



NUMERO SPECIALE !!



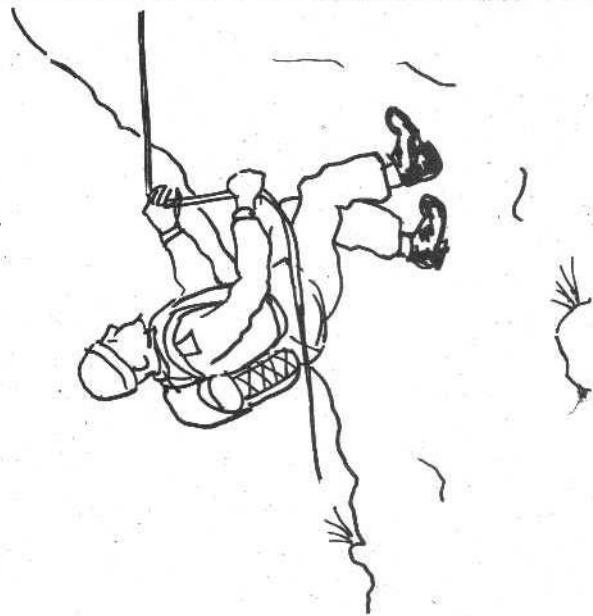
VACANZE AD AOSTA CON:

SMAPI TOUR

ATTIVITA'

Ognuno di voi potrà praticare il proprio sport preferito (dalla corsa alla corsa) o impararne di nuovi (la corsa). I nostri simpatici Istruttori e Animatori, riconoscibili per le stelline che portano sulle spalle, saranno sempre pronti a elargirvi amorevoli consigli e a risolvere per il meglio ogni vostro problema.

Se amate la montagna in tutte le sue sfumature potrete frequentare il corso per **ESPLORATORI**. Iscrivetevi subito, i posti disponibili sono pochi! Potrete sciare, arrampicare, imparare a orientarvi in ogni situazione di tempo e di luogo, bivaccare sotto le stelle: disporrete alla fine del bagaglio di conoscenze indispensabili per una



corretta pratica del rotolamento nell'oasi ricreativa di Pollein.

Qualcuno di voi ha sempre sognato di essere Rambo, certamente si alza ogni mattina pronto per i consueti 20 km di jogging: proprio per voi, amici, Smalpitour ha dato vita ai corsi **FUX**. Sono i più seguiti dai nostri ospiti: imparerete lo sbalzo, vi divertirete a rotolare, potrete perfino trafilare sotto l'occhio vigile degli Animatori, pronti a correggere con consigli gentili i vostri errori. Ai più 'abili' nel lancio delle pietre, gli Istruttori affideranno Maria Grazia per portarla e servirla: sarà per voi un piacere unico.

Siete degli incontentabili? Volete quel pizzico di avventura in più? Siete perfetti per il corso per **SMALPIANI D'ARRESTO**. Vagherete per gallerie e rifugi sotterranei, ma questo dopo aver condiviso le gioie della pratica del fucilierismo.

TX! I boschi, le amate selve. Attraverserete tutti i boschi della caserma, imparerete a scovarli persino nelle piane più desolate. Conoscerete nuovi modi per esprimervi: parlerete per numeri e sigle; un'attività nuova che vi lascerà incantati: riuscirete persino a dimenticare che gli altri ospiti sbalzano felici mentre voi, apparentemente, siete seduti ad aspettare, aspettare, aspettare!

