

GIOCHI NOTTURNI

Pagina 1 di 2

IL FUMATORE EVASO

Un condannato è evaso dalla prigione. Siccome è un fumatore inveterato, la prima cosa che fa è comprare sigarette e fiammiferi. Viene comunicato agli Scouts che l'evaso è stato visto fumare in un bosco vicino. Gli Scouts circondano il bosco cercando di scoprire l'evaso servendosi degli occhi, delle orecchie e del naso. L'evaso è obbligato a tenere la sigaretta costantemente in vista e a accendere un fiammifero almeno ogni tre minuti (perciò deve essere preferibilmente munito di orologio a quadrante Insforescente). L'evaso può anche spostarsi, rimanendo però nel bosco. Lo scopo dei giocatori è di prenderlo (al semplice tocco), quello dell'evaso di restare uccel di bosco fino al segnale di fine gioco. Andrà fatto notare agli Scouts che l'evaso non è uno Scout egli stesso, altrimenti non fumerebbe ne si tradirebbe in tal modo, poiché i ragazzi tendono a star tutti insieme di notte, occorre svolgere qualche esercitazione preliminare per insegnare loro a tenersi a debita distanza gli uni dagli altri. Importante: se non si dispone di un fumatore, l'evaso potrà essere munito di una scatola di fiammiferi e di un fischio, e dovrà alternativamente accendere un fiammifero e fischiare ogni minuto o due, così da far esercitare al tempo stesso la vista e l'udito.

IL TRADITORE

Si sceglie una "città" o un campo, difeso da tutti gli Scouts eccetto una Pattuglia. Tutto intorno al campo vengono stabiliti avamposti. La pattuglia attaccante sarà guidata nel campo dei difensori da una guida (il "traditore") appartenente al campo dei difensori, che ha opportunamente esaminato le difese del campo ed è quindi sgusciato fuori. La guida potrà condurre gli attaccanti nel campo a gruppi di due o tre o anche in fila indiana. Gli assalitori (guida inclusa) sono "morti" se toccati dai difensori.

CERCARE LA TRACCIA A FIUTO

Di notte è importante per uno Scout seguire una traccia servendosi del proprio odorato. Una Pattuglia nemica si è accampata in un certo punto e, ritenendosi al sicuro, ha acceso un fuoco e prepara il pasto. La sentinella però segnala indizi e rumori sospetti, perciò la Pattuglia spegne subito il fuoco, ma non può arrestare il fumo. La notte deve essere calma ma scura, il terreno abbastanza scoperto. Il fumo può essere fatto bruciando carta o paglia umida. Gli altri Scouts devono raggiungere il campo della Pattuglia (che si tiene in assoluto silenzio) servendosi del proprio odorato.

IL FUOCO FATUO

Due Scouts partono in una data direzione muniti di una lanterna cieca accesa. Dopo due minuti il resto della Pattuglia o del Reparto parte alla loro ricerca. Il portatore della lanterna deve mostrare la luce brevemente almeno ogni minuto, nascondendola per il resto del tempo. Due Scouts si alternano nel portare la lanterna e si aiutano a vicenda. Colui che è senza lanterna può anche mescolarsi agli inseguitori. Naturalmente essi dovranno convenire tra di loro certi richiami o segnali. Ambedue possono essere catturati (presa a tocco). Scopo: allenamento udito e vista, stima della distanza di notte.

MOSTRARE LA LUCE

Uno Scout si allontana nel buio della campagna e quando sente il fischio del capo pattuglia, mostra la luce della sua torcia in direzione del fischio per cinque secondi. Poi rimane sul posto spegnendo la luce e gli altri Scouts devono indicare al Capo reparto in che direzione e a quale distanza egli si trova. Successivamente fanno a gara nel raggiungerlo. Il primo che lo raggiunge riceve la torcia e si allontana a sua volta, proseguendo il gioco. Il Capo reparto prende nota delle varie stime, e anche se gli è difficile valutare la distanza esatta, dovrebbe almeno poter dire qual è lo Scout che ha dato le valutazioni più esatte.

AVAMPOSTI NOTTURNI

Un certo numero di Scouts (due o più, secondo il numero dei giocatori) si allontanano a coppie muniti di torce, e si vanno a mettere ad almeno 400 metri (o altra distanza convenuta) dal punto di partenza. Sono gli avamposti, che non possono muoversi, ma possono mostrare o nascondere le loro luci, come credono meglio. Devono esserci almeno 100 metri tra una coppia e l'altra. Dieci minuti dopo parte un altro Scout munito di una lampada più forte, per cercare di scoprire gli avamposti: è il messaggero, e la sua luce deve restare sempre visibile. Uno o due minuti più tardi partono gli altri Scouts, il cui scopo è di inseguire e catturare sia il messaggero sia gli avamposti. Avamposti e messaggero non debbono chiamarsi l'un l'altro. Gli avamposti mostrano la loro luce quando credono che il messaggero sia vicino, ma devono badare a non tradire la loro posizione agli inseguitori. Appena il messaggero ha trovato un avamposto, questo spegne le proprie luci e torna al punto di partenza. Lo stesso fa il messaggero quando ha scoperto tutti gli avamposti.

GIOCHI NOTTURNI

Pagina 2 di 2

Nessuno Scout può rimanere entro una distanza stabilita dal punto di partenza (circa 100 metri, a seconda delle circostanze).

PATTUGLIAMENTO NOTTURNO

Scopo: allenarsi a vedere e ascoltare di notte. Alcuni Scouts fanno da sentinella, sia in postazioni fisse che in movimento, mentre tutti gli altri Scouts cercano di avvicinarsi a loro strisciando. Se la sentinella sente un rumore, grida oppure fischia. Tutti gli Scouts in avvicinamento debbono allora immediatamente fermarsi e rimanere immobili. Il Capo reparto si reca poi dalla sentinella e chiede da quale direzione veniva il rumore. Se la sentinella indica la direzione giusta, ha vinto. Se un attaccante riesce a strisciare fino a meno di 15 metri dalla sentinella senza essere scoperto, lascia a terra qualche oggetto (p. es. un fazzoletto) nel punto in cui è giunto, e striscia via di nuovo. Quando crede, produce un rumore per indurre la sentinella a suonare l'allarme; quando il Capo reparto arriva, l'attaccante spiega quello che ha fatto. Può essere giocato anche di giorno, bendando la sentinella.