

GIOCHI IN SEDE

Pagina 1 di 5

GIOCO DI KIM

Il Capo reparto prepara su un vassoio (o un tavolo, o sul pavimento) un certo numero di oggetti: coltelli, cucchiari, penne, pietre, libri, due o tre bottoni diversi, pezzi di corda, turaccioli, ritagli di stoffa, noci, spaghi, fotografie ecc. (non più di 15 per le prime volte, poi da aumentare a 20-30), e copre il tutto con un panno o una giacca. Dopo che tutti sono stati fatti sedere intorno, in modo da poter vedere il vassoio, questo viene scoperto per un minuto, e quindi ricoperto di nuovo. Ciascun ragazzo deve quindi fare su un pezzo di carta una lista di tutti gli articoli che riesce a ricordare. Un altro sistema è che il Capo faccia una lista degli oggetti con accanto una colonna per le risposte di ogni ragazzo. Quindi fa venire ciascun ragazzo separatamente e si fa dire da lui bassa voce gli oggetti che riesce a ricordare, spuntandoli via via sul foglio. Vince il ragazzo che ricorda il maggior numero di oggetti.

DIBATTITI E FINTI PROCESSI

Un buon modo per trascorrere una serata al campo (o in sede, specie d'inverno) è di tenere un dibattito su un qualsiasi argomento di attualità. Il Capo reparto o un capo pattuglia farà da presidente della discussione. Egli deve predisporre le cose in modo che vi sia un oratore preventivamente preparato a presentare l'argomento, sostenendo una determinata tesi, ed un secondo oratore preparato a svolgere un punto di vista diverso. Dopo i primi due interventi, il presidente chiederà agli altri presenti di esporre uno dopo l'altro la loro opinione. Alla fine metterà ai voti la proposta, per alzata di mano, contando prima i voti favorevoli e quindi i contrari. All'inizio i ragazzi saranno più restii a parlare, a meno che l'argomento scelto non li interessi talmente da costringerli ad uscire dal loro riserbo (il modo migliore per scegliere un argomento è di appendere in sede qualche tempo prima un foglio di carta, su cui gli Scouts possono segnare i temi che vorrebbero trattare). Dopo uno o due dibattiti i ragazzi prenderanno maggior confidenza e saranno in grado di esprimersi correttamente. Questa attività ha anche lo scopo di familiarizzare i ragazzi con la corretta procedura usata nelle assemblee pubbliche: come presentare una mozione, appoggiarla, presentare un emendamento, rispettare le decisioni del presidente, votare, proporre un voto di plauso al presidente ecc. Variante: invece di un dibattito, per cambiare si può tenere un finto processo. Il Capo reparto o il capo pattuglia in tal caso farà da giudice, assegnando agli Scouts le parti dell'imputato, dei funzionari di polizia, dei testimoni, dell'avvocato difensore, della pubblica accusa, del presidente della giuria e (se vi sono abbastanza Scouts) della giuria. La procedura di un tribunale va seguita più da vicino possibile: Ognuno deve imparare le proprie prove, le arringhe e i controinterrogatori, secondo le proprie conoscenze e la propria immaginazione. Naturalmente l'imputato non è riconosciuto colpevole se la pubblica accusa non riesce a provare la colpevolezza alla giuria.

SCACCHI SCOUT

Occorre anzitutto una pianta o una carta sommaria dei dintorni, su scala molto grande. Può essere tracciata col gesso per terra o su una tavola ovvero sul muro, e servire più volte. Sulla carta devono essere segnati tutti i sentieri e le strade e, se in campana, i campi, con i varchi nelle siepi e i posti per i quali si può passare. Poi occorre qualcosa per rappresentare Gli Scouts (i pezzi degli scacchi, ovvero se la pianta è sul muro, bandierine da spillare sul muro). Possono così giocarsi vari giochi. Ogni Scout può muoversi da 3 a 5 cm(secondo la scala della carta) a turno. Il gioco migliore è di immaginare un messaggero che deve cercare di recarsi da un punto all'altro sulla carta senza essere raggiunto dal nemico, una Pattuglia che può solo camminare (ossia spostarsi per metà della distanza del messaggero ad ogni turno). Per catturarlo, due Scouts debbono avvicinarsi a due turni da lui stringendolo in un angolo. Naturalmente tutti debbono spostarsi lungo i sentieri o piste indicate sulla carta.