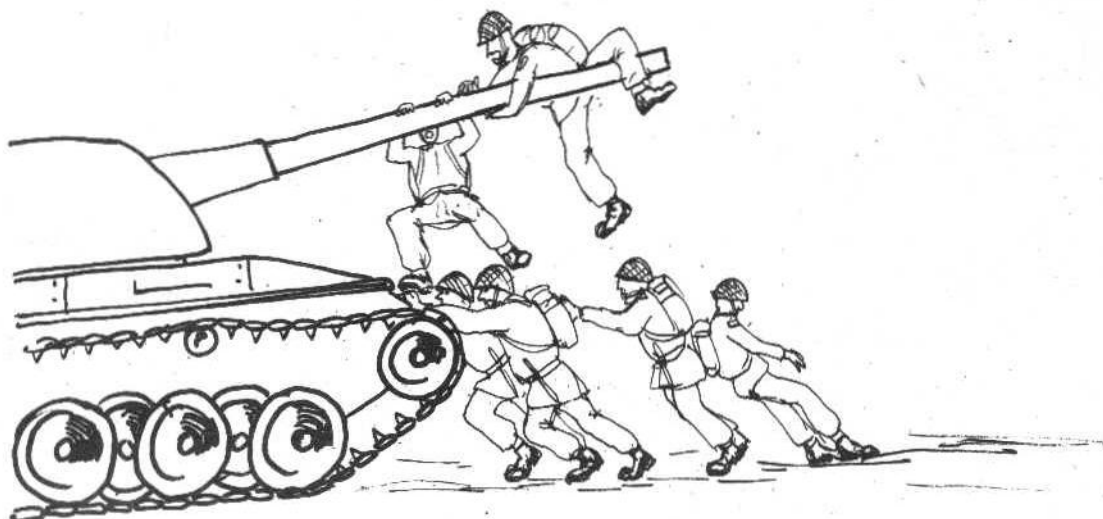
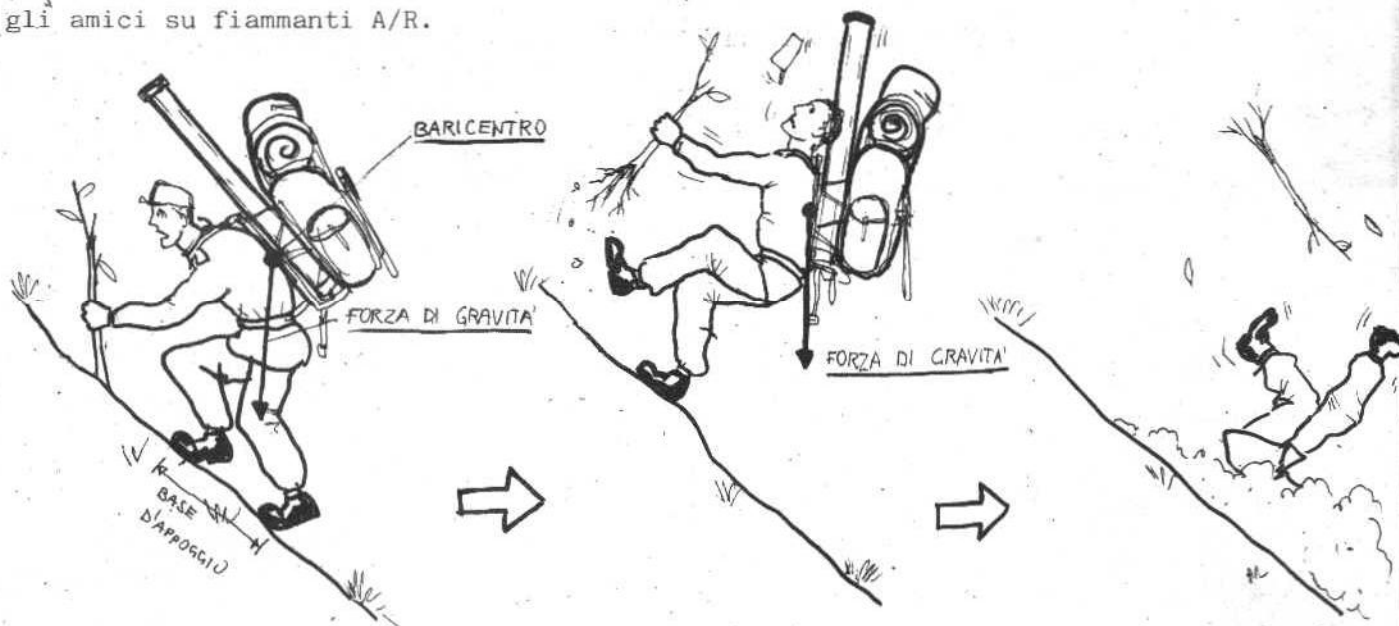
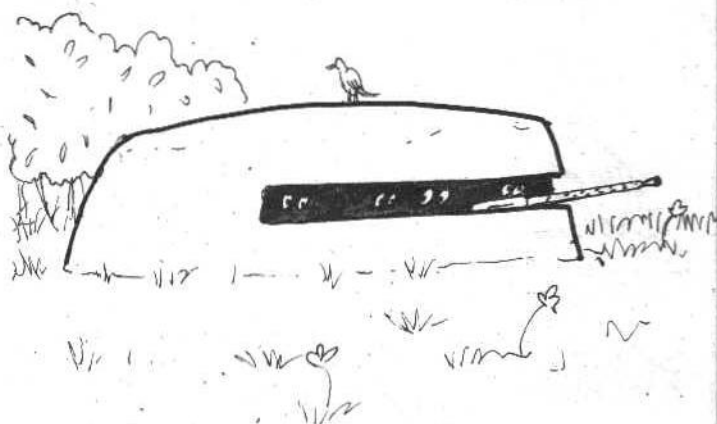
Un'altra opportunità offerta dalla Smalpitour è il corso **MORTAISTI** (detti più familiarmente mortaretti): è un'attività



