

# **GIOCHI DI APPOSTAMENTO**

Pagina 1 di 2

## **APPOSTAMENTO AI CERVI**

Il Capo reparto rappresenta il cervo: non si nasconde, ma resta in piedi e si muove ogni tanto di qualche metro. Gli Scouts partono alla caccia del cervo, ed ognuno cerca di avvicinarlo per conto suo senza essere visto. Appena il cervo vede uno Scout gli fa cenno nominandolo, e questi si alza in piedi sul posto. Dopo un certo tempo il Capo reparto dà il segnale di fine gioco e tutti si alzano in piedi nel posto in cui sono giunti. Vince lo Scout che è giunto più vicino al cervo. Variante: (per esercitare gli Scouts a camminare senza far rumore): il cervo ha gli occhi bendati. Ogni Scout a turno comincia il suo avvicinamento partendo da una distanza di 100 metri che deve percorrere entro un certo tempo (p.es. un minuto e mezzo). Lo Scout deve fermarsi sul posto se la sua direzione viene correttamente indicata dal Capo reparto, o se è scaduto il suo tempo limite). Vince lo Scout che riesce ad arrivare più vicino al cervo o addirittura a toccarlo. Il gioco riesce meglio dove il terreno è coperto da sterpi, sassi o ghiaia.

## **OSSERVARE E RIFERIRE**

Il Capo reparto si mette in un luogo e manda a circa 800 metri di distanza, in diverse direzioni, tutti gli Scouts soli o a coppie. Quando agita una bandiera come segnale di inizio, tutti si nascondono e cominciano a spiare le sue mosse, strisciando verso di lui e osservando tutto quello che fa. Quando agita nuovamente la bandiera, Gli Scouts si alzano, ritornano e – secondo quanto viene chiesto loro – riferiscono a turno ciò che il Capo ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto. Durante il gioco il Capo ha continuato a guardare tutt'intorno, ed ogni volta che vede uno Scout lo penalizza di due punti. Inoltre compie un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare col binocolo, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare in cerchio per un certo numero di volte, in modo da dare agli Scouts qualcosa da annotare e riferire. Tre punti vengono dati a ciascuno Scout per ogni gesto riferito correttamente. Si guadagnerà tempo se il Capo reparto preparerà una scheda di punteggio, contenete il nome di tutti gli Scouts e tante colonne quante sono le sue azioni: oltre ad una colonna per la penalità agli Scouts che si sono fatti vedere.

## **CACCIA ALL'UOMO**

Si dà a uno Scout un certo tempo per nascondersi, poi il resto del Reparto parte alla sua ricerca. Scopo dello Scout nascosto è di tornare al punto di partenza percorrendo un cerchio che si allarga via via; perciò più il nascondiglio del ricercato è lontano, più i cercatori saranno sparpagliati quando raggiungono il suo nascondiglio, ma maggiore sarà la distanza che il ricercato dovrà compiere per rientrare alla base. Fissare un tempo limite e una zona tabù per i cacciatori intorno alla base.

## **PEDINAMENTO**

Una Pattuglia ha il compito di pedinare un gruppo nemico (un'altra Pattuglia o il resto del Reparto) che avanza attraverso la campagna. La Pattuglia dovrà seguire i movimenti del gruppo più da vicino possibile, ma sarà opportuno che invii avanti uno o due Scouts per segnalare quando si può avanzare senza pericolo. Appena un nemico scorge un pedinatore gli può dare la caccia e, se lo cattura (presa a tocco), il prigioniero deve marciare col gruppo. Questo può anche dividersi, tendere imboscate ai pedinatori ecc.: ma vincono i pedinatori se entro una certa distanza (p.es. tre chilometri) i nemici non riescono a far perdere le loro tracce o a catturare più di metà dei pedinatori. Può anche essere giocato nel corso di una marcia di trasferimento, col vantaggio di avere sempre un terreno diverso.

## **L'IMBOSCATA**

Un gruppo avanza lungo una strada, fiancheggiata da ambo le parti da esploratori, per impedire ogni sorpresa. Il nemico (due Pattuglie) li insegue e cerca di tendere loro un'imboscata: una Pattuglia sorprenderà il gruppo mentre lo attaccherà da dietro. Perché l'imboscata riesca, la Pattuglia posteriore deve essere in grado di attaccare appena il gruppo raggiunge il luogo dell'imboscata, e quindi deve averlo seguito da vicino. Quanto la Pattuglia che deve fare un movimento aggirante, se essa viene vista prima che sia disposta in imboscata può essere inseguita e l'imboscata viene così sventata: sia la prima che la seconda Pattuglia possono essere catturate a tocco, come nel gioco precedente. L'imboscata si considera riuscita se le due Pattuglie inseguatrici saltano fuori contemporaneamente o quasi, con almeno i due terzi dei propri effettivi.

# **GIOCHI DI APPOSTAMENTO**

Pagina 2 di 2

## ***IMBOScate VOLANTI***

Il Reparto si divide in due squadre, una delle quali parte con un certo vantaggio e va a nascondersi in cespugli ecc. ai bordi della strada. L'altra squadra segue, e chiama fuori dal loro nascondiglio gli Scouts che riesce a vedere senza lasciare la strada. Si continua così a piacimento, alternando i ruoli delle squadre. All'inizio bisognerà dare molto vantaggio alla squadra che va a nascondersi; in seguito, via via che divengono esperti, saranno in grado di nascondersi sempre più rapidamente.

## ***IL REPARTO SPARITO***

Quando qualche Scout si allontana dal resto del Reparto si può cogliere l'occasione, se il terreno lo consente, per far nascondere tutti gli altri in un batter d'occhio. Così, quando lo Scout che si era allontanato ritorna, tutto il Reparto è sparito come per miracolo.