

GRANDI GIOCHI SCOUT

Pagina 1 di 6

CACCIA ALLA BANDIERA

Gioco per due Pattuglie (o per un gruppo più grande di Scouts divisi in due campi), ognuna sotto un capo pattuglia. Tre bandiere (p.es. bandierine di segnalazione) sono piantate in un territorio determinato a circa 20 metri l'una dall'altra. Il capo del campo che difende le bandiere sceglie il posto a suo giudizio, e dispone i suoi uomini a non meno di 200 metri dalle bandiere. Gli attaccanti inviano esploratori per scoprire: a) dove sono le bandiere; b) dove sono le postazioni dei difensori. Poi cercano di raggiungere le bandiere e portarle via senza essere visti dai difensori. Un attaccante non può portare via più di una bandiera. I difensori non possono avvicinarsi a meno di 200 metri dalle bandiere; per catturare uno dei incursori, devono avere almeno due uomini a non meno di 10 metri da lui e gridargli "mani in alto!". Al segnale di fine gioco dato dall'arbitro, tutti devono alzarsi in piedi nel posto in cui sono, in modo che si possa controllare quanto sono vicini gli attaccanti e la posizione esatta delle postazioni difensive. E' molto importante per i capi dei due campi mantenere un collegamento costante con i loro uomini. Volendo, gli attaccanti possono simulare un falso attacco da una parte, mentre uno Scout da solo punta sulle bandiere dalla direzione opposta. Di notte le bandiere possono essere sostituite da lanterne appese a 60 cm dal suolo, e la distanza minima dei difensori da esse sarà di 100 m.

I MESSAGGERI RIVALI

Due Pattuglie rivali designano ciascuna un proprio Scout come messaggero. Il Capo reparto si piazza in un certo punto, preferibilmente in mezzo ad un bosco, oppure (in città) a un crocevia con numerose strade. I due messaggeri partono da due punti opposti a circa 3 km dal Capo reparto e cercano di raggiungerlo. Compito dei rimanenti Scouts di ogni Pattuglia è quello di cercare di impedire che il messaggero avversario raggiunga l'obiettivo. Non potranno però agire a meno di 200 metri dal punto di partenza e di arrivo del messaggero. Per essere catturato, il messaggero deve essere afferrato da un nemico (nessuna lotta è ammessa). Vince la Pattuglia il cui messaggero raggiunge per primo il Capo reparto.

CORSA DEL MESSAGGERO

Si sceglie uno Scout che dovrà portare un messaggio a una città assediata, che potrà essere un villaggio autentico, o una casa, o anche una persona situata in un posto determinato. Il messaggero avrà uno "scalpo" di almeno 80 cm. Appuntato ad una spalla e dovrà raggiungere la meta con lo scalpo ancora intatto. Il nemico assediato dovrà impedirgli di raggiungere la città assediata, ma non potrà naturalmente varcare quelle che siano le difese degli assediati (p.es. un raggio di 300 metri dal posto assediato: questi limiti devono essere fissati chiaramente prima dell'inizio del gioco). Gli assediati che vengono trovati all'interno dei limiti sono senz'altro dichiarati uccisi dai difensori. Per prendere il messaggero, il nemico deve impadronirsi del suo scalpo. Si sa che egli muoverà da una certa direzione ad una data ora (il luogo di partenza dovrebbe essere un paio di chilometri di distanza dalla città assediata). Il nemico potrà ideare qualsiasi astuzia per catturare il messaggero, ma non potrà essere presente al momento in cui il messaggero lascia il luogo di partenza.

Variante: il gioco può essere svolto anche in città tra due case scelte rispettivamente come luogo di partenza del messaggero e come sua città assediata. Il messaggero potrà adottare qualsiasi travestimento riterrà opportuno (salvo vestirsi da donna), purchè tenga sempre lo scalpo sulla spalla.