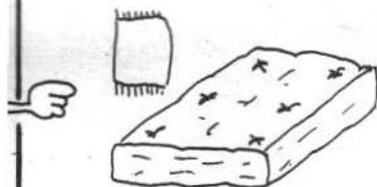
RICREATIVE

sportiva con il precipuo scopo di rafforzare la muscolatura delle spalle. Noi abbiamo adottato le più moderne attrezzature e, in particolare, possiamo mettere a vostra disposizione speciali apparecchi, detti "bastini", che, caricati di opportuni pesi, potrete portare per strade e sentieri della Valle d'Aosta.

Infine, per i più esigenti, il nuovo sport che sta conquistando tutto il mondo: il **CONTROCARRISMO**! La Smalpitour vi offre l'opportunità di diventare dei virtuosi di questo sport. Alternerete piacevoli passeggiate con l'apposito attrezzo ginnico (bastino con cannone 57) a corse con il solo 57. Inoltre vi sarà data la rara opportunità di fare entusiasmanti scampagnate con gli amici su fiammanti A/R.

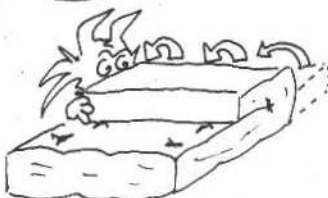


IL CUBO



1° ROUND

Si mette il cu-
scino sopra il
materasso, dopo
di che si chiude
il tutto così...



2° ROUND

Si piega la ri-
manente parte
del materasso.



3° ROUND

Se sembra
un bigne'....



Se non
riesce

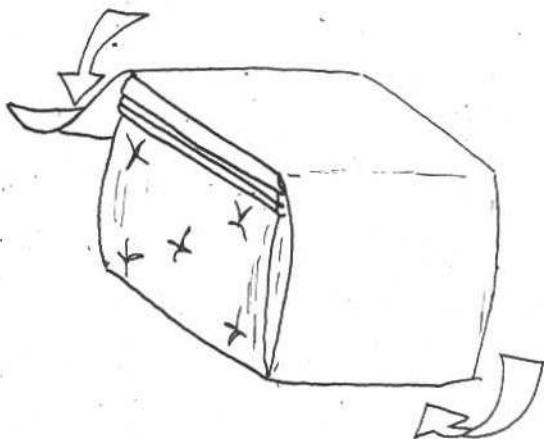
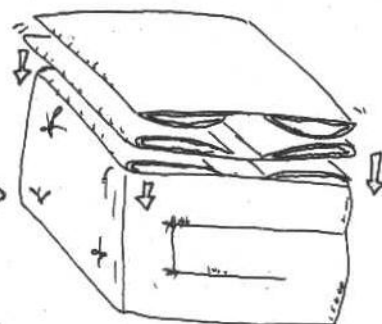
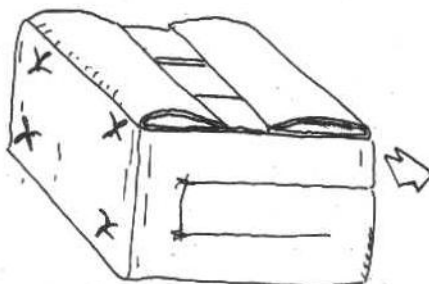
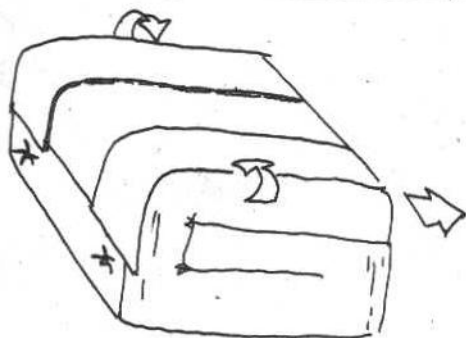
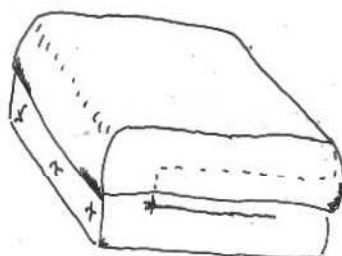
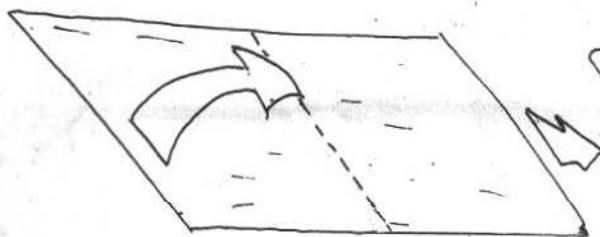


