

# **GIOCHI INVERNALI**

Pagina 1 di 1

## **CACCIA ALL'UOMO IN SIBERIA**

Uno Scout fuggito scappa nella neve in una direzione qualsiasi, finché trova un buon nascondiglio in cui rifugiarsi. Una Pattuglia, dopo avergli dato un vantaggio di venti minuti o più, comincia ad inseguirlo seguendone le tracce. Quando gli inseguitori giungono al nascondiglio dell'inseguito, questi può bersagliarli con palle di neve. Ogni Scout colpito è morto, mentre il fuggitivo per essere considerato morto deve essere colpito tre volte. Se si è rifugiato su un albero o simile, sarà molto difficile colpirlo senza essere colpiti per primi. Il fuggitivo vince se riesce a evitare la cattura per un certo tempo (due-tre ore) tornando alla base senza essere preso.

## **SPEDIZIONE ARTICA**

Ogni Pattuglia costruisce una slitta con finimenti per due dei suoi Scouts che devono tirare (o per cani, se ne hanno e se sanno addestrarli al traino). Due Scouts vanno avanti uno o due chilometri, gli altri seguono tirando la slitta, trovando la strada per mezzo delle tracce o dei segnali che gli Scouts di testa hanno tracciato sulla neve. Ogni altro segno osservato lungo la strada dovrà essere esaminato, annotato ed interpretato. Sulla slitta saranno caricati i viveri, il materiale da cucina, e via dicendo. Si possono costruire capanne di neve: devono essere abbastanza strette, tenendo conto della lunghezza dei rami che si avranno a disposizione per formare il tetto, che potrà essere fatto con frasche e coperto di neve.

## **IL FORTE DI NEVE**

Il forte di neve verrà costruito da una Pattuglia secondo le sue idee di fortificazioni, con feritoie ecc. per guardare fuori. Quando il forte è ultimato, potrà essere attaccato da Pattuglie nemiche, a colpi di palle di neve. Ogni Scout colpito da una palla è contato come morto. Gli attaccanti, di regola, dovrebbero essere almeno il doppio dei difensori.

## **CACCIA ALLA VOLPE**

Da giocare quando c'è molta neve non calpestata. Due Scouts (le "volpi") partono dal centro di un terreno scoperto, e cinque minuti dopo gli altri li inseguono. Le due volpi non possono attraversare tracce umane. Se si avvicinano ad un sentiero con altre orme, debbono allontanarsene: ma possono camminare su muretti o usare qualunque altro trucco per far perdere le proprie tracce (come camminare uno sulle tracce dell'altro, poi fare un salto col bastone e prender un'altra direzione). Ambedue debbono essere catturati dagli inseguitori perché questi possano vincere (presa a tocco o vista). Vincono le volpi se evitano la cattura per un'ora.

## **LA CORSA AL POLO**

Due squadre rivali di esploratori artici si avvicinano al Polo. Ciascuna ha inviato avanti un esploratore, ma nessuno di essi è rientrato. Le squadre conoscono le direzioni che hanno preso dalle tracce lasciate. È successo che ambedue gli esploratori hanno scoperto il Polo e nessuno osa allontanarsi perché teme di perdere il suo diritto alla scoperta. Essi hanno di proposito lasciato buone tracce per i propri compagni. I due esploratori, uno per ciascuna Pattuglia, dovranno partire insieme dalla sede, accordarsi sul posto che rappresenta "Polo", e quindi raggiungerlo da due vie differenti, ma di lunghezza equivalente. Le due squadre si muovono insieme circa un quarto d'ora dopo e seguono ciascuna le tracce del proprio esploratore. La prima Pattuglia che raggiunge il punto dove i due sono in attesa ne prende possesso, il capo pianta il suo guidone e il resto prepara palle di neve, dopo aver disposto i propri bastoni scout in cerchio a sei passi di distanza dal guidone. L'altra Pattuglia al suo arrivo cerca di impadronirsi dei bastoni. I difensori non possono toccare i bastoni, ma chi è colpito due volte da palle di neve è morto. Ogni difensore ucciso e ogni bastone preso conta un punto, e se la Pattuglia rivale prende più della metà dei punti teoricamente possibili, può rivendicare la scoperta del Polo. I difensori devono uccidere o mettere in fuga la maggior parte dei loro rivali per rivendicare la sovranità sulla zona polare. I due esploratori non combattono, ma agiscono da arbitri.