

**RELAZIONE**  
**UOMINI E TOPI (CON VARIANTI: IL GIOCO DELLO SCIVOLO E BAADER) –**  
**PLACCHE DELL'OASI**

**Data della relazione**

14/09/2013

**Accesso stradale**

Da Morbegno (Valtellina, SO) prendere per Sondrio. Superato il ponte sull'Adda si incontra quello sul Masino. Superarlo e girare a sinistra, imboccando la strada per la Val Masino. Proseguire per circa 13Km fino all'abitato di San Martino. Dalla piazza del paese (subito dopo il ponte sul torrente), svoltare a destra (indicazioni parcheggio) e proseguire dritti fino al campo sportivo (indicazioni) dove è possibile posteggiare gratuitamente.

L'accesso alla val di Mello, a partire dall'autunno 2010, è diventato a pagamento per ogni mese dell'anno (verificare che sia comunque permesso nei mesi estivi). Dal maggio 2011 è stato rimesso il pulmino che nei week end estivi porta al posteggio della val di Mello partendo dal parcheggio all'ingresso del paese (1,00€ la corsa). Nel caso quindi si voglia (e sia possibile) salire in auto in val di Mello, munirsi del biglietto acquistabile, al prezzo di 5,00€, al parcheggio all'ingresso del paese; dalla piazza del paese, svoltare a sinistra e, al secondo tornante, girare a destra e prendere la strada in salita, entrando in Val di Mello. Proseguire fino all'ampio posteggio sterrato dove si lascia l'auto.

**Avvicinamento**

Dal campo sportivo, tornare indietro fino al primo ponte sul torrente Mello; senza attraversarlo, costeggiare il torrente fino a entrare nel bosco (lato sinistro idrografico). Continuare lungo il sentiero che prosegue in leggera salita. Si incontrano due ponti sulla sinistra che permettono il superamento del torrente, raggiungendo la strada sul versante opposto. Proseguire sempre lungo il sentiero, attraversando solo al terzo ponte, subito prima di un'ampia piana. Svoltare a destra raggiungendo il parcheggio sterrato e da qui brevemente l'osteria del Gatto Rosso (20'/30').

Dall'osteria del Gatto Rosso, proseguire lungo il sentiero sul versante destro idrografico. Continuare sempre lungo il sentiero in falso piano superando, dopo una breve salita, un laghetto sulla destra. Proseguire lungo il sentiero superando prima un nucleo di case sul versante opposto e poi un altro gruppo di abitazioni. Continuare lungo il sentiero principale superando una breve salita (ponte sulla destra) e il sentiero per il rifugio Allievi sulla sinistra (indicazioni). Proseguire sempre lungo il sentiero fino a superare una cascata (ponte) e raggiungere poco oltre le baite della Rasica. Il sentiero diventa ora stretto e inizia a salire nel bosco fino a raggiungere il bivio con la val Torrone a sinistra. Proseguire dritto in val Cameraccio e superare, subito dopo il bivio, una cascata. Continuare brevemente in salita raggiungendo, poco oltre, la base delle Placche dell'Oasi sulla sinistra del sentiero (le prime placche che si incontrano dopo il ponte; 1:00h; 1:30h da S. Martino).

**Materiale**

- 2 corde da 60m
- 4 rinvii
- Camalots n°0,4 e 0,5

[www.fraclimb.com](http://www.fraclimb.com)

L'autore non si ritiene responsabile di possibili errori e/o discrepanze con la realtà né di incidenti avvenuti in seguito all'utilizzo di questa relazione. Si ricorda che l'alpinismo è un'attività potenzialmente pericolosa e che deve essere effettuata da persone competenti.

## Note tecniche

- difficoltà: VI/R6/II
- lunghezza: 250m (5L)
- esposizione: S
- quota partenza: 1330m
- discesa: in doppia
- primi salitori: G. Miotti (1977); il Gioco dello Scivolo: I. Guerini, M. Mazzucchi (1977); Baader: G. Fiorelli, J. Merizzi (1978)

## Periodo consigliato

Marzo – novembre evitando però i periodi più caldi.

## Relazione

La via inizia in corrispondenza del piccolo spiazzo pianeggiante subito a sinistra del sentiero (albero divelto), dove la placca risulta più appoggiata. A sinistra dello spiazzo, il bosco riprende a salire costeggiando la placca.

- L1 Salire dritti lungo la facile placca senza via obbligata. Superare un paio di fessurine (1 spit in corrispondenza della seconda fessurina) dove la placca diventa ancora più appoggiata. Continuare dritti fino alla sosta sotto la verticale di una fessura lama posta 10/15m più in alto e alla stessa altezza di un ginepro sulla destra (L1 del Gioco dello Scivolo; III).
- L2 Traversare in orizzontale verso destra stando sopra il ginepro. Raggiungere il bordo destro della struttura in corrispondenza di un facile diedro che sale in diagonale verso destra. Salire brevemente lungo il diedro per poi lasciarlo e traversare in orizzontale a destra ritornando nel bosco (sosta su alberi; III).

Da S2 spostarsi brevemente nel bosco verso destra (50m ca) raggiungendo la base della parte destra delle Placche in corrispondenza di uno spigoletto arrotondato a destra di una colata nera che scende dal tratto terminale del diedro di L2

- L3 Salire lungo lo spigolo fino ad un chiodo sotto un gradino rovescio. Superare il gradino (passo chiave) e proseguire lungo il filo dello spigolo (fessurina) fin dove la placca diventa molto più appoggiata. Proseguire dritti lungo la placca superando un resinato e raggiungendo la sosta poco oltre in corrispondenza di un tratto quasi piano della parete (variante Baader; VI).
- L4 Salire dritti lungo la placca fino a raggiungere un abete visibile già dalla sosta. Fermarsi sulla comoda cengia in corrispondenza dell'abete (IV-).
- L5 Salire in leggera diagonale verso destra lungo la placca appoggiata. Raggiungere un sistema di fessure verticali. Salire inizialmente dritti lungo la prima fessura per poi spostarsi al diedro sulla destra dove la parete diventa più ripida. Salire brevemente lungo il diedro fino alla sosta visibile da S4 e posta subito sotto la cuspide della struttura (IV).

Scendere con 4 doppie alla base di L3. Prendere la vaga traccia in salita verso sinistra (viso a valle) entrando nel bosco. Seguire la traccia per una decina di metri e poi scendere verso destra (masso sulla sinistra) raggiungendo il visibile sentiero. Scendere a destra lungo il sentiero raggiungendo brevemente l'attacco della via.

### **Note**

Bella salita sostanzialmente improtteggibile eccetto L3 dove sono presenti 3 chiodi ed un resinato. Considerando le basse difficoltà (eccetto L3), è molto improbabile una caduta che, comunque, porterebbe a serie e gravi conseguenze. Il passo di VI è a circa un paio di metri dal primo chiodo (R2). Le soste sono tutte su resinati eccetto S2 su albero.