Se continua
a non riuscire

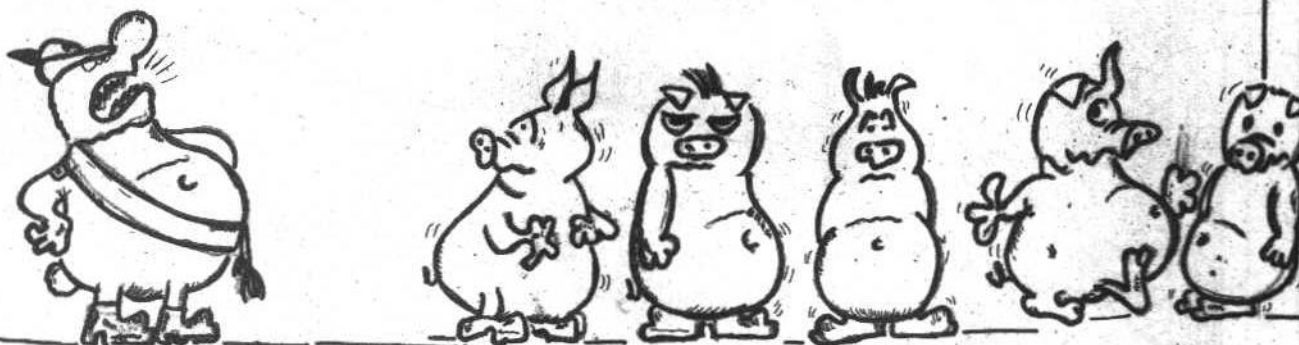


Ma riuscirà!

Bene ora che siete riusciti
ad appiattirlo, vi sono le len-
zuola. Non scoraggiatevi, vi
dirò come si fa....



LA FESTA



Quello che scoprirete tra pochi giorni è che anche qui alla SMALP, in un ambiente che sembra, a chi è stato sbattuto qui provenendo dalla vita civile, austero e tutto dedito al dovere, si svolge ogni sera una grande ed esclusiva **FESTA**.

Grande perchè vi partecipano molte persone, esclusiva perchè non sono persone qualsiasi, ma un'élite accuratamente selezionata.

Gli inviti per questa festa vengono riportati su un'apposita bacheca, che porta il curioso nome di "tabella puniti".

Ogni sera, verso le 18.00 è resa: davanti a lei gli Allievi fremono e cercano trepidanti il proprio nome; ma state tranquilli: prima o poi tutti voi riuscirete a fare qualcosa che vi renderà degni di partecipare alla "festa". Anche la tenuta non è casuale: rigorosamente verde, con scarpe nere, sempre inappuntabili.