L'AIA DELLA FATTORIA

E' divertente e insegna agli Scouts i gridi degli animali domestici. Il Capo racconta la storia di una visita a una fattoria, dopo aver prima diviso gli Scouts in gruppi di differenti animali da cortine (anche uno solo Scout per animale, se si arriva a trovare abbastanza animali). Ogni volta che viene menzionato un animale, gli Scouts che lo impersonano fanno il grido seriamente e nel modo migliore possibile. Alla parola "fattoria" tutti gridano il proprio grido. La parte dell'asino e dell'oca devono essere riservate come penalità a coloro che sbagliano. Si presta ad essere giocato al fuoco di bivacco. Esempio di storia da raccontare: Pierino, ragazzo viziato (non è uno Scout), per ristabilirsi da una malattia viene inviato dai genitori un po' rimbambiti che stravedono per lui a stare dalla zia alla fattoria (la descrizione per invitare Pierino dà una prima "sventagliata" di animali). Il primo giorno Pierino eccitato si sveglia presto prima degli zii e visita i vari animali causando disastri. Permette ai maiali di correre in giardino, ai polli e alle oche di andare dappertutto, pensa che i pulcini nuotino come anatroccoli e ne porta una nidata allo stagno col risultato che annegano tutti, fa uscire i cavalli dalla scuderia, libera le tortore dalle gabbie, spaventa i tacchini e le galline faraone ecc., insomma mette tutta la fattoria a soqqadro.

GIOCHI IN SEDE

Pagina 2 di 5

TROVARE IL DITALE

Gioco da fare in sede. La Pattuglia esce dalla stanza, lasciandovi uno Scout che prende un ditale (o un anello, una moneta, un pezzo di carta o un piccolo oggetto qualsiasi) e lo mette in un punto dove è perfettamente visibile, ma non viene facilmente notato. Viene quindi fatta entrare la Pattuglia perché cerchi l'oggetto. Quando uno Scout lo vede, deve andare tranquillamente a sedersi senza indicare agli altri dove si trova. Gli altri che lo vedono fanno via via lo stesso. Dopo un certo tempo il primo sarà autorizzato a indicarlo a quelli che non l'hanno ancora trovato. Il primo è comunque il vincitore, e la volta successiva è lui a nascondere il ditale.

CHI HA BUON FIUTO?

Preparare un certo numero di sacchetti di carta, tutti uguali, e mettere in ciascuno di essi un articolo diverso dall'odore caratteristico (p.es. cipolla tritata, caffè, foglie di rosa, cuoio, semi di anice, polvere di violetta, bucce d'arancio ecc.). I sacchetti vengono posti a mezzo metro di distanza l'uno dall'altro, e ogni Scout sfila davanti ad essi fiutandoli per circa cinque secondi ciascuno. Dopodiché ha un minuto per scrivere la lista dei contenuti dei sacchetti, nell'ordine giusto.

DOV'È

Mostrare agli Scouts una serie di foto o disegni di punti o cose ben conosciute nei dintorni della sede (p.es. una finestra curiosa, un incrocio di strade, una banderuola, un albero, un edificio riflesso nell'acqua). Vince chi ne riconosce il maggior numero. Variante: viene chiesto a ciascuno Scout di portare un disegno o una foto di qualcosa di notevole accaduto nel corso dell'ultima uscita di Reparto.

MISURE

Da fare al campo. Ad ogni Scout è chiesto di scrivere la risposta a domande riguardanti misure di lunghezza e di altezza, p.es. "qual è la mia altezza quando indosso il cappellone?"; "quanto è lungo l'altare del campo?". Vince per ciascuna domanda chi si avvicina di più alla risposta esatta, e nel complesso chi dà il maggior numero di risposte esatte.

LE MACCHIE

Scopo: aguzza la vista. Preparare dei quadretti di cartone, divisi in dodici o più quadratini. Ogni Scout ne prende uno insieme ad una matita e poi si allontana per qualche centinaio di metri. Il Capo reparto prende allora un gran foglio di cartone con sopra disegnato lo stesso numero di quadrati, di circa 8 cm di lato. In precedenza avrà anche preparato un certo numero di dischetti di carta nera del diametro di circa 2 cm, ed alcune puntine da disegno; con esse attacca sul suo tabellone una mezza dozzina di dischetti disposti a piacere e si mette quindi in piedi tenendo il tabellone dinanzi a sé, in modo da poter essere visto dagli Scouts. Questi gli si avvicinano gradualmente, e non appena riescono a vedere i dischetti nel tabellone, ne segnano con la matita sul proprio cartone l'esatta posizione. Vince quello che ci riesce stando alla maggior distanza. Accordare 5 punti per ogni segno esatto, sottraendo però un punto per ogni 5 cm percorsi in più dal concorrente più lontano.

