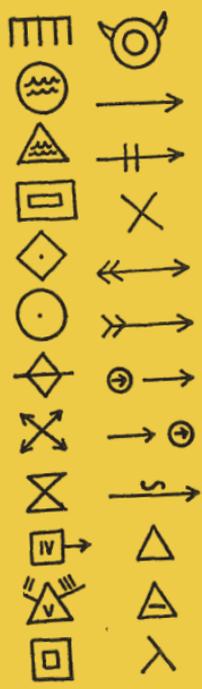


Attilio Grieco

# Il manuale dei GIOCHI SCOUT

660 giochi

Nuova edizione riveduta e ampliata con 30 giochi nuovi



MILLE IDEE PER GIOCARE ALL'APERTO O IN CASA E CRESCERE INSIEME

# IL GIOCO, PRIMO GRANDE EDUCATORE

## Le caratteristiche del gioco scout

*"La chiave per un'educazione ben riuscita non è tanto quella di insegnare al ragazzo, quanto quella di indurlo a imparare da sé. La materia da instillare deve essere resa attraente e dovete attirare il pesce con un verme succulento, non con un pezzetto di galletta secca".*

Baden-Powell

Per l'adulto il gioco è un passatempo, mentre per il ragazzo è un'attività molto seria. È il suo modo di realizzarsi, di conoscere le proprie capacità e i propri limiti, di simulare situazioni, di dare libero sfogo alla sua fantasia e al suo bisogno di muoversi, di correre, di fare chiasso. Nel Metodo educativo Scout il gioco ha una grandissima importanza, possiamo infatti affermare che nello Scouting facciamo quasi tutto attraverso il gioco, anche se non facciamo mai nulla per gioco.

Quando parliamo di gioco nello Scouting, intendiamo naturalmente una funzione essenzialmente attiva e non un semplice passatempo.

Il gioco, infatti, è, come ci ricorda Baden-Powell: «*il primo grande educatore*» e lo Scouting, sempre secondo la definizione di Baden-Powell, è «*un sistema di giochi e esercizi che va incontro ai desideri dei ragazzi e ai loro istinti, ed è nello stesso tempo educativo*».

Baden-Powell scrive ancora: «*giochiamo, non limitiamoci a guardar giocare*» e prosegue parlando della decadenza dell'impero romano, i cui cittadini, all'apice della loro gloria e della loro opulenza, si divertivano a vedere gli altri, schiavi o gladiatori, giocare mentre loro non prendevano parte ad alcun gioco, divenendo così una nazione di fannulloni.

*"Uno degli scopi dello scouting è quello di offrire al ragazzo giochi di squadra e attività che possano potenziarne la salute e la vigoria fisica e aiutare a formarne il carattere. Questi giochi devono essere entusiasmanti e basati sullo spirito di emulazione; essi servono a dare ai ragazzi doti di coraggio, di lealtà nel rispetto delle regole, di disciplina, di autocontrollo, di astuzia, di forza d'animo, di leadership di altruismo nel giocare per la vittoria della squadra"*<sup>2</sup>.

1 Baden Powell, *Lo scouting per i ragazzi*, Edizione Salani, p. 299

2 Baden Powell, *Il libro dei capi*, Editrice Ancora. 1963, p. 95

Queste sono doti molto importanti per la formazione di una persona: in questo modo l'educazione scout diviene un utile complemento all'azione educativa della famiglia e della scuola.

Quindi, se saprai utilizzarlo, il gioco sarà un mezzo pedagogico potentissimo nelle tue mani di Capo, infatti esso ha un ruolo fondamentale nei programmi di un Riparto Scout. I ragazzi che vengono in Riparto sono lì con i loro difetti, la loro turbolenza, il loro disordine, la loro sbandataggine, ma anche con il loro entusiasmo, il loro bisogno di agire, con la loro sete di avventura e di mistero. Tu, Capo, hai l'obiettivo di aiutarli a divenire uomini (o donne) ben sviluppati fisicamente, moralmente, spiritualmente.

Non sarà con i discorsi che li appassionerai, ai ragazzi non piacciono le prediche. Hanno bisogno di agire, di fare cose concrete, di realizzare avventure. Otterrai dei risultati tangibili solo se darai loro fiducia, se affiderai loro delle responsabilità concrete e effettive e se li lascerai agire da soli.

È bene notare, però, che il gioco, anche se quasi sempre interessa il ragazzo, da solo non è in grado di educarlo. Questo significa che il gioco non è educativo di per sé ma, perché questo avvenga occorre che il Capo sia capace di utilizzarlo come mezzo educativo. È sufficiente, infatti, che il gioco non sia appropriato all'età e alle esigenze dei ragazzi (o delle ragazze), o che le regole non siano chiare, o che il Capo non sappia farle rispettare, o, ancora che egli punti solo al passatempo e al divertimento, perché venga a mancare tutto il valore pedagogico e educativo.

## **Il gioco di squadra**

Nel gioco, e ancor più nel gioco di squadra, i ragazzi imparano a giocare in modo onesto e leale, mettendo in atto lo spirito di disciplina e il dominio di sé, osservando le regole e impegnandosi non per propria gloria, ma per l'onore della propria squadra. In questo modo i ragazzi iniziano a imparare l'obbedienza e i sentimenti di giustizia e di onore.

Come ci ricorda Baden-Powell, è fondamentale, a questo proposito che *«ogni squadra sia formata da una Squadriglia»*, infatti *«la Squadriglia è l'unità dello Scouting sempre, si tratti di lavoro o di gioco, di questioni disciplinari o di servizi da prestare»*.

Per alcuni giochi la squadra potrà anche essere formata da due Squadriglie coalizzate insieme, ma sarebbe un grave errore formare squadre con ragazzi di varie Squadriglie, dividendo e "mescolando" le Squadriglie stesse.

È importante, poi, organizzare i giochi in modo che tutti i ragazzi vi prendano parte. Il principio è che tutti siano attori e nessuno spettatore.

Il gioco non deve emarginare i meno dotati ma, al contrario, deve poter essere per loro l'occasione per esercitarsi di più. A questo proposito, sempre Baden-Powell consiglia di organizzare i giochi in maniera tale che le finali avvengano tra perdenti, così da dare la possibilità ai meno abili di ripetere più volte il gioco.

Il gioco scout deve essere entusiasmante e divertente, esso deve portare il ragazzo ad accettare con spirito sportivo sia la vittoria che la sconfitta: niente recriminazioni verso l'arbitro, niente malumore ma stimolo a fare meglio la prossima volta.

