



# TOPOGRAFO

1. Avere nozioni di topografia: meridiani, paralleli, coordinate geografiche e chilometriche, metodi di proiezione.
2. Conoscere le proprie misure personali (passo, palmo, lunghezza delle dita, ecc.) e quelle di alcuni oggetti comuni (finestre, altezze di una casa, di un piano, di un palo telegrafico, di una linea ad alta tensione ecc.) e servirsene nella normale vita di Squadriglia e Riparto per stimare a vista d'occhio distanze e dimensioni.
3. Avere sempre al seguito durante le attività un astuccio topografico comprendente: portacarte, bussola, goniometro, coordinatometro, curvimetro, una o più griglie per schizzi panoramici, taccuini, matite, penna, doppio decimetro, ecc.
4. Saper determinare la propria posizione sulla carta.
5. Conoscere le varie scale in uso delle carte topografiche (IGM e di tipo escursionistico), saper leggere i segni convenzionali e insegnarli alla propria Squadriglia; saperle leggere correttamente e su di esse identificare a colpo d'occhio un colle, una pianura, una cresta, un vallone, ecc.; sapersi orientare con la carta topografica.
6. Durante un'uscita di Squadriglia o Riparto eseguire un percorso rettificato e saper ricavare il rilievo topografico del tratto di terreno al quale si riferisce; disegnare prima della realizzazione di un raid o esplorazione, il profilo altimetrico del percorso.

**Oppure:** Visualizzare il profilo del terreno tra una stazione e l'altra per verificare la fattibilità di una segnalazione a grande distanza.

**Oppure:** Prima della scelta della zona di un campo, determinare sulla carta le zone visibili e quelle nascoste dai dintorni e cercare la possibilità di segnalazioni a grande distanza, di schizzi panoramici, ecc.; effettuare un rilievo topografico sommario di un terreno da campo (circa 500x500 m, scala 1/2.000) indicando l'ubicazione degli angoli di Squadriglia, delle altre istallazioni, del terreno da gioco, ecc.

**Oppure:** Realizzare un plastico di una zona.