La festa comincia verso le 19.00, quando il Gran Cerimoniere (riconoscibile per la sciarpa azzurra sul petto), riuniti

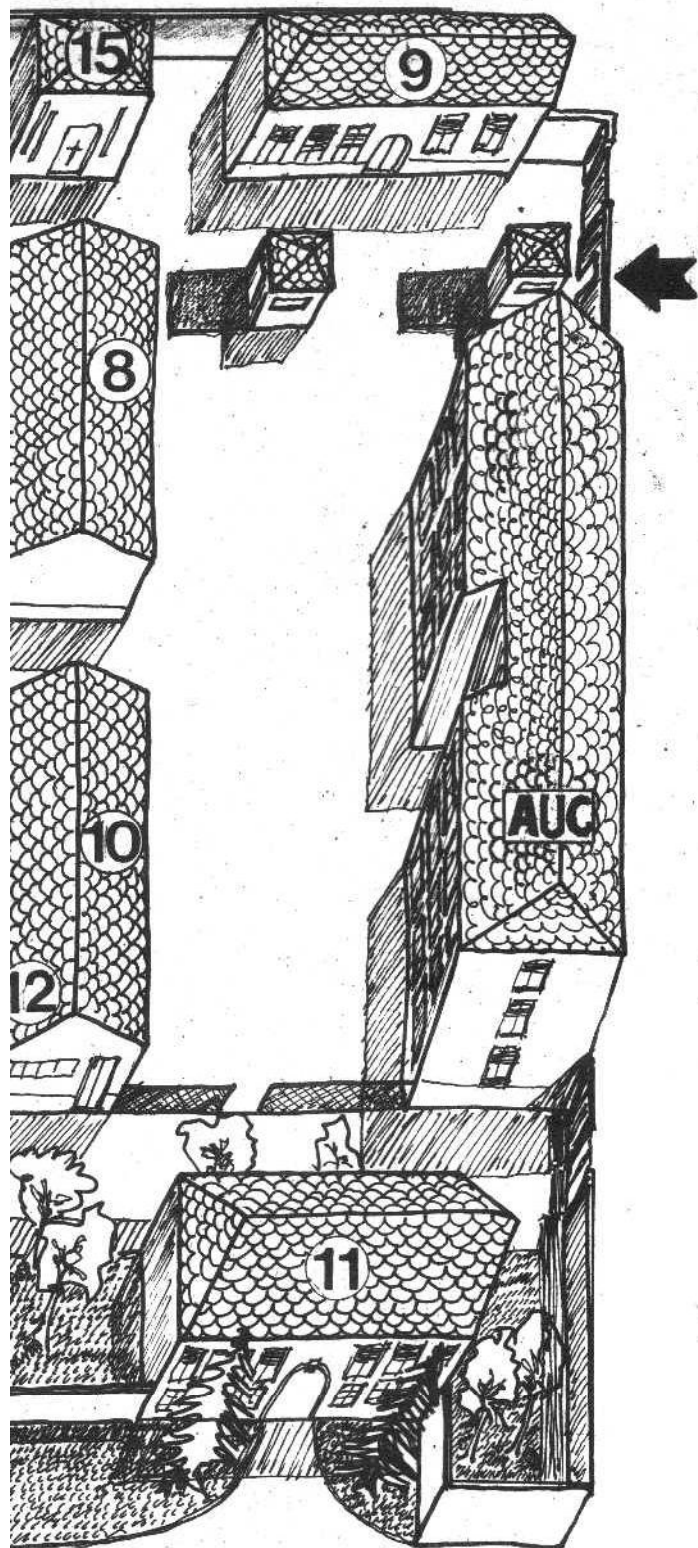
i invitati allo Spaccio, dopo aver fatto l'appello per controllare che nessuno non invitato si sia infiltrato, li suddivide, per loro maggior divertimento, in piccoli gruppi che si dirigono verso i più ameni ritrovi: la cucina, l'infermeria, il deposito immondizie (più noto con un grazioso appellativo).

Il Gran Cerimoniere non resta con uno dei gruppi soltanto ma li visita a intervalli regolari per assicurarsi che l'allegria regni sovrana.

La festa termina solo quando, spentesi le ultime luci, i invitati vengono vinti dal richiamo del riposo notturno, che porta anch'esso un nome curioso: "contrappello".

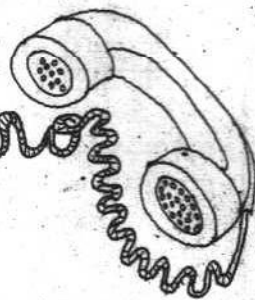
Cari colleghi' del 12°, non preoccupatevi se per ora partecipiamo solo noi alla festa, tra breve gli inviti verranno rivolti soprattutto a voi.