## **Accumula un buon "capitale giochi"**

La prima cosa che devi fare è di raccogliere, poco a poco, parecchi giochi. In commercio troverai manuali e libri di giochi, però sappi che il miglior libro non varrà mai il "Taccuino di giochi" che scriverai, poco a poco, tu stesso.

Per fabbricarlo, procurati un quaderno con la copertina robusta, a fogli mobili, in modo da poter aggiungere nuove pagine, man mano che il numero di giochi crescerà.

Annota, in maniera schematica, le regole fondamentali di tutti i nuovi giochi che avrai imparato, o che avrai ideato per qualche occasione.

Raggruppa i vari giochi per tipo e realizza un indice, per rendere più facile la ricerca.

## **Impara come vanno utilizzati i giochi**

Avere un buon numero di giochi è importante, però devi saperli utilizzare a ragion veduta. Realizzando dei giochi pescati qua e là, senza un criterio, non otterrai mai risultati validi. Il programma della tua riunione, o dell'uscita, non sarà improvvisato di volta in volta, ma dovrai inserirlo nel più ampio programma annuale, o trimestrale, predisposti in precedenza.

Preparando questi programmi a più lungo termine, dovrai pensare ai vari aspetti (moralì, fisici, ecc) che vuoi sviluppare nei tuoi ragazzi (o nelle tue ragazze). Inoltre, se avrai constatato in loro alcune mancanze, o alcuni aspetti negativi, un mezzo per rimediarvi sarà quello di inserire nel tuo programma giochi e attività che contribuiscano a combattere questi difetti.

Prevedi anche una progressione nella complessità e nelle difficoltà. All'inizio dell'anno scout, con ragazzi nuovi, i giochi saranno più semplici; con il passare del tempo, potrai proporre giochi e attività più complessi e potrai richiedere di più dai tuoi Scouts.

Suddividi l'anno in alcuni periodi e stabilisci degli obiettivi da raggiungere al termine di ciascuno di essi, in modo da poter verificare i progressi realizzati.

## **Prepara sempre un programma scritto**

Non fare mai troppo affidamento sulla tua memoria o sulla tua fantasia, prepara sempre in anticipo un programma scritto di qualunque attività da realizzare (riunione, uscita, campo, ecc).

Scrivi le varie cose da attuare, prevedendo anche il tempo che realisticamente potrà richiedere ciascuna di esse.

È spiacevole, infatti, interrompere un gioco perché il tempo stringe, quando invece i giocatori sono in piena azione e cominciano veramente ad appassionarsi. Ed è altrettanto spiacevole organizzare un gioco troppo lungo che stanca e per il quale i ragazzi perdono poco per volta l'interesse.

Tuttavia l'aver preparato in anticipo un programma, non significa che le attività dovranno essere realizzate rigidamente in quella maniera. Sappi adattare il programma alle varie situazioni e agli imprevisti.

## **Prevedi... l'imprevedibile**

Sii preparato agli imprevisti: un acquazzone improvviso, la mancanza del materiale necessario, l'impossibilità di utilizzare un certo luogo, ecc, possono improvvisamente costringerti a cambiare un gioco. Una buona soluzione consiste nell'aver sempre con te un certo numero di giochi di riserva, da utilizzare in caso di necessità.

## **Osserva il comportamento dei giocatori**

Osserva un ragazzo quando gioca e lo vedrai come è realmente, senza finzioni o atteggiamenti artificiali. Infatti il ragazzo mentre gioca si sente libero, agisce spontaneamente secondo i suoi desideri e il suo istinto, non pensa più a conservare la maschera che spesso adopera per proteggersi dagli adulti.

Quindi per un Capo quello del gioco è un momento molto utile per osservare singolarmente ciascun ragazzo e per scoprire i lati meno appariscenti del suo carattere.

Presto ti accorgerai che vi sono i buoni giocatori, sempre attenti, che si impegnano a fondo e giocano lealmente. Vi sono poi i presuntuosi che credono di avere sempre ragione, quelli che discutono in continuazione, gli orgogliosi che vogliono vincere con tutti i mezzi e non sanno perdere, quelli che cercano di aggirare le regole.

Dovrai imparare a riconoscere i timidi, che devi saper incoraggiare, gli impulsivi, che dovrai frenare, i paurosi, che non si lanciano nel gioco per paura di farsi male, i disattenti, che non ascoltano mai le spiegazioni, gli irruenti, ai quali devi saper insegnare a dominarsi, i sognatori, che sono sempre con la testa fra le nuvole, e tanti altri tipi ancora. Imparerai a conoscere molto meglio i tuoi Scouts nel corso di un gioco che in altri momenti, però devi essere molto attento e devi saper cogliere anche i minimi dettagli.

## **Prepara il materiale necessario**

Per realizzare bene i giochi ti occorrerà del materiale, che custodirai in sede, mettendolo in un armadio o su uno scaffale.

Dopo averlo adoperato, andrà rimesso immediatamente a posto, riparando o sostituendo ciò che dovesse essersi rotto o perso.

Dovrai insegnare ciò anche ai tuoi Scouts e per farlo non c'è niente di meglio del tuo esempio personale. Periodicamente, poi, il materiale andrà rinnovato.

Diverse cose ti potranno essere utili ma alcune ti saranno indispensabili. Una lista orientativa di materiale per i giochi è la seguente:

- palloni e palle di varie dimensioni e di colori differenti;
- scalpi da cintura e da braccio;
- cartoncini con numeri e legacci (per Alce rossa);
- segni distintivi per differenziare le squadre: fasce colorate da mettere su un braccio, sulla testa, ecc;
- segnali per delimitare i terreni da gioco: bandierine da poter piantare al suolo, paletti colorati, gesso in polvere, ecc;
- corde, cordini e cordicelle;

- bandierine di colori differenti, quadrate o triangolari;
- bende o fazzoletti per gli occhi;
- cartoni di colori diversi;
- elastici, scotch, pennarelli, cartoncini, fogli, spago, buste, penne, ecc.