LEGGERE UNA CARTA

Scopo: lettura e memoria di una carta. Il Capo reparto o Capo pattuglia si reca con i suoi Scouts in una città sconosciuta o in un terreno accidentato, e chiede loro di informarlo sui particolari del posto. Perciò fa vedere loro una carta della zona e assegna a ciascuno un posto da visitare, mostrandogli l'itinerario sulla carta e indicandogli p.es. le chiese, le locande ecc. da notare lungo la strada. Ogni Scout deve percorrere una data distanza e rilevare un certo numero di punti. Al loro ritorno il Capo riceve i rapporti. Vince chi effettua il rapporto più completo nel tempo più breve.

CORSA A STAFFETTE

Una Pattuglia fa a gara con l'altra per vedere quale delle due riesce a portare nel più breve tempo un messaggio a grande distanza per mezzo di una staffetta di corridori (o ciclisti). Ogni Pattuglia dovrà spedire successivamente tre messaggi o tre oggetti, come per esempio ramoscelli di certe piante, partendo da un posto distante per esempio tre chilometri (o anche più Scouts sono in bicicletta). Il Capo pattuglia conduce i ragazzi sul posto e li dispone a distanze opportune, in modo che possano correre da un posto di cambio al successivo, e tornare indietro per il secondo messaggio od oggetto. Se le staffette sono a copie, i messaggi possono venire portati nei due sensi.

GRANDI GIOCHI SCOUT

Pagina 2 di 6

COLONNE DI SOCCORSO

Gara tra un numero qualsiasi di Pattuglie. Una guarnigione ha bisogno di aiuto, e un portaordini motorizzato che sta recandosi alla guarnigione più vicina attraversa un campo scout. Egli dà a ciascun capo pattuglia una rapida idea della situazione e gli mostra una carta sommaria che indica che la guarnigione in pericolo è a tre chilometri di distanza su una certa strada, e tra di essa e il campo scout vi sono le postazioni nemiche. Ciascun Capo pattuglia deve condurre la propria pattuglia fino alla guarnigione in pericolo senza che sia visto dal nemico. La guarnigione in pericolo deve essere rappresentata da un punto qualsiasi da lontano, le postazioni nemiche da persone con bandiere rosse appostate sulla strada tra il campo scout e la guarnigione. Appena i nemici vedono una delle Pattuglie, danno un segnale col fischio e quegli Scouts sono considerati catturati (variante: i nemici notano a quale Pattuglia appartengono gli Scouts visti, ed essa viene penalizzata). La Pattuglia che raggiunge l'obiettivo nel tempo più breve e senza nessuno dei suoi Scouts sia stato visto vince.

PRESA A NUMERI

Scopo: aumentare l'acutezza della vista e esercitarsi ad avanzare senza esser visto. Ogni Scouts ha un numero di tre cifre spillato sulla fronte del suo cappellone. Il numero, dipinto di nero, deve essere decifrabile a 100 metri (le cifre devono essere alte almeno 8 cm). Il Reparto è diviso nel modo seguente. Due o tre Pattuglie si dispongono a 300 metri dal campo e ricevono l'ordine di avanzare verso il campo senza farsi vedere. Siccome la difesa è più facile che l'attacco, una sola Pattuglia rimane nel campo per difenderlo. I difensori si nascondono e osservano i movimenti degli attaccanti, aspettando che essi arrivino a tiro (ossia che i numeri siano leggibili). Più gli attaccanti si avvicinano, più stanno attenti, p.es., a non guardare, sporgendosi al di sopra di un arbusto, abbastanza a lungo per permettere ai nemici di leggere il numero (del resto un bravo Scout guarda dal fianco e non dall'alto di un cespuglio o di una roccia). Nessuno può togliere il cappellone o nascondere il numero con le mani. I difensori gridano i numeri che riescono a leggere e l'arbitro della difesa li annota. Lo stesso fanno gli attaccanti, e i numeri vengono annotati dall'arbitro dell'attacco. Quando solo 50 metri separano i due campi, gli arbitri gridano i nomi dei colpiti, i quali vanno fuori dal gioco. Quando il campo degli assalitori ritiene che sia impossibile avanzare oltre senza essere visti, dà l'ordine "carica!" e gli attaccanti si precipitano nello spazio scoperto che li separa dal campo, mentre i difensori chiamano i loro numeri con la rapidità con cui riescono a leggerli. Vincono gli attaccanti se riescono a raggiungere il campo con più uomini di quanti ne siano rimasti tra i difensori. Altrimenti il campo è salvo.

