

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.