Di Golf



Il villaggio Smalpitour è un piccolo mondo a sè. Non è necessario uscirne per cercare qualcosa in più. Riposerete con tranquillità nelle confortevoli stanze dell'Hotel Seconda Compagnia (AUC). A pranzo e cena, i nostri chef vi proporranno le più raffinate specialità (ristorante La Mensa, 1). I collegamenti con tutto il mondo sono assicurati dalle apparecchiature del modernissimo posto telefonico (2). Per i momenti di relax con gli amici, vi potrete rifugiare nei tranquilli salottini di Harry's Spaccio (3), dove una fornitissima biblioteca (4) e una modernissima sala convegni (5) saranno pure a vostra disposizione. Un laboratorio di sartoria (6) e un abilissimo barbiere (7) sono sempre pronti a servirvi. La palestra (8) di fianco al Circolo Sottoanimatori (9), è attrezzatissima: potrete esercitarvi per ore nel famoso esercizio della 'pincia' in tutte le sue sfumature. Per rilassarvi dopo l'attività fisica, vi consigliamo il Centro di Idromassaggio (10): è aperto nelle ore più impensate! Accanto al Circolo Animatori (11), potrete trovare un fornitissimo punto vendita (12). Presso l'infermeria (13), dotata di moderne attrezzature medicali, c'è il Museo delle Armi (14), dove potrete ammirare antiche macchine termobalistiche. Infine, una chiesetta (15) sarà sempre aperta per accogliervi nei momenti di spiritualità.

Il Telefono



0165 / 41498

OPP. / 41076

L'indirizzo

AUC. nome cognome

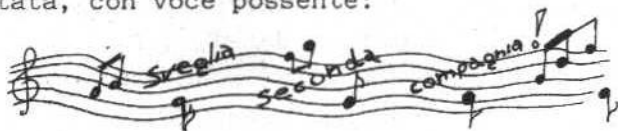
2^a COMPAGNIA BTG AUC
SCUOLA MILITARE ALPINA
CASERMA CESARE BATTISTI

11100 AOSTA

R	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
-	→	→	→	15-21	→
-	→	→	→	12-22	9-11,30 12-22
-	→	→	→	13-23	→
-	→	→	18-23,30	12,30-23,30	12,30-23
-	→	→			

LA VOSTRA GIORNATA

ORE 05.50: Sveglia per tutti quelli che, non attratti dalle delizie del cubo e della barba con acqua ben fresca, poltriscono ancora tra le coltri. La sveglia è cantata, con voce possente:



Inizia un periodo di riposo, in cui uno può liberamente scegliere se fare prima il cubo e poi la barba, o viceversa. Questo periodo finisce alle

ORE 06.00: Tutti i soci si radunano, saltellando allegramente, per andare a fare una passeggiata guidata dagli Animatori.



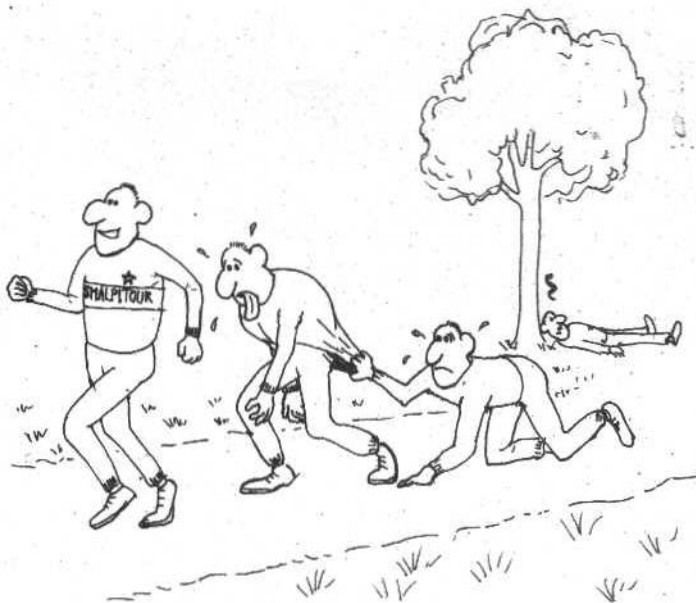
anteriore in legno inclinato. Sono previste ninne-nanne di vario tipo, a cura degli Animatori.