RILIEVO TOPOGRAFICO

Ad ogni Capo pattuglia viene consegnato un foglio di carta sul quale fare uno schizzo topografico della zona per un raggio di circa tre km. Ciascun Capo pattuglia manda i suoi Scouts in ogni direzione a fare gli opportuni rilevamenti di ogni aspetto saliente (strade, ferrovie, corsi d'acqua ecc.), che gli verrà riferito. Agli Scouts migliori affiderà le direzioni dove il terreno è più difficile. Ogni capo pattuglia dovrà compilare il suo schizzo soltanto in base ai rapporti dei propri Scout. Vince la Pattuglia il cui capo presenta al Capo reparto il migliore schizzo nel più breve tempo.

SCOUT INCONTRA SCOUT

Singoli Scouts o coppie di Scouts, oppure Pattuglie complete, si dispongono a circa 3 km di distanza l'uno dall'altro, e devono muoversi l'uno verso l'altro, sia lungo la strada che dando ad ogni squadra un punto di riferimento verso il quale dirigersi, come una ripida collina oppure un grosso albero. Vince lo Scout o la Pattuglia che per primo vede l'altro. Quando questo avviene, se la squadra è una Pattuglia, il capo alza il guidone perché l'arbitro possa vedere e contemporaneamente dà un colpo di fischietto. Non è necessario che la Pattuglia resti unita, ma vince quella che per prima alza il suo guidone, perciò è bene che gli Scouts si tengano in contatto con il capo pattuglia sia mediante segnali che a voce o con messaggi. Gli Scouts possono impiegare tutte le astuzie che vogliono, come arrampicarsi sugli alberi, nascondersi su veicoli ecc. ma non possono travestirsi, a meno che ciò non sia stato espressamente convenuto. Il gioco è valido sia in città che in campagna, e può svolgersi anche di notte. Nota: quando un Reparto si riunisce per uno scopo qualsiasi, è buona pratica che, avvicinandosi al luogo di riunione, ogni Pattuglia debba cercare di essere la prima a scorgere le altre.

L'INTERRUZIONE DEL TELEGRAFO

Un esercito invasore cerca di distruggere la linea teleferica che i difensori si sforzano di difendere. Scegliere una strada con una linea teleferica, con buoni luoghi di appostamento da ambo i lati. I difensori avranno due Pattuglie per una degli assalitori, e la lunghezza della linea da proteggere sarà tale che ogni palo telegrafico sarà difeso da uno Scout. I difensori non dovranno necessariamente tenersi sulla strada, ma anzi possono mandare esploratori per scoprire dove il nemico si trova in forza ed è probabile che attacchi. Gli attaccanti devono legare tre fazzolettini intorno a un palo 8 o sei se vi sono due Pattuglie che attaccano) perché la linea sia interrotta. I difensori mettono gli

GRANDI GIOCHI SCOUT

Pagina 3 di 6

attaccanti fuori combattimento toccandoli, ma se i difensori presenti sono meno numerosi degli attaccanti devono ritirarsi fino all'arrivo dei rinforzi. Perciò i difensori hanno interesse a restare in contatto lungo la linea ed essere sempre pronti a inviare rinforzi in qualunque posto il nemico minacci un attacco.

