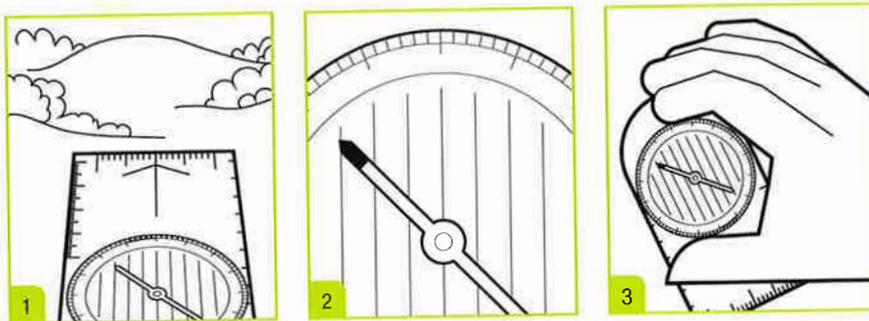


La cartina e la bussola

La prima regola se siete sul sentiero è quella di non lasciarlo mai. Le persone che lo fanno probabilmente sanno cosa stanno facendo. Se perdetevi il sentiero, allora potete usare cartina e bussola per ritrovarlo o raggiungere la vostra destinazione in altro modo.

Tuttavia, innanzitutto dovrete collegare la cartina con il territorio attorno a voi. Incominciate cercando qualche punto di riferimento come una fila di colline, un lago o un fiume e provando a individuarlo sulla cartina. Una volta fatto questo, vorrete sapere verso quale direzione state andando e non dovrebbe essere troppo difficile individuare sulla cartina la direzione giusta. Tenete la cartina dritta di fronte a voi e giratevi fino a che non vedete i punti di interesse corrispondenti sulla cartina. Tenete a mente che le curve di livello ravvicinate indicano terreno scosceso. Controllando le curve di livello e aiutandovi con gli altri simboli sulla cartina (si veda pagina 31) sarete in grado di orientarvi velocemente.



1 Diciamo che siete diretti verso una collina che si vede a distanza. Prendete la bussola e puntate la freccia direzionale verso la collina.

2 Aspettate che l'ago magnetico si stabilizzi.

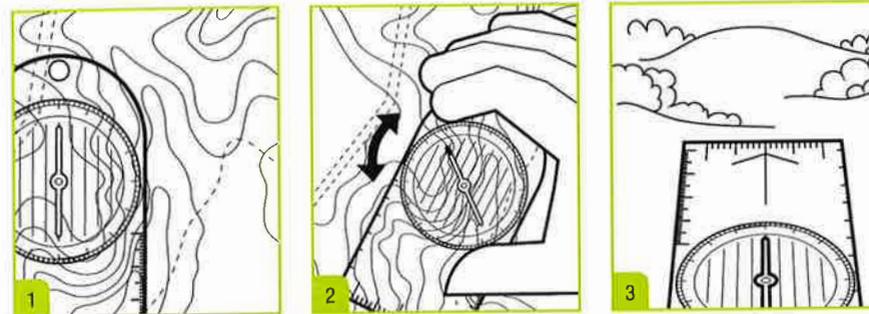
3 Girate il quadrante (chiamato anche lunetta) finché il punto che segna il nord è allineato all'ago magnetico. Questa operazione si chiama sistemazione dell'angolo direzionale. Se tenete l'ago allineato con il nord e seguite sempre la direzione della freccia direzionale alla fine non potrete non raggiungere la collina, anzi, manterrete la giusta direzione persino se vi trovate in fondo a una fitta valle e non vedete la collina. Questo perché sapendo dove si trova il nord e seguendo la direzione della freccia non potrete perdersi.

L'ingannevole polo nord

In realtà esistono due poli nord: quello magnetico che segnala la bussola e quello geografico che la vostra cartina indica come nord. La differenza tra i due – che sarà all'incirca di 30 gradi – è chiamata declinazione. Il suo reale valore sarà espresso sulla vostra cartina come una declinazione verso ovest (negativa) o verso est (positiva). Ad esempio, se state seguendo un angolo di direzione di 90 gradi, ma la vostra cartina vi segnala un valore di declinazione pari a -10, significa che in realtà siete diretti verso un angolo direzionale di 80 gradi. Per correggere la vostra rotta dovrete sistemare la bussola a un angolo direzionale di 100 gradi. Anche una minima declinazione può farvi sbagliare strada se non vi preoccupate di compensarla.