### **Attento alla sicurezza**

La prima cosa alla quale devi pensare, quando organizzi una attività, è la sicurezza. Cerca di prevedere e quindi di prevenire tutti i possibili incidenti:

- realizza sempre giochi adeguati alle possibilità e alle capacità dei giocatori;
- non adoperare mai oggetti pericolosi per giocare (bastoni appuntiti, sassi, picchetti, ecc);
- non far mai giocare gli Scouts con indosso oggetti come coltelli, moschettoni, accette, ecc: un coltello può tagliare facilmente il fodero, così come una mano può rimanere facilmente impigliata in un moschettone;
- realizza ogni gioco sul terreno adatto;
- fai attenzione che sul terreno di gioco non vi siano possibili pericoli (buche, sassi, rami, ecc);
- controlla che anche all'esterno del terreno di gioco non vi siano pericoli (burrioni, fiumi, ecc), infatti qualche giocatore, trascinato dalla foga del gioco, potrebbe uscire dai limiti fissati;
- tieni sempre a portata di mano la cassetta di Pronto Soccorso.

# PASSAGGIO DI ZONA

**Obiettivi:** viene delimitata una zona che sarà sorvegliata da una o più Squadriglie: le altre Squadriglie dovranno attraversarla senza farsi scoprire.

**Aspetti educativi:** esercitare lo spirito di osservazione, saper aspettare pazientemente, prendere nota di ogni indizio, vedere senza farsi vedere, capacità di stabilire collegamenti efficienti, spirito di Squadriglia.

**Ideazione:** l'area del gioco va delimitata con esattezza e i limiti devono essere ben visibili, in maniera da evitare ogni dubbio o contestazione.

Nell'ideare il gioco, bisognerà studiare bene la zona e calcolare i tempi e le possibilità di azione, per evitare che gli attaccanti passino attraverso la zona sorvegliata in tempi troppo brevi, oppure che vi siano dei difensori in un'area dove non accadrà nulla.

Sarà necessario pensare anche a come tenere impegnati gli attaccanti mentre i difensori stanno installando il loro campo, o stanno preparando un'imboscata.

**Attuazione:** occorre far sì che l'attraversamento della zona non avvenga con la forza, ma mediante l'abilità, la tecnica e l'astuzia. Vanno evitati, quindi, attacchi di sfondamento che rendono pressoché nullo il valore educativo di questo tipo di gioco.

Per impedire l'attraversamento, la difesa dovrà mettere in atto delle azioni adeguate, dovrà controllare i movimenti degli avversari e essere in grado di spostare rapidamente i propri giocatori da un punto all'altro della zona di gioco, in base alle necessità.



## L'ATTRAVERSAMENTO DELLA FRONTIERA

**Tema:** attraversamento di una frontiera.

**Durata:** 30 minuti circa.

**Terreno:** boscoso e variato.

**Numero di giocatori:** 2 Squadriglie (o 4 in due squadre).

*Svolgimento del gioco:* una linea di demarcazione è segnata in maniera netta

(sentiero, linea di pali telegrafici, ecc). Le due estremità della linea sono marcate in maniera ben visibile.

Una Squadra sorveglia questa frontiera, i giocatori dell'altra squadra devono attraversarla, o toccarla, senza essere presi.

La presa è a vista o a scalpo.

## I CONTRABBANDIERI ALLA FRONTIERA

**Tema:** un gruppo di contrabbandieri cerca di far passare della merce oltre la frontiera.

**Durata:** 30-45 minuti.

**Terreno:** sentiero ben marcato che attraversa un bosco.

**Numero di giocatori:** 3 Squadriglie.

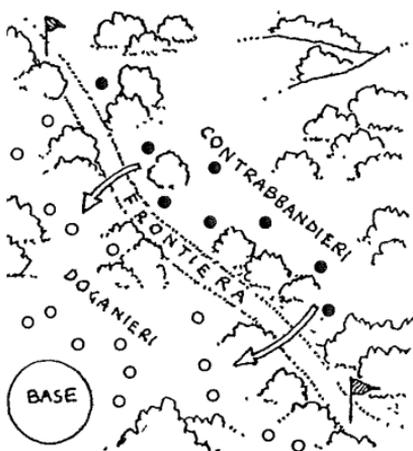
**Materiale:** sacchetti, scalpi, bandierine.

*Svolgimento del gioco:* una Squadriglia di contrabbandieri e due di doganieri. Un sentiero ben visibile, lungo 300-500 metri, è la frontiera e viene contrassegnato alle due estremità da due bandierine colorate.

Un contrabbandiere su due porta un sacchetto di merce.

I portatori devono attraversare la frontiera per portare i sacchetti in una base, delimitata da un cerchio di 20-30 metri, senza essere presi dai doganieri.

I contrabbandieri possono passare la fron-



tiera in un punto qualsiasi entro le due bandierine. Possono essere presi solo dopo che hanno attraversato la frontiera. La presa è a scalpo.

Vincono i contrabbandieri se almeno la metà dei sacchetti arriva alla base.

## TAGLIA LE COMUNICAZIONI

**Tema:** un commando cerca di interrompere le comunicazioni facendo saltare la linea telegrafica.

**Durata:** 30-45 minuti.

**Terreno:** sentiero o strada costeggiata da pali

telegrafici attraversante un bosco.

**Numero di giocatori:** 3 Squadriglie.

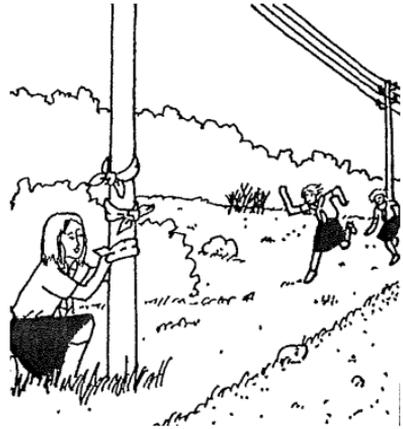
**Materiale:** fazzoletti.

**Svolgimento del gioco:** una Squadriglia di attaccanti, due di difensori. I difensori possono muoversi lungo la linea, anche al di fuori del sentiero e possono inviare degli Scouts in ricognizione per scoprire le mosse degli avversari.

Gli attaccanti hanno 9 fazzoletti e cercano di minare la linea telefonica per farla saltare. Per minare un palo devono legarvi intorno tre fazzoletti.

Per far saltare tutta la linea devono minare tre pali telefonici non vicini tra loro.

All'inizio del gioco tutti gli attaccanti devono avere almeno un fazzoletto, inoltre durante il gioco i fazzoletti non possono essere passati a un altro attaccante. I difensori possono neutralizzare gli attaccanti prendendoli al tocco, ma se durante un'azione i difensori sono in



numero inferiore degli attaccanti, sono obbligati a ritirarsi finché non arrivano dei rinforzi.