SEGNALARE LA POSIZIONE AL NEMICO

Gioco per segnalatori esperti. Il Reparto viene diviso in tre parti: Pattuglia A, Pattuglia B e Pattuglia C. La Pattuglia A sarà la più piccola, ma composta interamente da buoni segnalatori. La Pattuglia C (alleata della A) sarà la più numerosa (o firmata da due Pattuglie). All'inizio del gioco la Pattuglia A prende posizione su un punto elevato (collina, campanile, tetto ecc.), in modo da dominare un tratto di campagna. Essa avrà con sé bandierine da segnalazione o altro equipaggiamento per segnalare. Quindi la Pattuglia B dovrà andare a nascondersi nel tratto di campagna sorvegliato della A. Essa cercherà di ingannarli apparendo e sparendo in posti diversi e finalmente assumendo una posizione nascosta. Quindici minuti dopo la partenza della Pattuglia B, si muoverà la Pattuglia C (attaccanti), ai quali i segnalatori della A signaleranno la posizione della Pattuglia B e altri dettagli che li aiuteranno a avanzare non visti e a sorprendere i nemici. Per vincere, la Pattuglia C deve catturare gli Scouts della Pattuglia B circondando i loro nascondigli: se la pattuglia C pass, senza vederli, accanto a più Scouts della B di quelli che cattura, vince la Pattuglia B. Occorre fissare un limite di tempo (p.es. due ore).

LA LETTERA DEL TRADITORE

L'ambiente ideale per questo gioco è un bosco o una macchia. Tema: due campi, i "Francesi" e i "Prussiani", ciascuno accampato da una parte opposta del bosco. Nel campo prussiano c'è un traditore che si è accordato coi Francesi, nel senso che gli metterà una lettera contenente informazioni importanti circa i piani prussiani in un albero che contrassegnerà in un certo modo. L'albero sarà al centro del bosco. All'inizio del gioco si suppone che il traditore, deposta la lettera nell'albero, sia ritornato al campo e, essendo stato scoperto il suo tradimento, sia stato giustiziato. Al via, i Prussiani si muovono per recuperare la lettera, i Francesi per impadronirsene. Ogni Scouts è armato di una palla da tennis o di coccole di cipresso o di abete (se sono disponibili). Il "traditore" nascondendo la lettera avrà rotto uno o due rametti e lasciato impronte di scarponi qua e là, cosicché anche i Prussiani abbiano qualche possibilità di trovarla. I francesi invece cercano un albero contrassegnato in un certo modo. Quando i due opposti campi si incontrano, il primo colpito da una palla (o coccola) è fuori combattimento e, sul suo onore, non prende più parte all'azione. Un punto contro i Francesi o contro i Prussiani per ogni uomo fuori combattimento. Quattro punti per il campo che ottiene il possesso della lettera. Vince il campo che alla fine del gioco ha più punti.

GLI ALLEATI

Il Reparto è diviso in quattro parti uguali (meglio ancora se si compone di 4 pattuglie). La Pattuglia n.1 si reca in un posto convenuto, a circa 1 chilometro e mezzo, e la n.2 a uguale distanza in direzione esattamente opposta. Il resto del Reparto (Pattuglie 3 e 4) rimane alla base come un'unica forza. Le Pattuglie 1 e 2 sono eserciti alleati in guerra contro l'esercito formato dalle Pattuglie 3 e 4 unite. Obiettivo supremo degli alleati è di unire le loro forze senza entrare in contatto con il nemico alleato). A tal fine essi inviano esploratori e messaggeri per accertare la posizione del nemico e comunicare reciprocamente. Vincono gli alleati se riescono a evitare il comune nemico e a riunire le forze. Vincono i nemici se – entro il tempo limite del gioco – riescono a ostacolare i tentativi di comunicazioni degli alleati e, se possibile, a circondare l'uno o l'altro di essi, a tendere loro imboscate e a farli prigionieri, rendendo impossibile una riunione.