USARE SOLO LA CARTINA PER ORIENTARSI

OK, ma cosa succede se vedete sulla cartina dove volete andare, ma non riuscite a trovare quel punto nella realtà, magari perché siete nel bel mezzo di un banco di nebbia o perché sta facendo buio o perché si trova nascosto dietro a delle creste? Finché sapete dove siete e dove state andando sulla cartina, potete aiutarvi anche con la bussola per identificare la rotta senza vedere punti di riferimento nella realtà.



1 Immaginate una linea retta sulla cartina che unisce il punto dove vi trovate e quello dove volete andare. Mettete la bussola sopra la cartina in modo che l'altezza della cartina sia sulla linea della bussola.

2 Girate la cartina finché l'indicatore del nord indicherà il nord sulla cartina (che in genere è segnalato in cima).

3 Sollevare la bussola sulla cartina e poi giratela finché l'ago non sarà allineato con l'indicatore del nord. La rotta della freccia direzionale ora mostrerà come muovervi.

Cartine in scala

La scala della cartina che acquistate è importante, ma visto che c'è di mezzo la matematica, in molti la ignoriamo. Qui c'è quello che dovete sapere. Per le escursioni, la cartina deve essere in una delle seguenti scale:

- ☀ 1:24.000: 1 cm equivale a 240 m
- ☀ 1:25.000: 1 cm equivale a 250 m

Per un'escursione più lunga, provate:

- ☀ 1:50.000: 1 cm equivale a 500 m
- ☀ 1:100.000: 1 cm equivale a 1 km

Più piccolo sarà il numero dopo i due punti e più dettagliata sarà la cartina. Se state organizzando un'escursione di un certo livello, sarebbe meglio avere una cartina in scala 1:50.000 oppure 1:100.000 così che potrete vedere l'intero viaggio, ma anche avere alcune cartine in scala 1:24.000 oppure 1:25.000, così potrete vedere il percorso più nel dettaglio.

Se vi dovete muovere

Come abbiamo già ripetuto varie volte, il consiglio migliore in questa situazione è rimanere esattamente dove siete o muovervi verso un punto più alto e restare là. Tuttavia, possono esserci situazioni in cui vi sentite di dover tentare di venirne fuori, sia che abbiate o meno cartina e bussola. Valutate con attenzione la situazione e decidete se muovervi avrà un effetto positivo o meno. Non muovetevi a meno che non siate convinti che le cose miglioreranno o che rimanere dove siete potrebbe mettere in pericolo voi o un membro del vostro gruppo. Muoversi dev'essere l'ultima possibilità. Se dovete muovervi:

CERCATE DI SCENDERE

Non è un dato sicuro, ma statisticamente è più probabile che incontrerete luoghi abitati scendendo verso il basso. Le persone tendono a stabilirsi, coltivare e, in genere, a lottizzare il terreno partendo dal basso: quindi è più probabile che troverete in basso delle persone. Anche se arrivate in un luogo da tempo abbandonato dalle persone, potreste ancora trovare i resti dei sentieri che sono stati usati e che potete seguire.

TROVATE UN FIUME

In genere, potete riuscirci, scendendo verso il basso. Se trovate dell'acqua corrente, seguitemela scendendo. Se affluisce a un fiume più vasto, di nuovo seguite la corrente verso il basso. Potrebbe portarvi a un luogo dove potreste trovare un alloggio o delle prove che alcune persone – forse dei cacciatori – lo visitano di tanto in tanto. Non attraversate i fiumi se non in caso di estrema emergenza. Possono essere estremamente pericolosi e attraversare una barriera naturale come un fiume può portarvi fuori da una zona designata alla ricerca.

La natura è vasta: non muovetevi se non strettamente necessario



Uscire

Uno dei pochi esempi in cui potete cercare di venire fuori dai guai da soli quando siete persi è quando sapete con tutta sicurezza che siete a pochi km da un luogo abitato e, anche in questo caso, dovrete solo tentare se siete certi che potete seguire una linea retta utilizzando la cartina e la bussola o uno dei metodi descritti alle pagine 58-59. Come è possibile perdersi se siete così vicini a un centro abitato? È un mistero, eppure succede. Mantenete la calma e non vi troverete in questa situazione.