Oppure:

Lezione di ballo militare all'aperto: Attenti, Riposo, Dest-riga, Dietro-front, e altri passi di danza.

ORE 12.30: Degustazione nei locali della mensa. E' il luogo di incontro con la Prima Compagnia, che ha l'abitudine di entrare in gruppetti più massicci di quanto farete voi (otto persone invece di quattro).

ORE 14.00 oppure 13.30 oppure 13.15: Nuovo periodo di riposo in aula, oppure lezione di ballo. Ogni giorno si imparano passi più belli e più difficili.



Si tratta di un giro turistico per le vie di Aosta. Purtroppo non c'è molto tempo, e così per vedere tutta la città bisogna affrettarsi un po'.

ORE 06.45: Doccia con acqua a tutte le temperature... a seconda dei giorni.

ORE 07.00: Colazione dietetica (a base di tè e briciole di pane).

ORE 07.10: Colazione umana (cioccolata, pane e marmello).

ORE 07.40: ALZABANDIERA a cura della Prima Compagnia.

ORE 08.00: Ci si gode il meritato riposo sui sedili dell'aula 21, con poggiatesta



CON SMALPITOUR

ORE 17.40: AMMAINABANDIERA, sempre a cura della Prima Compagnia. A seguire, nuova degustazione. Differisce dalla prima per la presenza di bibite analcooliche a disposizione dei primi dieci entrati, o poco più.

Oppure:

Noiosissimo periodo in cui gli Animatori spariscono, e non si sa più che fare. Molti per la disperazione escono allo scoperto per le vie della città, dove si dedicano alla ricerca di un buon bar o di una compagna occasionale. I pochi fortunati che sono riusciti a inserirsi, per meriti speciali, nell'apposita lista, possono invece partecipare, verso le 19.00, all'

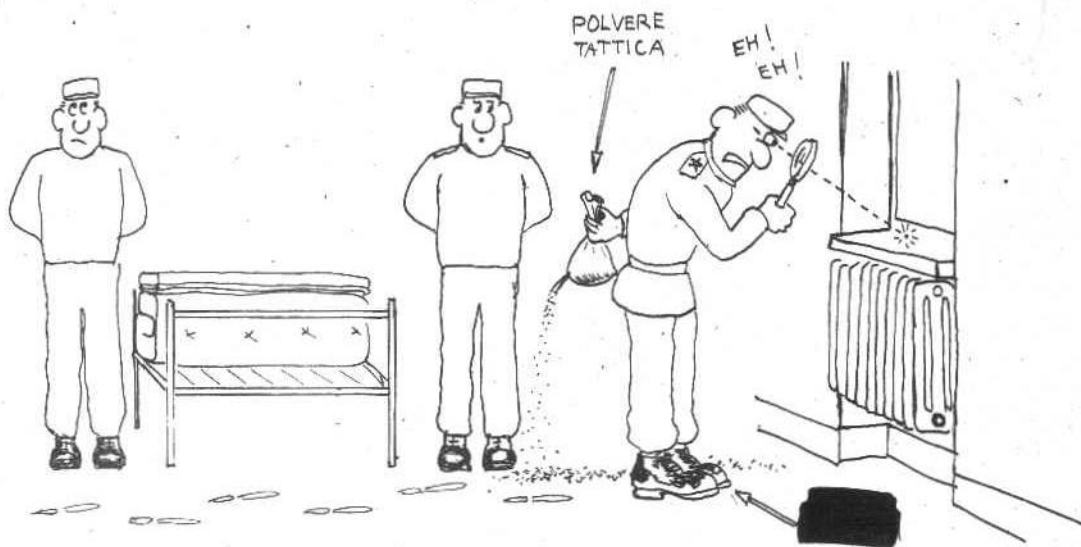


l'ambitissima

ADUNATA PUNITI

gestita dalla Sezione SMALPI-TOR-TOUR.

ORE 23.00: Gli Animatori (uno ogni sera, a turno) girano per le camerate per dare agli Allievi il Bacio della Buonanotte. Pur di riceverlo, questi aspettano in piedi la fine del contrappello. Poi ogni sera, prima di disfare il cubo, inspiegabilmente manca la luce.



Sono Arrivati !