Una volta legati, i fazzoletti non possono più essere tolti.

## I PORTAORDINI RIVALI

**Tema:** bisogna fermare il portaordini della squadra avversaria prima che giunga al punto di arrivo.

**Durata:** 30 minuti circa.

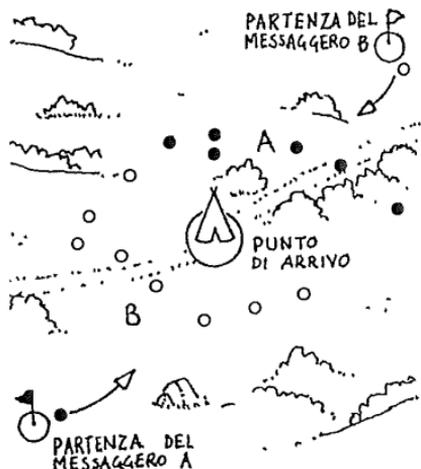
**Terreno:** variato.

**Numero di giocatori:** 2 Squadriglie (o 4 in due squadre).

**Materiale:** messaggi, gesso in polvere.

**Svolgimento del gioco:** ogni Squadriglia sceglie un messaggero. Questi parte da un punto situato a una certa distanza dall'arrivo (circa 1 km).

Ogni Squadriglia cerca di fermare il messaggero avversario, disponendosi in maniera da intercettarlo prima che giunga sul punto di arrivo. Il primo messaggero che giunge sul punto di arrivo fa vincere la propria Squadriglia.



Intorno al punto di arrivo è segnata una zona neutra.

**Materiale:** *bandierine da segnalazione, eventuale binocolo, sacchetti per i viveri.*

**Svolgimento del gioco:** una Squadriglia di Boeri e una di soccorritori inglesi. Gli inglesi assediati sono due capi o Rovers, i quali si dispongono sulla collinetta B, la spedizione di soccorso è sulla collinetta A. All'inizio del gioco gli inglesi trasmettono ciò di cui hanno bisogno, poi, ogni 15 minuti, chiedono l'invio di altri viveri o medicinali (ad es. farina, latte, carne, pane, aspirina, siero antiviperico, ecc). Non appena i soccorritori in A hanno ricevuto

una richiesta, cercano di forzare il blocco inviando una pattuglia di 2 o 3 persone che trasportano ogni volta un sacchetto riempito di erba, o di carta, sul quale è apposta una etichetta indicante il contenuto. I boeri circondano il posto B, ma non possono avvicinarsi a meno di 50 metri da esso. Essi cercano di intercettare le pattuglie con i rifornimenti. La presa è reciproca a scalpo.

**Punteggio:** Soccorritori: 10 punti per ogni sacchetto consegnato.

**Boeri:** 10 punti per ogni sacchetto intercettato.

## LA RICONQUISTA DEL FUOCO

**Tema:** *vinti da una tribù avversaria, la tribù paleolitica degli Indra ha perduto il fuoco. Gli ultimi recipienti dove era custodita la preziosa fiamma sono stati presi dai vincitori. Tre giovani guerrieri, Tukulti il forte, Kumarbi il generoso e Marduk il valoroso, sono partiti da molte lune per riconquistarli, però non hanno più dato loro notizie. Il Capo Tribù decide allora di inviare altri guerrieri alla ricerca dei primi, i quali hanno lasciato ciascuno una pista.*

**Durata:** 2-3 ore.

**Terreno:** *boscoso e variato.*

**Numero di giocatori:** 6 Squadriglie. Il gioco può essere adattato per 4 Squadriglie eliminando uno dei percorsi.

**Materiale:** *numeri, scalpì, 3 recipienti con fiammiferi e carta.*

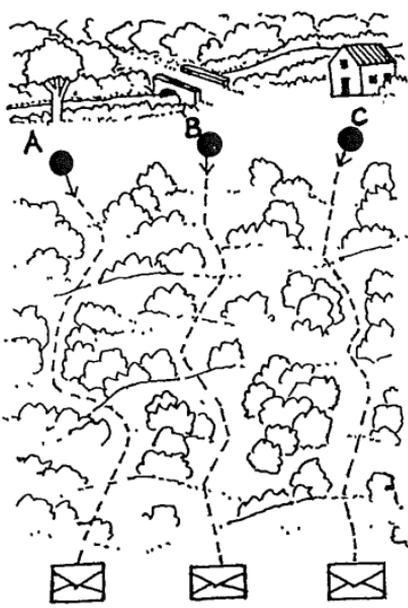
**Svolgimento del gioco:** ogni Squadriglia riceve un messaggio segreto da decifrare, sul quale è indicato il luogo di inizio di una pista (A, B, C). Quando una Squadriglia trova la sua pista la segue. La quarta, la quinta e la sesta Squadriglia partono dopo la prima, la seconda e la terza, seguendo rispettivamente

le stesse tre piste.

Le Squadriglie partite per prime devono fare attenzione a non cancellare i segni e a rimettere a posto i messaggi dopo averli letti. Al termine di ciascuna pista, un messaggio indica un punto P, dove c'è un giudice di gioco con tre recipienti (contenenti fiammiferi, carta, o pigne, o corteccia secca). Le prime tre Squadriglie che arrivano dal giudice di gioco, nascondono i recipienti in un cerchio (R) di 5 m di raggio.

Le altre tre Squadriglie, quando arrivano dal giudice di gioco, ricevono la missione di far entrare uno o più Scouts all'interno del cerchio R per impadronirsi di un recipiente del fuoco. Durante questa fase la presa è reciproca ed è ai numeri (Alce Rossa).

