

# GIOCHI IN CITTÀ

Pagina 1 di 2

## **PEDINAMENTO**

Il capo pattuglia designa uno Scout che viene pedinato. Quindi la Pattuglia si riunisce in una via piuttosto calma della città. Si danno allo Scout da pedinare due minuti di tempo per allontanarsi, mentre tutti gli altri si nascondono senza guardare la direzione che egli prende, ad eccezione di due di loro che 10 inseguiranno da vicino. Dopo due minuti uno di loro viene a cercare i compagni e se li porta dietro alla ricerca del pedinato. Intanto il pedinatore rimasto continua a pedinare. Pedinatore e pedinato avranno almeno 4 o 5 minuti di vantaggio sugli altri. Per mostrare la direzione presa, il pedinatore lascia una traccia di coriandoli o di segni col gesso fino a che non viene raggiunto dai compagni (i quali cancelleranno via via le tracce, per la pulizia dei luoghi e per non creare confusioni in successivi giochi). Il pedinato può servirsi di ogni tipo di finte per sfuggire ai pedinatori. Si stabilisce che se riesce a tenersi allargato per un certo tempo, è lui il vincitore.

## **L'AGENTE SEGRETO**

Uno Scout, ben conosciuto da tutti, è designato come "L'agente segreto". Gli viene assegnato un punto di partenza a circa 3 km dalla sede, preferibilmente un posto da cui molte strade o sentieri conducano alla sede. Scopo dell'agente segreto è, partendo dal punto prescelto ad un'ora precisa fissata in precedenza (p. es. alle 7 o alle 8 di sera), di arrivare alla sede senza essere preso. Egli può adottare qualunque travestimento (non però da donna) e anche portare a spalla o sulla testa sacchi ecc. in modo da nascondersi parzialmente il volto. Gli altri Scouts cercheranno di distribuirsi nella zona di presumibile passaggio, sorvegliando tutti i possibili percorsi. Nessuno scout dovrà avvicinarsi a meno di 250 metri dal punto di partenza o di arrivo. L'agente segreto può procedere al centro della strada o sui marciapiedi: può anche, in caso di pericolo, entrare in portoni o in negozi e chiedere, p. es. il prezzo di un articolo. Deve però camminare a piedi e quindi non può salire su mezzi di trasporto o veicoli di qualunque tipo. Se uno Scout riconosce l'agente segreto, deve avvicinarsi abbastanza per potergli dire "buona sera" ed essere udito, o meglio ancora toccarlo: in tal caso l'agente segreto dovrà seguire chi lo ha catturato, senza opporre resistenza, fino alla sede, e nessun altro Scout potrà unirsi ad essi. Scorgendo l'agente segreto a distanza, uno Scout avrà interesse a dissimularsi egli stesso finché l'agente segreto sia giunto a tiro. L'agente segreto deve coprire i tre chilometri in un'ora. Al termine del gioco, pertanto, sia lui che gli altri faranno ritorno alla sede. Se uno Scout nota che l'agente segreto è inseguito da un altro Scout potrà aiutare quest'ultimo a catturarlo, ma anche se i punti saranno divisi, il punteggio più alto andrà a colui che ha iniziato l'inseguimento.

## **IL COLLEZIONISTA DI AUTOGRAFI**

Viene scelto un itinerario circolare formato da strade lunghe e assai frequentate. Al centro di alcune delle strade viene stabilito un certo numero di basi: tale numero dipende da quello degli Scouts, dato che ciascuna base richiede un guardiano e due oppositori. Comunque non vanno previste più di sei basi. Uno Scout, il "collezionista di autografi", deve fare il giro delle basi e ottenere la firma di ciascun guardiano. Sia lui che i guardiani portano un bracciale o altro distintivo rosso. Gli oppositori (segno distintivo blu), due per base, devono cercare di impedire al collezionista di autografi (presa a tocco) di raggiungere il rispettivo guardiano. Se il collezionista viene preso a una data base, deve rilasciare lui un autografo agli oppositori di quella base e deve rinunciare alla firma di quel guardiano. Se invece riesce a penetrare nella base senza essere toccato, ha il diritto di ottenere l'autografo del guardiano e di ripartire dalla base senza essere molestato. Il collezionista farà il giro delle basi, che sono disposte lungo l'itinerario circolare, cosicché alla fine si ritroverà al punto di partenza, dove si trova il Capo reparto. I guardiani sono alleati del collezionista e possono segnalargli il momento migliore per passare. Vince la parte (collezionista/ guardiani oppure oppositori) che riesce a raccogliere il maggior numero di firme.