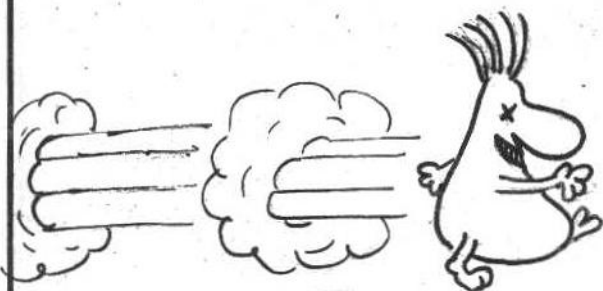
DIABOLO NON ME LI VOGLIO PERDERE



BENE ADESSO CHE SIETE QUI



INIZIATE SUBITO A LAVORARE
E' CHIARO ?



Agostino

November Bravo (notate bene):

Correte, correte e dimenticate cosa voglia dire camminare

Salutate tutti i vostri superiori, e se richiesto presentatevi, naturalmente urlando: Allievo ufficiale Cicillo Cacace 2^a Compagnia, 1^o Plotone, Fuciliere, Comandi!!!

Pulite accuratamente e soprattutto con amore uniforme, camerate e cessi.

Battete il piede fortemente: è l'unico suono che può far calmare uno Sten

Lucidate i vostri Vibram tanto da farli diventare neri

Non dormite e non sognate durante le ore di lezione nelle aule didattiche.

Non rinunciate mai alle libere uscite.

Tagliate i capelli settimanalmente: c'è il rischio che vi vadano negli occhi

Date del Lei a chiunque vi si presenti.

Date sempre il meglio di voi stessi, e soprattutto dimenticate tutto ciò che di civile...

Beh?



MI DICA SE È
DURA O...
SE....



TI DIRÒ SOLO
POLLEIN

A parte gli scherzi

siate. i benvenuti nella nostra Scuola. Essa vi accoglie con gli stessi sentimenti di affetto e di gioia con i quali ha accolto tanti altri giovani, oggi Ufficiali.

Qui vivrete cinque mesi indimenticabili della vostra vita, che vi porteranno all'onore della stelletta. Entrateci con la buona volontà e l'entusiasmo della vostra giovane età, qualità necessarie perché costituiscono la base sulla quale costruire.

La Scuola ha lo scopo di trasformare, in brevissimo tempo, dei semplici borghesi in comandanti di uomini. La grande quantità di nozioni che vi accingete ad apprendere sono senza dubbio necessarie al vostro bagaglio-tecnico-professionale, ma lavorate soprattutto per il consolidamento del vostro carattere.

Il nostro Paese ha bisogno di giovani moralmente saldi e temprati per ogni circostanza, anche la più avversa, e perciò la nostra Scuola è essenzialmente palestra spirituale.

Dovrete dimostrare di meritare di comandare altri uomini, e comandare è molto difficile: significa esempio, sacrificio, alto senso di responsabilità, elevato spirito di abnegazione e grande forza d'animo.

Per saper comandare bisogna saper prima obbedire lealmente. La disciplina militare contiene tutti gli ideali per allenare e fortificare il vostro spirito.

E' il legame che ci stringe tutti in un vincolo di affetto e ci avvia insieme alla comune meta che è poi il dovere verso la PATRIA.

un benvenuto alla S.M.A.L.P. da parte della Compagnia anziana.

Innanzitutto un consiglio particolare: qualunque sia il vostro stato di sbigottimento o di confusione mentale, mantenete la calma!

Scherzi a parte, conosciamo benissimo il disorientamento o addirittura l'angoscia che assale l'AUC dopo l'arrivo alla SMALP. Tuttavia non abbattetevi se adesso vi trovate di fronte a ritmi di vita che vi possono sembrare insostenibili; non demordete se più avanti sarete sottoposti a sforzi fisici che vi potrebbero sembrare superiori alle vostre forze: in breve tempo sarete orgogliosi di essere qui e voi stessi vi stupirete di ciò che sarete in grado di fare.

Nei momenti più belli pensate a tutti coloro che hanno frequentato questa Scuola prima di voi e che hanno avuto la forza fisica e morale per arrivare fino in fondo. Non siatene da meno, e soprattutto ricordate che dalla SMALP non devono uscire dei soldati di piombo ma dei comandanti di uomini.

- FATEVI ONORE -