OCCHIO DI LINCE

Il materiale è lo stesso che nel gioco "le macchie", ma gli Scouts sono abbastanza vicini al Capo, che mostrano loro il tabellone per cinque secondi. Gli Scouts debbono quindi riconoscere il cartellone a memoria. Vince chi lo riproduce più fedelmente.

L'AEROPLANO DI NESSUNO

I giocatori si dividono in due campi (quattro o cinque per campo è il numero migliore), separati da una corda tesa all'altezza delle loro teste. Un piccolo pallone leggero viene lanciato ed ogni campo cerca di fargli toccare il suolo dall'altra parte della corda. Il pallone deve essere inviato sopra la corda e nel colpirlo le mani non devono passare sopra la corda.

GIOCHI IN SEDE

Pagina 3 di 5

PALLA A SOFFIO

Scopo: rafforzare i polmoni, padronanza di sé (per non ridere). I giocatori, divisi in due campi, si dispongono ai due lati di una tavola lunga circa 2 metri. Una pallina da ping pong è posta al centro, e ogni squadra cerca di farla cadere dalla tavola, dal lato opposto al proprio a forza di soffiare. Se la palla esce di lato, non conta e viene rimessa al centro. E' bene giocare seduti o in ginocchio. Variante: si può segnare una porta, e disegnare un portiere, due difensori e due attaccanti per squadra.

TUTTI ARTISTI

I giocatori sono seduti a un tavolo, ciascuno con carta e matita. Il primo traccia un disegno di una figura o una testa semplice con tratti separati e decisi, fatti in successione insolita, cosicché sia lungo e difficile vedere cosa sta disegnando. Il suo vicino di sinistra imita il suo disegno, tratto per tratto, e così via tutti gli altri. E' divertente paragonare le diverse copie del disegno.

CHI HA BUONA MEMORIA?

Per questo gioco è necessario che il Capo impari a memoria la lista di parole e frasi esposte qui sotto. Quindi inizia rivolgendosi al suo vicino e dicendogli: "Un uccello uggioso". Quest'ultimo si volge allo Scout accanto e gli dice la stessa formula, e così via fino a tornare al Capo, che la ripete e aggiunge: "Due draghi decisamente distratti". E così via, ad ogni giro aggiungendo un'altra frase, fino a 10 (ma nessuno ci arriva mai). Chi dimentica una parte della formula è eliminato. Ecco la serie completa:

- un uccello uggioso;
- due draghi decisamente distratti;
- tre tiranniche terribili tozze talpe;
- quattro quiete querule quatte quaglie qualsiasi;
- cinque ciondoli cicloturisti cileni ciechi comunque circolanti;
- sei semplicemente sciocchi senatori segretamente sputanti sentenze superflue;
- sette serene sirene sedute saggiamente senza sopportare sensazioni spiacevoli;
- otto ottusi ottuagenari ottentotti ottimisti ognora onestamente occhieggianti ottomana originale;
- nove nobildonne nordafricane nubili nevrasteniche noiose neghittosamente neganti notevoli necessità nazionali;
- dieci decisamente dignitosi diavoli disorientati doppiamente diffidenti, molto dimagriti, dicono delusi: "davvero".

CELEBRITÀ

Ritagliate dai giornali fotografie di persone celebri e incollatele su un foglio numerato. Successivamente i fogli vengono esposti uno a uno e ciascuno annota in silenzio il numero del foglio e quello che egli ritiene essere la persona effigiata nella foto.

GLI SCHIERAMENTI

Si gioca in due. Ogni avversario disporrà di una scacchiera di dama, di cinque pedine bianche e di cinque pedine nere. Mentre uno dei giocatori non guarda, l'altro dispone le sue pedine sulla scacchiera di uno schieramento qualsiasi. Fatto questo, l'avversario potrà guardare per pochi secondi. Quindi la scacchiera viene coperta, e l'avversario ha due minuti per riprodurre sulla propria scacchiera lo schieramento visto. Successivamente si invertono le parti. Vince la partita colui che riproduce con meno errori lo schieramento avversario. Il gioco può essere giocato su cinque partite.

LA MUMMIA

Scopo: rinforzare i polsi e le braccia. Circa 12 giocatori siedono in cerchio coi piedi rivolti verso il centro, così da formare un tondo grande giusto quanto basta perché un altro giocatore possa tenervisi in piedi. Il giocatore di centro si tiene perfettamente rigido, e appena gli altri giocatori sono pronti si lascia cadere all'indietro o in avanti, sulle braccia tese dei giocatori posti intorno a lui. I giocatori lo sorreggono spingendolo da mano a mano, e se uno di loro lo lascia cadere, diviene la "mummia" e va al centro per proseguire il gioco.