IL RAGNO E LA MOSCA

Come "ragnatela" si scende un tratto di campagna o una zona della città, di circa un chilometro e mezzo di lato, se ne stabiliscono chiaramente i confini e si fissa l'ora in cui le operazioni debbono cessare. Una Pattuglia (o metà Pattuglia) fa la parte del ragno e sceglie un posto per nascondersi. Un'altra Pattuglia (o l'altra metà) parte un quarto d'ora più tardi ed è la mosca che va a cercare il ragno. I ragazzi possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro capo tutto quello scoprono. Le due squadre devono portare colori diversi o comunque essere distinguibili l'una dall'altra. Ogn'una di esse è accompagnata da un arbitro. Vince il ragno se entro il tempo stabilito (p.es. due ore) la mosca non lo ha scoperto. I ragni scrivono i nomi di tutti gli Scouts delle "mosche" che vedono, e così pure le mosche annotano il nome di qualsiasi ragno riescano a scorgere e il suo nascondiglio preciso. Gli arbitri assegnano punti per ciascuno di tali rapporti.

GRANDI GIOCHI SCOUT

Pagina 4 di 6

CACCIA ALLA VOLPE

Scopo: nascondersi, strisciamento, tracce. Viene scelta una zona di campagna, se possibile il fianco di una collina di circa 8 chilometri di lato (molto meno se il gioco dura solo qualche ora): i limiti del terreno devono essere chiaramente compresi da tutti prima dell'inizio. Quattro ragazzi partano: sono le "volpi". Possono andare insieme o (meglio) separatamente, dove piace loro, possono nascondersi ogni qualvolta lo ritengano opportuno, ma come regola devono muoversi da un punto all'altro. Ogni volpe ha a bandoliera una striscia di stoffa rossa. Un'ora dopo le volpi partono i cacciatori, generalmente in coppia; anch'essi portano a bandoliera una striscia colorata (p.es. gialla o blu). Loro scopo è di stanare una volpe, e quindi di cercare di prenderla (presa al tocco). Fissare un tempo limite, oltre il quale le volpi non catturate hanno vinto.

CORSA ALLE PIANTE

Il Capo invia i suoi Scouts, a piedi o in bicicletta, nella direzione da ciascuno prescelta, con il compito di riportargli un esemplare di una pianta da lui indicata, p.es. un ramo di tasso, un germoglio di agrifoglio, un ramo di castagno col "ferro di cavallo", una rosa canina, o simili. Vanno scelti esemplari che mettano alla prova la loro conoscenza delle piante e la loro memoria nel rammentare dove hanno visto le piante del genere richiesto. Va premiata, assegnano la vittoria al primo Scout che torna indietro con l'esemplare richiesto.

DOV'È IL FISCHIATORE?

Si può giocare in un terreno scoperto. Un certo numero di Scouts vengono bendati e disposti su una linea a una estremità del terreno. Quindi un Capo (o un capo pattuglia) va all'estremità e, ogni tanto, dà un colpo di fischio. Gli Scouts bendati devono cercare di arrivare vicini al fischiatore e toccarlo. Quest'ultimo può abbassarsi, ma non spostarsi. Man mano che uno Scout lo tocca, si toglie la benda e esce dal gioco. Vince chi raggiunge per primo il fischiatore, e gli altri hanno via via un punteggio decente. Il fischiatore deve fare attenzione che nessun ragazzo vada contro siepi o fossati.

FUGGIASCHI

E' un'attività di pattuglia. Ogni Scout della Pattuglia porta appuntato sulla schiena un disco di cartone bianco, con sopra impresso ben distintamente un numero. Si sceglie quindi uno Scout che sarà il "fuggiasco", mentre gli altri saranno i "cacciatori". Il fuggiasco scappando deve lasciare dietro di sé qualche segno, e gli vengono dati dieci minuti di vantaggio, trascorsi i quali parte il resto della Pattuglia, che cercherà di rintracciarlo. Il fuggiasco è preso se un cacciatore riesce, non visto, ad avvicinarsi tanto da poter leggere il suo numero. Ma se il fuggiasco può, in qualunque modo, rovesciare la situazione e gridare lui il numero di uno dei suoi inseguitori, quest'ultimo è fuori gioco. Appena uno Scout riesce a vedere un numero, deve gridare forte, perché il suo nemico sappia di essere fuori gioco. Come fuggiasco occorrerà scegliere uno Scout in gamba, perché egli dovrà non solo sfuggire a 6/7 inseguitori, ma anche cercare di "catturarli" se non vuole rimanere ucciso egli stesso.