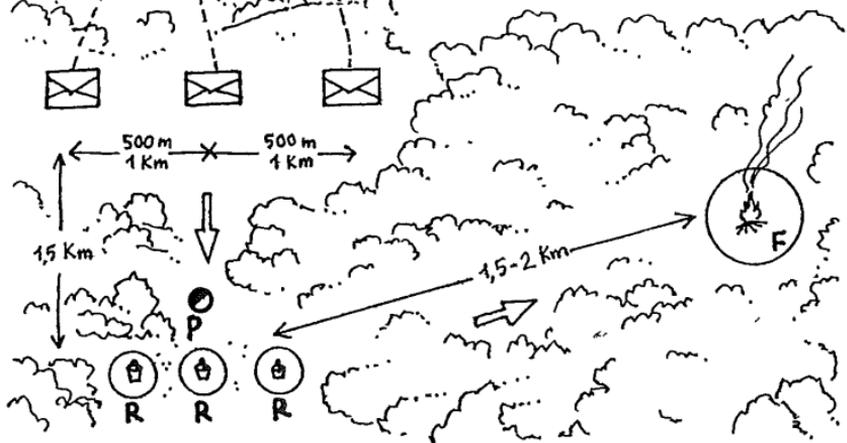
Quando i tre recipienti sono stati scoperti, le Squadriglie che li hanno presi devono trasportarli al punto F e accendere in quel punto un fuoco con i fiammiferi e la carta o la corteccia contenuti nel recipiente. Il punto F sarà stato scelto in maniera che vi sia la massima sicurezza per il rischio di incendi e



dopo aver ottenuto il permesso di accendere dei fuochi. Se non fosse possibile accendere fuochi, si possono adoperare dei bengala o dei piccoli petardi.

Durante questa fase, la presa è a scalpo alla francese. Chi portava un recipiente e viene scalpato, lascia il recipiente nel punto dove è stato preso e va dal capo gioco per ottenere una nuova vita. Chi lo ha scalpato può impadronirsi del recipiente.

**Punteggi:** per l'arrivo in P: 6 punti alla prima Squadriglia, 4 alla seconda, 2 alla terza. Per l'accensione del fuoco: 6 punti alla prima Squadriglia, 4 alla seconda, 2 alla terza.



## IL TESORO DEI MAYA

**Tema:** i discendenti del popolo Maya impediscono accanitamente ogni incursione in una certa parte del loro territorio. Nessun uomo bianco vi è potuto penetrare. La leggenda vuole che in questa regione desolata si trovi il segreto che permette di scoprire le ricchezze accumulate per secoli dai Maya. Ma questa regione è sacra e gli stessi Maya non possono entrarvi senza commettere un sacrilegio mortale. Una società di archeologia vi aveva inviato una

missione con lo scopo di svelare il segreto dei Maya, ma i suoi membri non sono mai tornati. Il direttore di questa società è venuto a sapere che la missione era riuscita a entrare nella zona sacra ma, assediati dagli indigeni, gli archeologi sono morti di fame. Tuttavia hanno potuto scrivere il famoso segreto su alcuni messaggi che hanno diviso e sepolto nella zona sacra. In base a queste informazioni, alcuni gruppi di archeologi (una o due Squadriglie), si recano

# INDICE GENERALE

<i>A te capo, che leggi</i> .....	5
-----------------------------------	---

## INTRODUZIONE

<b>Il gioco, primo grande educatore</b> .....	9
<b>Per dirigere bene i giochi</b> .....	14

## 1. GIOCHI IN SEDE

<b>Giochi di osservazione</b> .....	19
Gioco di Kim 20 - Kim rapito 20 - Kim disperso 21 - Kim sul vassoio 21 - Kim scacchiera 21 - Kim a scoppio ritardato 22 - Kim domino 22 - Kim in transito 22 - Kim con i colori 22 - Kim di squadriglia 23 - Kim disturbato 23 - Cerca il bottone 23 - Sfida del bottone 23 - Battimoneta 24 - Chi l'ha visto? 24 - Le modifiche 24 - Cambia le posizioni 25 - Il visitatore sgradito 25 - Gli oggetti spostati 25 - Trova gli oggetti 25 - Il vestito del capo 26 - Scopri chi è 26 - Riconosci gli altri 26 - Osserva rapidamente 26 - A caccia di lettere 27 - I cercatori 27 - Lo sconosciuto 27 - La sagoma 28 - Sherlock Holmes 28 - Ombre in movimento 28 - Kim degli artisti 29 - Kim battaglia navale 29 - Kim barricata 29 - Kim con collegamento 30 - Kim casuale 30 - Cosa ha fatto? 30 - Il venditore ambulante 30 - Kim mimato 31	
<b>Giochi di percezione</b> .....	33
I sacchetti misteriosi 33 - Kim al tatto 33 - Kim sonoro 33 - Che odore è? 34 - Kim odori 34 - Kim sapori 34 - Kim dei rumori 35 - In silenzio 35 - Attenti al tic tac 35 - Che cosa ha suonato? 36 - Segui la melodia 36 - Giulietta e Romeo 37 - Il falco e la lepre 37 - Jamboree internazionale 37	
<b>Giochi di memoria</b> .....	39
Passa parola 39 - Trasmetti il messaggio 39 - Kim delle dita 39 - Il menu 40 - Il telegramma 40 - La sfinge impassibile 40 - L'elenco telefonico 41 - Le chiavi 41 - L'agente segreto 42	

<b>Giochi di presenza di spirito</b> .....	43
Il mestiere 43 - Gatto e topi 43 - La parola senza fine 43 - Vero o falso? 44 - Giacomo dice 44 - I telegrammi 44 - Qual è il proverbio? 45 - Staffetta delle frasi 45 - Ave cesare! 45 - E.I.S. 46 - Il lago 46 - Ci sei? Ci sono! 46 - Tocca legno 47 - L'oratore infaticabile 47	
<b>Giochi di attenzione</b> .....	49
Pietro chiama paolo 49 - Il saltasette 49 - La lettera tabù 50 - La vocale fatale 50 - Le parole proibite 50 - Questo mi fa ricordare 50 - Le sillabe 51 - Aria, terra, mare 51 - L'elegante 51 - Scusa! 52 - Gli opposti 52 - Richiami nel buio 52 - Contrasto 53 - Quanto, quando, dove 53	
<b>Giochi di tecniche scout</b> .....	55
<i>Nodi</i> .....	56
A che serve questo nodo? 56 - Nodi su una gamba 56 - Davanti e dietro 56 - Nodi in coppia 56 - Nodi in pacchetti 56 - Nodi a staffetta 57 - Nodi al buio 57 - L'evaso 57 - Imprigionare 57 - Lega l'avversario 57 - Nodo cieco 58	
<i>Morse</i> .....	59
Segnate le lettere segnalate 59 - Sfida di morse 59 - La lettera 59 - Morse al tatto 59 - La parola 60 - Domino con il morse 60 - Non terminare la parola 60 - Ritrova la parola 60 - Forma la frase 61 - Lettere in movimento 61 - Morse a comando 61 - Bottiglie con il morse 62 - Attenzione alla lettera 62 - La ricerca rapida 62 - Messaggio a staffetta 63	
<i>Pronto soccorso</i> .....	64
Indica la cura 64 - Risposta rapida 64 - Bendaggi al buio 64 - Le cassette di pronto soccorso 64 - Staffetta delle medicazioni 65 - Sfida di pronto soccorso 65 - Attenzione: incendio! 65 - La linea elettrica 66	
<i>Orientamento e topografia</i> .....	67
Dove devo andare ? 67 - Kim alla carta 67 - Seguire il percorso 67 - Completa la carta 67 - Zig zag agli azimut 68 - Segui l'itinerario 68 - Il cercatore topografico 68 - Schizzi topografici in sede 69 - Il domino topo grafico 69 - I viaggiatori 69 - Comitive in montagna 70 - Grande gioco al tavolino 70 - Fermate il portaordini! 71 - Nord, sud, est, ovest 71 - La bussola cinese 71	
<i>Tecniche varie</i> .....	73
Staffetta della legge scout 73 - Cambia posto con la legge scout 73 - La legge a cronometro 73 - Attenzione al minuto 73 - Quale articolo? 74 - Prove di stime 74 -	