GIOCHI IN SEDE

Pagina 4 di 5

LA CORDA AL COLLO

Gioco per sede o all'aperto, per due giocatori. Due o più fazzoletti vengono annodati alle estremità così da fare un anello, che viene posato attorno al collo dei due contendenti. Viene tracciata una linea per terra tra i due contendenti, e ciascuno di essi deve sforzarsi di far passare l'altro dalla parte sua con la forza del collo e del corpo. Non si può prendere il fazzolettone con le mani, né afferrare l'avversario.

IL VISITATORE SCONOSCIUTO

Il Capo reparto si presenta alla riunione di Reparto travestito. Il gioco consiste nel vedere quale ragazzo lo riconosce per primo.

RECITE ESTEMPORANEE

Scopo: sviluppo della facoltà di immaginazione ed espressione. Viene esposto agli Scouts l'intreccio di una storia e scenetta breve e semplice, e ad ognuno viene assegnata una parte, con uno schema di ciò che deve fare o dire. Gli Scouts lo rappresentano, improvvisando man mano le necessarie battute del dialogo.

LA PERQUISIZIONE

Il seno alla Pattuglia si può fare una gara a chi nasconde meglio un messaggio sulla propria persona. A ogni Scout viene dato un pezzetto di carta, da nascondere su di sé. Vengono quindi formate copie di Scouts che si perquisiscono a vicenda. Vince colui che nel minor tempo trova il pezzetto di carta dell'altro.

GARE DI NODI

Gli Scouts della Pattuglia vengono divisi in coppie. I due Scouts di ogni coppia fanno a gara a chi esegue più rapidamente i nodi richiesti dal Capo pattuglia. I perdenti vengono a loro volta accoppiati per gare successive, finché non rimane il più lento. Con questo sistema (che è utile anche per esercitarsi in altre tecniche scout) i meno abili si esercitano di più, e lo spirito di emulazione agisce, nella gara per evitare di essere il peggiore, con la stessa intensità in cui agirebbe per far ottenere la vittoria e guadagnare un premio. Variante: la gara si svolge al buio. Dopo aver nominato il nodo da eseguire, il Capo pattuglia spegne la luce. Oppure gli Scouts possono essere bendati.

OSSERVARE UNA STANZA

Ogni Scout viene inviato a turno a entrare in una stanza per mezzo minuto. Quando ne esce, deve stendere un elenco dei mobili e degli oggetti che ha notato. Vince il ragazzo che osserva più cose. Il metodo più semplice per dare il punteggio consiste nel prepararsi prima un elenco di tutti gli oggetti della stanza, con a fianco alcune colonne per i punti segnati da ogni Scout. Si potranno così totalizzare facilmente i punti e determinare il vincitore.

VALUTAZIONE DEL TEMPO

Gli Scouts sono inviati in direzioni diverse, ciascuno con un biglietto in cui è scritto per quanto tempo egli deve restare via (p.es. sette minuti per uno, dieci per un altro e così via). Il Capo reparto quindi prende nota del tempo esatto di partenza, e prende il tempo di rientro di ciascun Scout. Sul suo onore, ogni Scout deve astenersi dal consultare orologi.

CAMPO DEL NEMICO

Agli angoli della stanza si disegnano per terra dei recinti col gesso, uno per Pattuglia. Ogni capo pattuglia riceve un pezzo di gesso. Ogni Pattuglia dovrà cercare di disegnare una X col gesso all'interno del recinto nemico, impedendo agli Scouts nemici di fare altrettanto. Il gesso può essere passato da ragazzo a ragazzo nella stessa pattuglia. Attenzione: questo gioco può divenire violento.

GIOCHI IN SEDE

Pagina 5 di 5

L'ASSALTO DI BADAJOZ

(Badajoz era una fortezza spagnola difesa da 5.000 francesi e spagnoli. Il 7 marzo 1812 fu attaccata violentemente e conquistata dagli inglesi, che perdettero 3.500 uomini nell'assalto). Una pattuglia (i "francesi") sale sopra un solido tavolo da cucina o una panca, per difenderla contro gli assalitori. Gli "inglesi" attaccano per occupare la fortezza cacciandone i difensori. Questi ultimi possono tenere la metà dei loro effettivi in riserva sul terreno retrostante (i "bastioni"). Se i difensori spingono un inglese nei bastioni, l'inglese è morto. Non sono ammessi pugni e calci.