veleno. Poi incidete profondamente la ferita per farla sanguinare e fare così uscire anche il veleno. Il veleno può anche venire succhiato senza danno, purché però non si abbiano piccole ferite o sgraffiature in bocca perché altrimenti potrebbe entrare in circolazione attraverso quelle.

Si dovranno quindi somministrare al paziente degli stimolanti, per esempio caffè e non permettergli di dormire anche se dimostrasse sonnolenza: fatelo dunque camminare punzecchiatelo, magari perfino schiaffeggiatelo, ma non lasciatgli perdere i sensi finché non sia possibile affidarlo a un medico.

### **PUNTURE D'INSETTI**

Il miglior antidoto contro le punture di insetti, e soprattutto per quelle delle api, è l'ammoniaca. Riuscirete a ricordarvelo facilmente se pensate alle iniziali delle due parole: ammoniaca e api. Anche il bicarbonato di soda può giovare.

Togliete il pungiglione per mezzo di un ago sterilizzato.

### **SANGUE DAL NASO**

In genere non è ne doloroso ne pericoloso, ma qualche volta l'emorragia stenta ad arrestarsi ed allora il paziente perde molto sangue. Per arrestarla, fatelo sedere su una seggiola e dategli di piegare la testa molto all'indietro e di respirare solo attraverso la bocca.

L'applicazione di compresse fredde sulla nuca può essere benefica.

### **SCOSSA ELETTRICA**

Toccando un filo elettrico (o una rotaia percorsa dalla

impacchi di acqua tiepida. Se il corpo estraneo fosse invece conficcato profondamente, mettete nell'occhio, sotto la palpebra inferiore, un po' di olio di oliva o di vaselina (per uso oftalmico); poi chiudetelo, copritelo con un impacco morbido bagnato, bendatelo e fatelo quindi vedere al più presto ad un medico.

### **CONVULSIONI**

Quando una persona si mette a gridare e cade, e poi contrae le membra e si dibatte con movimenti convulsi, e ha schiuma e bava alla bocca, significa che è in preda a un attacco di convulsioni. Non c'è niente da fare, tranne che metterle fra le mascelle un pezzo di legno o di sughero, perché non si morda la lingua. Dopo l'attacco, lasciatela dormire a lungo.

### **DISTORSIONI**

Fasciate strettamente la caviglia offesa e impedito al paziente di camminare, o mettetegli qualche cosa di pesante sopra il piede. Cercate chi vi possa aiutare e riportatelo a casa.

Poi mantenete il piede sollevato, togliete la scarpa con precauzione e fate applicazioni fredde per alleviare il dolore e ridurre il gonfiore. Queste applicazioni si fanno immergendo in acqua freddissima un piccolo asciugamano (o un tovagliolo, o un pezzo di tela qualsiasi) ripiegato in più spessori; poi lo si sprema un poco e lo si avvolge delicatamente intorno alla caviglia.

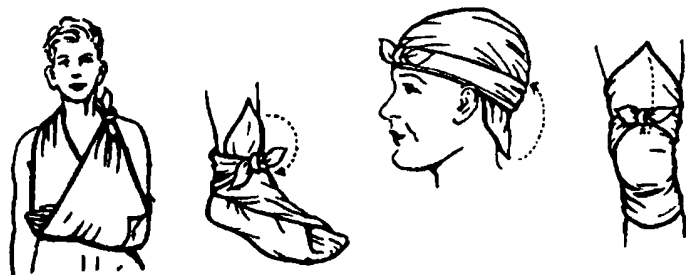
Se il freddo non servisse ad alleviare il dolore, possono giovare delle applicazioni calde, ma per applicare questi impacchi caldi bisogna ricordare bene come vanno preparati. Procedete dunque in questo modo: versate dell'acqua bollente sopra un panno piegato, e poi avvolgetelo dentro un piccolo asciugamano o una tela sottile, per poterlo strizzare. Strizzatelo più che potete, in modo che resti *il più possibile asciutto*, perché altrimenti correreste il rischio di scottare il paziente; allargate quindi l'impacco e applicatelo subito, mentre è ben caldo. E appena il dolore si è calmato sospendete gli impacchi caldi.

Tenete il piede strettamente fasciato, e fate che il paziente rimanga in riposo per qualche giorno.