Altre regole: a) è vietato nascondersi nei negozi: ci si può nascondere solo per strada; b) i limiti di ciascuna base devono essere chiaramente compresi da tutti (e se necessario segnati col gesso); c) quando il collezionista ha ottenuto un autografo a una certa base, i due oppositori non possono recarsi a difendere un'altra base, ma sono sconfitti e devono tornare dove sta il Capo reparto.

## **IL GIOCO DEGLI ERRORI**

Gli Scouts vengono divisi in due squadre e avviati su una strada, sui marciapiedi opposti. Alla fine della strada le due squadre si scambiano di marciapiede e ritornano al punto di partenza. Gli Scouts possono procedere in fila indiana, o preferibilmente in formazione irregolare. Ogni Scout reca con sé matita e taccuino, e annota qualunque oggetto o cosa che sia in posizione irregolare o fuori dell'ordinario (p. es. un manifesto incollato storto, una scritta sbagliata, un vetro rotto ecc.). Eventuali irregolarità sui veicoli in movimento non contano (perché la verifica sarebbe impossibile). Ogni Scout dovrà non solo osservare ogni dettaglio, ma scrivere con cautela tali da non farsi scorgere dagli altri Scouts. Al rientro al punto di partenza (o dopo un tempo limite) ogni Scout firma il proprio rapporto e lo consegna al Capo reparto. Vengono assegnati punti di merito, e vincono un premio la Pattuglia con la più alta media, nonché il miglior rapporto individuale di tale Pattuglia.

# GIOCHI IN CITTÀ

Pagina 2 di 2

## **LONTANO E VICINO**

Il Capo reparto va per una strada o sentiero di campagna, seguito da una Pattuglia in formazione di pattugliamento. Ha con se una scheda per il punteggio, sulla quale è segnato il nome di ciascuno Scout. Il Capo avrà in precedenza letto agli Scouts una lista di certe cose da lui ricercate. Ogni Scout deve cercare di scoprirle, e non appena ne trova una, corre dal Capo e lo informa o gli consegna, se del caso, l'oggetto trovato. Il Capo gli attribuisce allora un punto. Vince lo Scout che conquista più punti durante la marcia. Per sviluppare lo spirito di osservazione del ragazzo e incoraggiarlo ad osservare le cose lontane come le vicine, quelle alte come quelle basse, è opportuno scegliere particolari come i seguenti, tenendo presente che gli oggetti devono variare ogni volta che si ripete il gioco, e che ogni volta vanno assegnati da 8 a 10 oggetti da cercare:

- per un fiammifero: 1 punto
- per ogni bottone: 1 punto
- tracce di uccelli: 2 punti
- toppa su abito o scarpa di passanti: 2 punti
- cavallo grigio: 2 punti
- colombo in volo: 2 punti
- passero appollaiato: 1 punto
- camino rotto: 2 punti
- finestra rotta: 1 punto
- frassino: 2 punti

Il gioco può farsi in città o in campagna.

## **IL GIOCO DI MORGAN**

Viene detto ai giocatori di recarsi uno a uno a un luogo di affissione pubblica, dove si trova un Capo, che darà a ciascuno un minuto per guardare attentamente tutti i manifesti pubblicitari. Nessuna nota può essere presa. Al termine ciascuno Scout torna di corsa alla sede e riferisce al Capo reparto sul contenuto di tutti i manifesti osservati.

## **VETRINE**

Il Capo reparto o capo pattuglia fa passare la Pattuglia dinanzi a sei negozi, accordando mezzo minuto di tempo per ciascun negozio. Quindi, portati i ragazzi ad una certa distanza, dà a ciascuno di essi una matita e un foglio di carta e gli chiede di scrivere a memoria ciò che ha notato, p. es. nella terza e quinta vetrina. Vince lo Scout che presenta la lista più esatta e più completa. E' utile far svolgere la gara a coppie. I perdenti di ogni coppia gareggiano di nuovo fra loro, fin che non resta che il peggiore. In questo modo lo Scout meno abile può esercitarsi più degli altri.

## **SFIDA ALL'OSSERVAZIONE**

Uno Scout può sfidare altri Scouts all'osservazione. Si recano insieme dinanzi ad alcune vetrine per un minuto, poi si allontanano e scrivono tutti gli oggetti che ricordano. Chi ha la lista più completa e corretta vince la partita.

## **I MESSAGGI**

Vengono predisposti dei messaggi. Il Reparto è diviso in due gruppi avversari. In uno dei gruppi ogni Scout nasconde nei suoi vestiti un messaggio col quale proverà a raggiungere un obiettivo prefissato. Se viene toccato da un avversario prima di raggiungere tale località, dovrà rassegnarsi ad essere perquisito da lui mentre conta fino a 200.