TROVARE UN SENTIERO

Soprattutto i boschi possono cambiare molto e, anche nell'arco di una sola generazione, i sentieri vengono costruiti, usati, abbandonati e trascurati, riscoperti e poi riutilizzati. Se trovate un vecchio sentiero in disuso, allora è possibile che vi porterà a uno più nuovo e più frequentato. Se vi imbattete in un sentiero come questo, dovete girare a destra o a sinistra? Prima di tutto, cercate di scendere verso il basso, ma guardate con attenzione: se il sentiero peggiora tornate indietro nella direzione opposta. Lasciate dei segnali sul sentiero (si veda pagina 152) così che potete trovare la strada per tornare facilmente.

SEGNARE IL SENTIERO

Se decidete di provare a uscire, segnate il sentiero. Ricordate che le squadre di soccorso possono avere un'idea piuttosto chiara di dove siete quando iniziano a cercarvi e se vi muovete crederete solo problemi aggiuntivi. Ci sono molti modi per segnare un sentiero: andate a pagina 152.

CERCATE DI SEGUIRE LE CRESTE

Questa regola vale nei luoghi ad alta quota più boscosi. Essere ad alta quota comporta diversi vantaggi. Rende più facile il salvataggio aereo (anche le squadre sulla terra vi vedranno meglio a distanza) e inoltre, voi stessi avrete una visione migliore del territorio, aumentando le possibilità di individuare punti di riferimento che corrispondono alla vostra cartina. Se dovete trascorrere la notte fuori, tuttavia, scendete dalle creste per ripararvi dal vento: sarà più facile stare al caldo.

Trovare i vecchi binari dei carrelli per trasportare legna

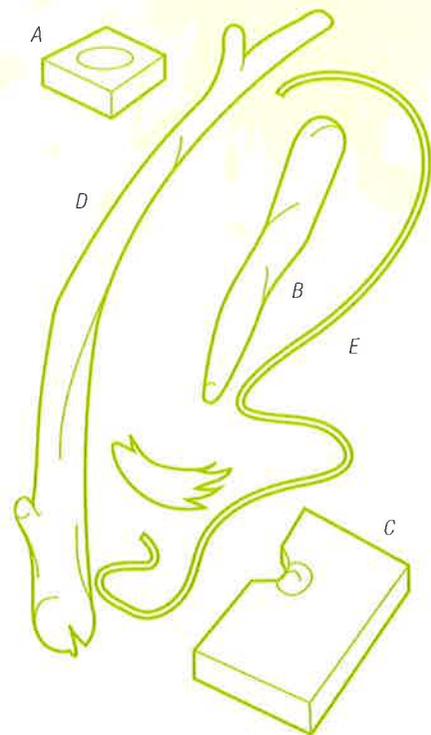
Se siete nei boschi, potreste imbattervi nei vecchi binari dei carrelli per trasportare i tronchi. In questo caso dovete ricordare che i sistemi stradali primitivi usati dai boscaioli in genere avevano la forma di un albero, con la strada principale (il tronco) al centro e le strade secondarie (i rami) ad angolo. Se trovate le strade laterali, seguitele fino alla strada principale guardando all'angolo che le unisce. Tenete a mente l'immagine dell'albero e saprete quale strada dovete seguire. Se siete in dubbio, ricordate, la strada potrebbe ingrandirsi ed essere tenuta meglio mano a mano che andate avanti.



I sistemi di binari per trasportare tronchi in genere hanno una forma ad albero

Accendere un fuoco senza fiammiferi

È perfettamente possibile generare abbastanza calore per far bruciare un'esca senza ricorrere a fiammiferi, acciarini o accendini: basta sapere come fare.



▲ *Costruire un archetto richiede del tempo, ma è una valida alternativa se non avete con voi fiammiferi*

Ad esempio, sfregare dei bastoni è una grande perdita di tempo perché il legno deve raggiungere una temperatura di 430 °c prima di bruciare. Allo stesso modo, coprire l'esca di scintille usando della silice e dell'acciaio è un'operazione che richiede un'abilità che potreste non padroneggiare mai. Se c'è il sole e volete sapere il modo più semplice per accendere il fuoco, girate

la pagina e troverete come usare la lente d'ingrandimento. Altrimenti, semplificatevi la vita spendendo un po' di tempo per costruire un oggetto che sembra complicato, ma vi farà risparmiare tempo a lungo termine: l'archetto per accendere il fuoco.