Valutazione allo zucchero 74 - Briscola con i segni della pista 74 - Conosci la natura ? 75 - L'ideografico 75 - Sapere scout 75 - Indovinelli natura 76 - Abilità manuale 76 - Tombola delle costellazioni 76 - Il modello del campo 77 - Materiale per il campo 77 - Stime 77 - Intonazioni differenti 78 - Staffetta dei mimi 78 - I sentimenti 78 - Indovina l'avverbio 79 - Vivi la situazione 79 - Sei cose 79 - Chi sarà ? 79 - Cosa stanno facendo ? 80 - Le macchine animate 80 - Mima la scena 80 - L'oggetto misterioso 80 - Personaggi in cerca di autore 81 - Le quattro parole 81 - Cerca l'inverosimile 81 - Racconti mimati 81 - Canti mimati 82 - Sfida con gli oggetti 82 - L'abbigliamento 82

<b>Giochi vari</b> .....	83
Il tribunale 83 - Zorro 83	

<b>Giochi distensivi</b> .....	87
Attenzione alla piuma 87 - Alla sbarra 87 - Palla al soffio 88 - Staffetta degli stuzzicadenti 88 - Storie in collaborazione 88 - Disegni in collaborazione 89 - Il contadino e i conigli 89 - Il conferenziere impassibile 89 - Centra il barattolo 90 - Ritratti storici 90 - Le quattro tazze 91 - Incrocia i bastoni 91 - Corsa a ostacoli alla cieca 92	

## 2. GIOCHI ALL'APERTO

<b>Giochi di corsa e di agilità</b> .....	95
Corsa e staffetta 95 - Spazzola 97 - Buzzico romano 97 - Caccia alla lepre 97 - Il gatto e il topo 98 - Il testimone 98 - Sottobraccio 98 - Il cacciatore, il passero, l'ape 99 - Gli uccelli in gabbia 99 - Il labirinto 99 - Scherma scout 100 - Il cervo 100 - Vai, vieni 100 - Combattimento dei carri 101 - La conquista delle scarpe 101 - I millepiedi 101 - Il totem spogliato 102 - Shunk tag 102 - I cacciabombardieri 103 - Il fantasma paralizzatore 103 - Corsa coi mattoni 103 - Attenti alle gambe 104 - Le rane 104 - Corsa al cappellone 104 - Ladri e carabinieri 105 - Cerca lo spillo 105 - Corsa a tre gambe 106 - Gli stregoni 106 - Cavalli e cammelli 106 - Gli ovilli e il lupo 107 - Staffetta negli anelli 107 - L'ultimo dei mohicani 108 - Croquet scout 108 - La corsa ai cappelli 109 - Tre intoppi 109 - I serpenti 109 - Gli operai e i martelli 110 - I canguri 110 - La catena 111 - Lo spiedo 111 - La galleria 112 - Avanti e indietro 112 - Staffetta incrociata 113 - I carri 113	

<b>Giochi con la palla</b> .....	115
Pallone volante 115 - Passa pallone 115 - Staffetta della palla a candela 116 - Palla rapida 116 - Palla omicida 117 - Tira i palloni 117 - Staffetta su e giù 117 - Pallone su e giù 118 - Pallone in cerchio 118 - Pallone toccato 118 - Palla nei cerchi 119 - Pallone con il piede destro 119 - Palla in alto 119 - Chiama il	

numero 120 - Staffetta lancia e afferra 120 - Staffetta lancia e afferra con tre corde 121 - Palla chiamata 121 - Ferma il pallone 122 - Pallone sorpresa 122 - Inseguimento dei palloni 122 - Pallone incrociato 123 - Palla in buca 123 - Elimina squadriglia 124 - Elimina squadriglia in tre campi 124 - Le torri 125 - Passa pallone tre volte 125 - L'eliminazione 126 - Colpisci l'agnello 126 - Pallone ai fortini 127 - I falchi 128 - Pallone canadese 128 - Difesa del paletto 129 - Schiva il pallone 129 - Il torneo del cavaliere 130 - Pallone ai pugni 131 - Il percorso difficile 131 - Calcio tennis 132 - Biliardo 132 - Pallone a palletta 132

<b>Giochi di squadra</b> .....	133
Il re 133 - Palla al rimbalzo 134 - Palla capitano 135 - Palla prigioniera 136 - Corner ball 136 - Net ball 137 - Palla all'anello 138 - Picca romana 139 - Palla al bastone 139 - Battaglia dei moccoletti 140 - Palla a meta 140 - Prendi la bandiera 141 - Bandiera svizzera 142 - Bandiera francese 143 - Canestro scout 143 - Battaglia navale 144 - Palla nelle basi 144 - Boeri contro inglesi 145 - Scoutball 147 - Hockey 148 - Palla a mano 149 - Baseball 151 - Lacrosse 154 - Pallone doppio 156	