LOTTA ALLO SCALPO

Un buon sistema di presa individuale per grandi giochi è il seguente. Ogni scout porta il suo fazzolettone infilato (non annodato) nella cintura. Scopo di ogni campo è quello di catturare più scalpi possibile. Strisciare dietro a uno Scout nemico e afferrare il suo scalpo prima che vi scopra richiede una notevole abilità di Scout. E può capitare a uno Scout di scoprire di non avere più lo scalpo proprio mentre sta per catturare quello del nemico, ciò rende ancor più divertente il gioco! Volendo, naturalmente, si possono utilizzare pezzi di stoffa colorati, ovvero fazzoletti da tasca, invece dei fazzoletti scout.

PUNTI CARDINALI

Otto bastoni sono disposti in terra in forma dei raggi di una ruota. Un bastone indicherà il Nord. Il Capo reparto chiama due punti, per es. SE e N, e i due Scouts così chiamati debbono immediatamente scambiarsi di posto, senza passare sopra i bastoni, ma correndo all'esterno del cerchio formato dai giocatori. Chiunque si muova dal posto senza che il suo punto venga chiamato, o che sbaglia punto di arrivo perde un punto. Lo Scout che ha perso tre punti esce dal gioco. Man mano che il gioco procede si creeranno dei posti vuoti. Ciò lo renderà più difficile per i ragazzi che rimangono. Per rendere il gioco più complesso si potranno utilizzare sedici punti della bussola, anziché otto. Facendo il gioco in sede, i bastoni potranno essere sostituiti da linee fatte col gesso sul pavimento.

GRANDI GIOCHI SCOUT

Pagina 5 di 6

CACCIA ALLE ETICHETTE

Si gioca come una ordinaria caccia alla volpe, ma quest'ultima è munita di un certo numero di piccole etichette autoadesive. Ogni volta che la volpe lascia una traccia, lascia anche cadere una o due etichette. Appena un cacciatore ha trovato la traccia, fa un segnale col fischio e gli altri cacciatori lo raggiungono e cercano le etichette. Chi le trova le incolla sul suo bastone. Vince il cacciatore con più etichette. (Il gioco è valido per mantenere interessanti gli Scouts più piccoli che altrimenti sarebbero facilmente distanziati).

UN ALBERO PIÙ IN LÀ

Viene innanzitutto designata una base, consistente in genere in un cerchio di alberi cui sono stati attaccati dei fazzoletti. Il terreno sarà libero da ceppi o da pietre. Un cerchio di alberi esterno a questa base sarà la linea di difesa. I giocatori vengono divisi in due campi (attaccanti e difensori), che si alternano nei ruoli in partite che durano da dieci a venti minuti l'una. All'inizio del gioco i difensori si dispongono intorno alla linea di difesa mentre gli attaccanti si ritirano fuori dalla vista. Al segnale d'inizio (tre fischi dell'arbitro) l'attacco comincia, mentre i difensori possono inviare esploratori in ricognizioni avanzate per ottenere informazioni sui movimenti del nemico. Scopo degli attaccanti è di fare entrare più uomini possibili nella base, prima del fischio finale, senza che siano toccati dai difensori. Gli attaccanti guadagnano un punto per ogni uomo che entra nella base: questi dovrà rimanere seduto all'interno della base, per non ostacolare l'arrivo dei suoi stessi compagni. Un attaccante non può essere preso finché tocca con la mano il tronco di un albero, e se si trova circondato dai difensori, può ordinare loro di andare "un albero più in là". Un albero non può proteggere che un attaccante alla volta e non può essere costantemente guardato da un difensore. Se un attaccante è preso va al campo dei prigionieri, dal quale può osservare il gioco astenendosi dal prender parte al combattimento. I difensori debbono restare al di fuori della linea di difesa e non possono varcarla se non per inseguire un attaccante: dopo aver toccato (o mancato) debbono subito tornare fuori prima di poter inseguire un altro nemico. I capi pattuglia attaccanti possono portare il guidone di Pattuglia legato a un bastoncino (non al bastone scout), e in tal caso il capo pattuglia che riesce ad entrare nella base col guidone può chiedere la liberazione di un prigioniero.