L'ARCHETTO PER ACCENDERE IL FUOCO

Si tratta di un metodo per innescare il fuoco attraverso l'attrito. Per fare l'archetto vi serve:

- Una base di legno duro o di pietra con una depressione (a). Vi servirà per esercitare pressione sul percussore.
- Un pezzo di legno cilindrico di legno duro asciutto che possa essere usato come percussore, della lunghezza di 20 cm, arrotondato su un'estremità e piatto sull'altra (b).
- Un pezzo di legno duro piatto e asciutto che, nella sua parte più ampia, abbia il diametro doppio rispetto al percussore (c). Spesso è chiamato "cuore" e, se possibile, dovrebbe essere fatto dello stesso legno della percussore.
- Un pezzo di legno leggermente più flessibile per l'archetto (d) e della corda (e).

Costruire un archetto

L'archetto deve essere abbastanza flessibile da rimanere a distanza dai movimenti della corda e del percussore e dovrebbe essere tre volte più lungo del percussore. Legate la corda a entrambi gli estremi (se dovete fare delle tacche, assicuratevi che non si spezzi), utilizzando i nodi di pagina 100-103. Stringetela bene, ma senza esagerare, perché la dovrete stringere ulteriormente quando la farete girare attorno al percussore.

Dare forma al percussore

Servendovi del coltello, tagliate la cima per ottenere una punta affilata che entri comodamente nella depressione del blocco di legno o pietra della base (si veda la lista di componenti qui a fianco), mentre date all'estremità opposta una forma leggermente arrotondata. Questo permette alla punta di ruotare per bene nella depressione, mentre l'area più ampia della parte inferiore della base creerà più attrito.

Fare il "cuore"

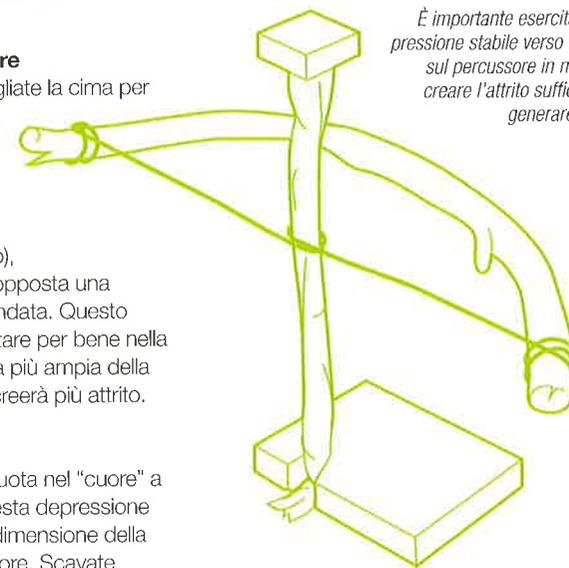
Create una depressione vuota nel "cuore" a circa 2 cm dal bordo. Questa depressione deve essere della stessa dimensione della parte inferiore del percussore. Scavate con un coltello o una pietra affilata per dare alla base un punto d'appoggio. Lasciatelo con la base finché non diventerà nero per la frizione. Poi, intagliate un incavo a forma di v sul lato esterno del cuore fino al lato della depressione che avete appena creato. L'aspetto finale dovrebbe essere quello di una serratura.

Tocchi finali

Posizionate sotto il cuore uno strato sottile di corteccia secca. Poi prendete il percussore, assicuratevi che sia allineato in modo corretto e poi fatelo girare sulla linea dell'archetto.

Accendere il fuoco

Per accendere il fuoco occorre pratica e perseveranza: dovete tenere fermo il cuore, inginocchiandovi o accucciandovi sopra. Dovete spingere in basso il percussore con molta forza usando l'incavo e dovete essere in grado di muovere l'archetto avanti e indietro, aumentando gradualmente la



È importante esercitare una pressione stabile verso il basso sul percussore in modo da creare l'attrito sufficiente a generare calore

Incominciate con un ritmo lento e stabile per poi accelerare. Cercate di ottenere una polvere scura che si depositi sulla base.

velocità. Ogni volta che vi fermate, il legno si raffredda, perciò ci vorrà di più se muovete l'archetto troppo energicamente e poi vi dovette fermare per delle pause.

Quando il fumo incomincia a salire, non fermatevi. Continuate finché non vedrete della polvere marrone scuro o che si raccoglie attorno al nodo. Quando ritenete che ve ne sia abbastanza (l'esperienza vi aiuterà a capirlo), smettete di girare, rimuovete delicatamente l'archetto e poi sventolate delicatamente la polvere con la mano. Trasferitela sulla corteccia con l'unghia delle dita o un legnetto, soffiare delicatamente finché non inizia ad ardere e poi capovolgetela al centro della vostra esca. Mettete l'esca attorno alla brace, così che non cada e soffiare delicatamente fino alla comparsa della fiamma.