### 3. GIOCHI NELLA NATURA

<b>Giochi di attenzione</b> .....	159
La vedetta bendata 159 - Chi ha il fischietto? 160 - Cerca il tuo simile 160 - La campanella 160 - Il guardiano bendato 161 - I due guardiani bendati 161 - Non portarlo con te 161 - La fuga veloce 162 - Corsa cieca ai vestiti 162 - Non più di tre passi 162 - Dove sei? 163 - Il custode attento 163 - Passa silenziosamente 164 - Guardiani e fischiatore 164 - Tocca abete! 165 - Incrociatori in guerra 165 - Percorso al tatto 166	
<b>Giochi di appostamento</b> .....	167
Avvicinati all'antilope 167 - Sempre più svelto 168 - Dov'è il mio numero? 168 - I quattro fazzoletti 168 - Riprendi gli oggetti 169 - Squadriglie ad alce rossa 169 - Battaglia al fischietto 169 - I numeri (alce rossa) 170 - L'appostamento 170 - Osserva senza essere visto 171 - Vedi la squadriglia 171 - Avvicinamento delle squadriglie 172	
<b>Giochi di tecniche scout</b> .....	173
<i>Osservazione e giochi di pista</i> .....	174
Staffetta di kim 174 - I bastoncini 174 - Senza vedere 175 - Il mercanteggiamento 175 - Il vecchio faccia macchiata 175 - Passa fra i due bastoni 175 - Il bastone nel cerchio 176 - Dov'è il bastone? 176 - La strada 176 - Seguire la pista 176 - Osservazione in corsa 177 - Tempo e distanza 177 - Cerca i colo-	

ri 177 - Gli animali 178 - Il filo di arianna 178 - Il tracciatoio 178 - Cosa è successo ? 179 - Rebus di tracce 179 - Segui la pista 179 - La caccia al cervo 180 - Percorso di abilità tecnica 180 - La lana rossa 181 - La relazione bugiarda 181 - Attenti al fumo! 182 - Percorso di esplorazione 182 - Gioco dell'oca dell'esplorazione 183 - Orientamento con lo schizzo topografico 184 - Kim a passeggio 185 - Ricorda la traccia 185

<i>Nodi e pionieristica</i> .....	186
Spazzola ai nodi 186 - Staffetta dei pacchi 186 - Staffetta dei nodi 186 - Staffetta dei nodi bendati 187 - Gatto e topo con i nodi 187 - Tiro alla fune con il nodo 187 - Mostra il nodo 187 - Nodi a passo di lumaca 188 - Nodi invisibili 188 - I prigionieri legati 188 - Si salvi chi può ! 189 - I cavalli selvaggi 189 - Nodi per varie necessità 189 - La corsa delle bighe 190 - Trasporto in teleferica 190 - Le torrette 190 - Salvataggio con la teleferica 191 - Il ponte canadese 191 - Quale nodo? 192	
<i>Segnalazione</i> .....	193
Le lettere mobili 193 - Mi occorre... 193 - Staffetta del morse 193 - Segui il segnale 193 - Navigazione notturna 194 - Quattro per quattro 194 - Collegamento a catena 194	
<i>Pronto soccorso</i> .....	196
Staffetta delle bendature 196 - Soccorso ai campeggiatori 196 - La corsa delle barelle 197 - Medica i prigionieri 197 - Al fuoco! 198 - Le pietre preziose 198 - Salva i feriti 199 - Il dottore 199	
<i>Orientamento e topografia</i> .....	201
Le banderuole 201 - I punti opposti 201 - I punti designati 202 - Individua il punto 202 - Dov'è il nord ? 202 - La carta degli errori 202 - I punti cardinali 203 - I punti cardinali nella nebbia 203 - I punti cardinali con il fischietto 203 - Marcia nella nebbia 204 - Che simbolo è? 204 - La carta da completare 204 - L'osservatore 204 - La corsa al messaggio 205 - Itinerario con la carta 205 - Il documento importante 205 - Disegna la carta topografica 206 - Seguendo gli azimut 206 - Corsa a zig zag con la bussola 207 - I nastri colorati 207 - Giro di orientamento 208 - I dispersi 208 - Orlando a roncisvalle 208 - La città misteriosa 209 - La spedizione geografica 209	
<i>Scoperta della natura</i> .....	211
Kim delle piante 211 - Cerca le piante 211 - Le piante mescolate 212 - Caccia a condizione 212 - Ho bisogno di... 212 - Foglia chi sei ? 212 - Le foglie colorate 212 - L'arte naturale 213 - Osserva le foglie 213 - La pista botanica 213 - Ci sono differenze ? 214 - Il tuo albero preferito 214 - La riserva di caccia 214 - Il mercante 215 - Alce rossa con le piante 215 - Costellazioni 215	

<i>Tecniche varie</i> .....	216
L'oggetto utile 216 - Lo spago ardente 216 - Gara di stime 216 - Caccia al tesoro in marcia 217 - Gimcana scout 217 - Bollitura a più riprese 218 - La spedizione scientifica 218 - Caccia al tesoro 220	

<b>Giochi di forza fisica</b> .....	221
Il combattimento dei galli 221 - Lotta di equilibrio 221 - Lotta bacon 221 - La corda al collo 222 - Spingibastone 222 - Prendibastone 222 - Staffetta portata 222 - La corsa delle carrie 223 - I due campi 223 - I millezampe 223 - I carri armati 224 - Tiro alla fune numerato 224 - Tiro alla fune con due funi 224 - Tiro alla fune in cerchio 225 - Attorno al cerchio 225 - Il quadrilatero 225 - Scalpo cavallino 226 - La mischia del rugby 226 - Al palo! 226 - La vecchia 226 - La trappola 227 - I prigionieri 227 - Tre, tre, giù, giù 227 - Il percorso atletico 228 - Il pannello canadese 229 - Il percorso del coraggio 229	

#### 4. GIOCHI VARI

<b>Giochi notturni</b> .....	233
Percorso notturno con il sole 234 - Gioco notturno con il sole 235 - La corsa delle candele 235 - Caccia al fagiano 235 - La ricerca degli evasi 236 - Cerca la lampada 236 - Il laser imbattibile 236 - La ricerca dei sacchetti 237 - La capra di bastiano 238 - La conquista delle bandiere 238 - Merce di contrabbando 239 - Il ragno e la falena 240 - I sabotatori 240 - Il golfo della sirte 241 - Le polveriere 242 - Corriere notturno 242	

<b>Giochi in città</b> .....	243
I manifesti 244 - Vetrine 244 - Ricorda l'itinerario 244 - Gioco di morgan 245 - Lontano e vicino 245 - Caccia al tesoro 245 - Il costo della vita 246 - Caccia all'agente segreto 246 - Il tessuto caratteristico 246 - Il fuggitivo 247 - La frase convenzionale 247 - La pista segreta 248 - Spionaggio industriale 248 - L'inchiesta 249 - La ricerca degli agenti segreti 249	