CHE COS'È?

Scopo: spirito di osservazione, memoria, nozioni di botanica. Due Scouts (di preferenza con la specialità di naturalista) partono per primi, col compito di lasciare una traccia servendosi dei normali segni di pista. In precedenza si saranno accordati con gli altri per un segno particolare che significhi "Che cos'è?" (per esempio un cerchio con una linea che lo attraversi). Pezzi di legno portanti tale segno possono essere usati e attaccati a piante o collocati in posti dove è impossibile tracciare col gesso. Accanto ad ogni segno "Che cos'è?" viene tracciato un numero progressivo. Dopo una decina di minuti parte il resto della Pattuglia o del Reparto, tutti insieme o alla spicciolata. Devono avere con sé carta e matita e, per ogni "Che cos'è?" osservato, annotano un numero progressivo e la natura dell'oggetto su cui si trova il segno (per es. una quercia, un quadrifoglio, una cancellata in ferro ecc.). Gli Scouts non debbono aiutarsi a vicenda. Il punteggio viene attribuito in relazione al numero dei segni osservati e delle risposte esatte ai vari "Che cos'è?". Bisogna aver cura di non danneggiare la proprietà altrui, e alla fine del gioco le tracce in gesso vanno cancellate.

RICERCA DEL POSTO

Il Capo reparto prepara, prima del gioco, una serie di cartoncini, uno per ogni Scout, contenenti una breve descrizione di vari punti caratteristici della zona: p.es. "tre salici vicino a un ponte di legno su un ruscello", "cancello a cinque sbarre bianco vicino a villetta in rovina" ecc. I cartoncini vengono poi distribuiti agli Scouts cui viene dato un limite di tempo, a seconda delle condizioni locali, per scoprire i punti descritti nel rispettivo cartoncino e riferire al Capo reparto (rimasto al punto di partenza). Vince lo Scout che trova per primo e riferisce correttamente.

IL POSA-MINE

Gioco appassionante se giocato in terreno con folto sottobosco, o al crepuscolo. Il Reparto si divide in due squadre, ciascuna comandata da un capo pattuglia. Ogni Scout, ad eccezione del capo della squadra, è armata di un bastoncino lungo 20- cm, appuntito ad una estremità (può essere ricavato da alberi o arbusti, se c'è il permesso e non provoca danni, oppure da legna secca), e porta uno scalpo alla cintura. Ogni squadra sceglie un campo di un raggio di circa 25 metri da un guidone (o, di notte, una lanterna) che ne segna il centro. Scopo di ciascuna squadra è di piazzare le "mine" rappresentate dai bastoncini, nel campo avversario. Una mina non è definitivamente piantata finché lo Scout non ha legato il suo scalpo attorno al bastoncino. Il capo di ogni squadra decide la tattica da seguire, chi va all'attacco e chi rimane in difesa ecc.: egli deve rimanere all'interno del suo campo; non porta scalpo e non può uccidere né essere ucciso. Può dirigere le azioni da qualunque punto del campo (anche da un albero). Chi ha piantato con successo la propria mina deve tornare immediatamente dal Capo per informarlo; dopo di che può ricavare