### **FASCIATURE**

Per fasciare un arto rotto occorre un bel pezzo di tela triangolare, come per esempio il vostro fazzoletto scout. Entrambi i lati più corti dovrebbero misurare circa 90 cm. Per sostenere un braccio o una clavicola spezzata, si deve annodare il triangolo al

**PER FASCIARE O PER APPENDERE UN BRACCIO AL COLLO, SI PUÒ ANCHE USARE IL FAZZOLETTO SCOUT. BADATE CHE LA FASCIATURA NON FACCI GRINZE O PIEGHE, E RIPIEGATE IN SU LA PUNTA DEL TRIANGOLO COME È INDICATO DALLA FRECCIA.**



collo dell'infortunato, mettendo la punta verso l'arto offeso e legando insieme le due estremità del triangolo con un nodo piano. Così la parte più larga del triangolo gira attorno al braccio offeso e lo sostiene. Poi si ripiega attorno al braccio la punta della fascia, e la si fissa con uno spillo, in modo che anche il gomito resti così chiuso e trattenuto nel triangolo.

Si usa mettere una benda sul capo per mantenere a posto una fasciatura o una medicazione su di una ferita al cuoio capelluto. Allargate la vostra benda triangolare, e ripiegate il lato lungo per circa 5 cm. Quindi appoggiate la parte centrale di questo lato sulla fronte del ferito, appena sopra le sopracciglia, in modo che la punta del triangolo gli penda dietro sul collo. Prendete poi le due estremità, incrociategliele sulla nuca, riportatele avanti e annodateglikele sulla fronte con un nodo piano. E da ultimo rialzate la punta del triangolo che pende dietro e appuntatela sulla testa. Fate attenzione che le pieghe non facciano grinze dalla parte interna (quella a contatto con la testa) e che le due estremità siano ben fissate.

## FRATTURE

Generalmente, si può capire quando un braccio o una gamba sono fratturati dal gonfiore e dal dolore attorno al punto della frattura. Talvolta poi l'arto è piegato in modo innaturale e il paziente non può adoperarlo. In casi simili è necessario l'intervento di un medico, e intanto occorre praticare il trattamento contro lo shock.

L'arto fratturato deve essere mantenuto immobile. Se è assolutamente necessario trasportare il paziente, legate l'arto a qualche cosa di rigido, cioè a una *stecca*, che lo mantenga rigido e disteso durante il tragitto fino all'ospedale.

La stecca può consistere in un'assicella di legno, un bastone scout, o magari dei giornali arrotolati strettamente, e deve essere abbastanza lunga da sorpassare le giunture sopra e sotto la

frattura. Possibilmente, mettetene una da ogni parte dell'arto, e quindi legatele da cima a fondo, in modo che restino aderenti, per mezzo di fazzoletti da naso o da collo, o di strisce di tela o di panno, ma fate attenzione che la fasciatura non sia così stretta da arrestare la circolazione del sangue o comprimere troppo il gonfiore.

Talvolta, in un caduta ci si può anche fratturare la clavicola. In questo caso non occorrono stecche: piegate davanti al petto l'avambraccio corrispondente alla parte offesa e appendetelo al collo; quindi fate una fasciatura stretta attorno a tutto il torace, sopra la benda che tiene appeso il braccio.

## FUMO, GAS, ESALAZIONI VELENOSE

Gli incidenti dovuti a fughe di gas sono molto frequenti, così nelle miniere come nelle fognature e nelle case.

Volendo andare a salvare una persona colpita da asfissia in seguito a queste esalazioni, fate attenzione di tenere la bocca e il naso ben coperti con un fazzoletto bagnato, e di stare con la testa il più vicino possibile al pavimento, e trascinate fuori la persona svenuta come vi ho suggerito per i casi di incendio.

Portate il vostro infortunato all'aria aperta più presto possibile (dico più presto che potete, perché se indugiate c'è molta possibilità che veniate sopraffatti anche voi dai gas tossici), poi allentategli gli indumenti intorno al collo e al petto e gettateli dell'acqua fredda sul viso. Se vi accorgete che non respira più, curatelo come fareste con un annegato e praticategli la respirazione artificiale.

## ISTERISMO

Le persone nervose, specialmente donne, quando sono molto eccitate possono avere degli attacchi di isterismo: si mettono allora a piangere, a ridere e a urlare. La cosa migliore è di chiudere il paziente in una stanza e lasciarlo completamente solo fino a che la crisi non sia passata. Non cercate di calmarlo: fareste solo peggio, perché si ecciterebbe maggiormente.

## LIQUIDI CAUSTICI

Tempo fa, una donna gettò del vetriolo in faccia a un uomo: si tratta di un acido tremendo, che brucia e corrode le carni con cui viene a contatto, ma fortunatamente si trovava sul posto un agente di polizia che sapeva come ci si deve comportare in un caso simile. Usò abbondante acqua a cui aveva aggiunto un po' di