<b>Giochi sulla neve</b> .....	251
Ingrandisci la palla di neve 252 - Tira nel cerchio 252 - Colpisci con la palla di neve 252 - Cavalli e cammelli sulla neve 252 - Il lancio della palla di neve 253 - Il pupazzo più bello 253 - Battaglia di neve 253 - Afferra la cioccolata 253 - In piedi! 254 - Il trasporto della merce 254 - Il percorso obbligato 254 - Ski-joring 254 - Centra l'obiettivo 255 - La quintana 255 - Salvataggio sul ghiaccio 255 - Riprendete il prigioniero 256 - La costruzione dell'igloo 256 - Caccia alle pernici 256 - Soccorsi all'esploratore polare 257 - Corsa delle slitte 257 - Spedizione in slitta 257 - Staffetta delle slitte 258 - Corsa dei millepiedi con le slitte 258 - Lontano e vicino sulla neve 258 - L'esplorazione 258 - Fuoco nella neve 259 - La conquista del polo nord 259	

<i>Grandi giochi sulla neve</i> .....	261
La pattuglia finlandese 261 - I doganieri bloccati 261 - Raggiungi il polo nord 261 - Avventura in alaska 262	
<b>Giochi in acqua</b> .....	263
<i>Giochi per nuotatori principianti</i> .....	264
La giostra 264 - Il combattimento dei galli in acqua 264 - La carriola in acqua 264 - La palla a cavallo 265 - Il lancio in alto 265 - Prendi la palla 265 - I sottopassaggi 265 - L'eliminazione in acqua 266 - Fuggi dalla rete 266 - La cavallina 266 - L'avanzata 266 - Passa sotto 267 - Combattimento a cavallo 267 - Gatto e topo in acqua 267 - Il lupo e l'agnello in acqua 268	
<i>Giochi per nuotatori esperti</i> .....	269
Corsa con salto alla cavallina 269 - Monco e paralitico 269 - Pirati e piloti 269 - Solo braccia, solo gambe 270 - Nuoto a staffetta 270 - Il delfino 270 - Spingi spingi 270 - Porta il salvagente 271 - Percorso di nuoto 271 - La staffetta dei vestiti 271 - Nuoto alla cieca 271 - Gara alla cieca 272 - Sopra e sotto 272 - Il lancio del salvagente 272 - I cinque passaggi in acqua 272 - La corsa al galleggiante 273 - La pesca degli oggetti 273 - Staffetta delle frittelle 273 - Trasporta l'uovo! 274	
<i>Giochi con imbarcazioni</i> .....	275
Slalom nautico 275 - Slalom con la pertica 275 - Corse con i kaiak 275 - Caccia all'anello 276 - Staffetta con i kaiak 276 - Raccogli i palloni 277 - Discesa del fiume con la zattera 277 - Tiro alla fune con le imbarcazioni 278 - Caccia alla foca 278 - Recupera il pallone 278 - Il salvataggio 278 - Proteggiti dal pallone 278 - La pesca della balena 279	
<i>Grandi giochi nautici</i> .....	280
I segnali internazionali 280 - Segui la rotta 280 - Contrabbando in mare 281 - L'isola del tesoro 281 - Guardacoste contro contrabbandieri 282 - Le tigri della malesia 282 - I dragamine 283	
<b>Con genitori e amici</b> .....	285
Fai centro 286 - Colpisce il pupazzo 286 - La pesca delle bottiglie 286 - Tre palle un soldo 287 - Anelli e bottiglie 287 - La corsa delle bottiglie 287 - Il riempimento difficile 288 - Tira lo spago 288 - L'isola galleggiante 288 - I pompieri 289 - Il pen- dolo distruttore 289 - La ruota della fortuna 289 - Il gambero 290 - Pallacanestro in scatola 290 - Il tagliafilo 290 - La palla sui binari 291 - La pesca facile 291 - Le teleferiche 291 - Il bersaglio ruotante 292	

**5. GRANDI GIOCHI**

<b>Il grande gioco</b> .....	295
<i>La validità dei grandi giochi</i> .....	295
<i>Gli elementi essenziali di un grande gioco</i> .....	297
<i>Come si organizza un grande gioco</i> .....	299
<i>Prepararsi ai grandi giochi</i> .....	310
<i>Piste e tracce</i> .....	314
<i>Messaggi segreti</i> .....	317
<b>Missione da compiere</b> .....	325
I franchi tiratori 326 - Portate il messaggio 326 - I paracadutisti 327 - Assistenza al missionario 328 - I piani misteriosi 329 - Copia i piani segreti 330 - Caccia al documento segreto 330 - Segnala la posizione 331 - Le carovane 331 - Battaglia nel pacifico 332	
<b>Inseguimento</b> .....	335
Inseguì i fuorilegge 336 - Caccia all'elefante 336 - Il ragno e le mosche 337 - Gli inseguitori 337 - Caccia ai bisonti 337 - Caccia al cervo 338 - La scomparsa del libro d'oro 338 - Il messaggio in tre parti 339 - Il tesoro del pirata 340 - Caccia al tesoro topografica 341 - Lo stregone degli apaches 342	
<b>Passaggio di zona</b> .....	343
L'attraversamento della frontiera 344 - I contrabbandieri alla frontiera 344 - Taglia le comunicazioni 344 - I portaordini rivali 345 - I portaordini 346 - Il vettovagliamento dei commandos 346 - I cacciatori d'avorio 346 - La corsa dell'oro 348 - Caccia ai contrabbandieri 349 - Il trasporto delle bandiere 350 - Pony express 351 - Assalto ai ponti 352 - Le sette fortezze 353	
<b>Attacco al forte</b> .....	355
La conquista dei messaggi 357 - L'albero della salvezza 357 - I due forti 358 - Libera i prigionieri 358 - Radar xyz 3 359 - La zona minata 360 - Assalto al castello 361 - I guidoni 362 - Il tesoro di boleslao 362 - L'avamposto inglese 363 - La riconquista del fuoco 364 - Il tesoro dei maya 365 - I mitraglieri 366 - Il segreto di merlino 367 - La ricetrasmittente segreta 368 - I castelli inzuppati 369 - I cercatori d'oro 370 - I quattro castelli 371 - Tuareg contro legione straniera 372 - La grande battaglia 373 - Ricognizione nell'alto zambesi 374 - Wells & fargo 375	
<i>Indice alfabetico dei giochi</i> .....	381