GRANDI GIOCHI SCOUT

Pagina 6 di 6

immediatamente un nuovo scalpo e collaborare alla difesa del proprio campo. Nessuno può portare più di una mina. Chi dopo aver posato la mina è preso dal nemico (presa a tocco) prima che sia tornato al suo campo, può essere riportato al campo dove ha posto la mina, obbligato a toglierla e quindi "ucciso". Vince la squadra che al segnale di fine gioco figura aver posato più mine. Con un Reparto numeroso si può anche giocare con tre o quattro squadre a un vero e proprio "conflitto internazionale". In tal caso i bastoncini devono essere contrassegnati in modo da rivelare la squadra cui appartengono.

SEGUIRE LA CARTA

Una pattuglia in formazione di pattugliamento viene portata in una città non conosciuta o in un tratto intricato di campagna ugualmente non noto, e viene munita di una carta topografica e di istruzioni sigillate. Queste, una volta aperte, indicano il punto dove la pattuglia si trova e dove andare. Ogni Scout a turno guida la pattuglia per un certo tempo (sette minuti se in bicicletta, quindici se a piedi). Ogni Scout deve trovare la strada col solo aiuto della carta, e vengono assegnati dei punti per l'abilità della lettura.

ESPLORAZIONE IN MONTAGNA

All'alba tre Scouts (le "lepri") vanno a nascondersi in una zona montagnosa. Dopo colazione un gruppo di "cani" parte per cercare di trovare le lepri prima di una certa ora, p.es. le 4 del pomeriggio. Anche il semplice avvistamento, perfino a mezzo di binocolo, fa vincere i cani, purché l'avvistatore sia in grado di indicare con precisione quale lepre ha visto. Devono essere fissati limiti di terreno ben precisi, oltre i quali nessuno potrà andare pena squalifica.

CORSA DI ESPLORAZIONE

Il Capo reparto dispone tre persone o gruppi di persone – ognuno dei quali differenziato dagli altri due il più possibile nell'abbigliamento e recante oggetti diversi (p.es. bastoni, fagotti, carte, ecc.) – a distanza fra i 300 e i 1.000 metri dal punto di partenza. Se vi sono altre persone nei dintorni, si dirà alle tre persone o gruppi, di mettere un ginocchio a terra o di assumere un'altra posizione qualsiasi che li distingua dai passanti. Il Capo reparto predispone quindi un percorso circolare lungo circa 400 metri, che passi per tre punti e comprenda se possibile il superamento di qualche ostacolo, che i concorrenti dovranno percorrere il più rapidamente possibile. Al via, i concorrenti partono e corrono al punto n.1; qui il Capo reparto dà loro la direzione, con la bussola, del gruppo su cui devono riferire. Ogni concorrente, avvistato il gruppo, scrive un rapporto indicante:

- quante persone vi sono nel gruppo;
- come sono vestite e distinguibili;
- la loro posizione rispetto ai punti di riferimento vicini ad essi;
- la valutazione della distanza del gruppo dal punto in cui egli osserva.

Quindi il concorrente corre al punto successivo e ripete la prova per un altro gruppo, e così via, e alla fine torna al traguardo. Punteggio: cinque punti per ogni descrizione completa e corretta di un gruppo (ossia in totale un massimo di 15 punti per i rapporti sui gruppi). Un punto in meno per ogni 10 secondi di ritardo rispetto al primo Scout che consegna il suo rapporto al traguardo. Punti o mezzi punti per i vari errori ed omissioni nei rapporti.

IL CORRIERE

Uno Scout viene incaricato di portare in un dato luogo o casa, da una certa distanza, un messaggio entro un tempo determinato. Altri Scouts "nemici" hanno invece il compito di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo, e si nascondono in vari punti per intercettare il corriere. Per catturare il corriere bisogna che due Scouts nemici lo tocchino prima che egli raggiunga il luogo dove deve consegnare il suo messaggio.