



# GIOCHI SCOUT

---

---





# Bandierina combinata

## Regole del gioco

Il gruppo viene diviso in due squadre, entrambe con lo stesso numero di componenti (consigliato da 10 a 30 partecipanti). Si dispongono su due linee parallele, abbastanza distanti, in modo che ogni componente di una squadra abbia di fronte un giocatore dell'altra squadra. Ad ogni giocatore si attribuisce un numero (gli stessi numeri per entrambi i gruppi).

Viene scelto un capo gioco (colui che terrà la bandierina e che non farà parte di nessuna squadra) che si dispone su un'estremità del campo, a metà tra le due file dei giocatori e tiene un braccio teso con in mano la bandierina.

Il capo gioco chiama uno o più numeri per venire a prendere la bandierina. Chi riesce ad afferrare più velocemente la bandierina e a tornare prima dalla propria squadra, senza essere toccato dagli avversari, conquista il punto. Qualora fosse toccato dalla squadra avversaria il punto va a quest'ultima.

Il capo gioco può chiamare **1 singolo numero** a prendere la bandierina. In questo caso il giocatore correrà normalmente per afferrarla.

Se vengono chiamati **2 numeri** dal capo gioco allora i due giocatori di ogni squadra, dovranno dirigersi verso la bandierina a cavalcioni (uno sulla schiena dell'altro, detto anche a "**brigiotto**").

Se vengono chiamati **3 numeri** dal capo gioco allora i tre giocatori di ogni squadra, dovranno creare una **seggiolina**. Nello specifico due giocatori, disposti l'uno di fronte all'altro, tendono il braccio sinistro e piegano il destro appoggiandolo sull'incavo del gomito sinistro. La mano sinistra afferra il braccio destro del compagno. I due giocatori, si piegano leggermente per far salire a sedere il terzo giocatore chiamato. Quest'ultimo, dopo essersi seduto comodamente, mette le sue braccia intorno al collo degli altri due giocatori per sostenersi. A questo punto "le gambe della sedia" si possono rimettere in piedi e dirigersi velocemente verso la bandierina. (Consigliamo che sia la persona più leggera a sedersi sulle braccia dei compagni).



## GIOCHI SCOUT AREA VIOLA

### Scuola primaria

Se vengono chiamati **4 numeri** dal capo gioco allora i quattro giocatori si dispongono in fila a braccetto uno accanto all'altro. Inoltre incrociano tra loro le gambe facendo sì che la propria gamba destra sia accavallata a quella sinistra del compagno alla propria destra. Quindi si crea una **catena**. Muovendosi in questo modo devono dirigersi a prendere la bandierina.

Se vengono chiamati **5 numeri** dal capo gioco allora si dovrà formare il **razzo**. Ovvero quattro giocatori creano due diverse seggioline (come spiegato nella chiamata a 3) che si affiancano e si piegano insieme per far salire, sdraiato a pancia sotto, l'altro giocatore chiamato.

Il gioco termina quando saranno stati chiamati almeno una volta tutti i numeri. Vince la squadra con più punti.

Consigliamo di chiamare in modo alternato numeri dispari e numeri pari.



# Staffetta con domande giungla

## Regole del gioco

Il gruppo viene diviso in due squadre, entrambe con lo stesso numero di componenti (consigliato da 10 a 16 partecipanti). Viene deciso il numero di punti necessario per vincere (consigliamo di avere pronte almeno il doppio di risposte rispetto al numero dei componenti della squadra). Si dispongono su due linee parallele, in fila uno dietro l'altro. Il capo gioco si posiziona di fronte alle due file, distante 15/20m. Il capo gioco inizia il primo round urlando la domanda alle due squadre, che una volta consultate sulla risposta faranno partire il primo della fila, che correrà verso il capo gioco per rispondere. Il primo che arriva ha la precedenza sulla risposta: in caso di risposta corretta viene assegnato 1 punto alla squadra, altrimenti viene data la possibilità di rispondere al secondo arrivato al quale verrà dato 1 o 0.5 punti (a scelta del capo gioco), in caso di risposta corretta o nessuno in caso di risposta sbagliata. In caso di risposta errata da parte di entrambe le squadre il capo gioco rende nota la risposta corretta. Al momento in cui sono rientrati come ultimo componente della fila il capo gioco pronuncia la seconda domanda e il gioco continua come descritto in precedenza. Il gioco finisce una volta arrivati al numero di punti stabiliti all'inizio.

## Le parole Maestre

- **AKELA:** Buona Caccia a tutti quelli che rispettano la Legge della Giungla.
- **BAGHEERA:** Zampe che non fanno rumore, occhi che vedono nell'oscurità, orecchie che odono il vento delle tane, zanne bianche e taglienti!
- **BALOO:** La Giungla è grande e il Lupetto è piccolo, che egli faccia silenzio e mediti.
- **KAA:** Un cuor leale ed una lingua cortese, fanno strada nella Giungla.
- **RAKSHA:** La forza del lupo è nel Branco, la forza del Branco è nel Lupo.
- **FRATEL BIGIO:** La mia traccia è la tua traccia, la mia Tana è la tua Tana, la mia preda è la tua preda se avrai fame fratellino.
- **CHIL:** Siamo dello stesso sangue fratellino tu ed io.
- **HATHI:** La Legge della Giungla è vecchia e vera come il cielo, chi la segue vivrà lieto e prospero.



### Domande sul libro della giungla

- **Cosa vuol dire Mowgli?** RANOCCHIO
- **Chi parla in favore di Mowgli?** BALOO
- **Cosa ha ucciso Bagheera per riscattare Mowgli?** TORO
- **Cosa vuol dire Raksha?** DIAVOLA
- **Che animale è Tabaqui?** SCIACALLO
- **Chi siede a capo della rupe del consiglio?** AKELA
- **Che animale è Shere Khan?** TIGRE
- **Di che colore è Baloo l'orso?** BRUNO
- **Come si chiama il branco guidato da Akela?** POPOLO LIBERO
- **Che animale è Kaa?** PITONE DELLE ROCCE
- **Se alla rupe sono rimasti solo Akela, Baloo, Bagheera, Mamma Lupa e Babbo Lupo, quante zampe ci sono in tutto?** VENTI
- **Qual è il nome delle colline dove vive il branco?** SEEONEE
- **Dove si trova la giungla?** INDIA
- **Di che colore è Bagheera?** NERO
- **Chi insegnerà la legge a Mowgli?** BALOO



### Domande sulla storia Scout e lupettismo

- **Chi è il fondatore del CNGEI?** CARLO COLOMBO
- **Chi è il fondatore degli scout?** BP oppure BADEN POWELL (nome completo: Sir Robert Stephenson Smyth Lord Baden-Powell, Primo Barone Di Gilwell)
- **Cosa vuol dire l'acronimo CDA?** CONSIGLIO D'AKELA
- **Qual'è il motto dei lupetti?** DEL NOSTRO MEGLIO
- **Quando è nato il movimento scout?** 1907
- **Di che nazionalità era Baden Powell?** INGLESE
- **Come si chiamava la moglie di BP?** OLAVE BADEN-POWELL (nome completo: Olave St. Clair Baden-Powell)
- **Come si chiamava il movimento femminile parallelo allo scautismo, fondato da Robert Baden-Powell?** GUIDISMO



### Domande di cultura generale

- **Cosa sono le Ande?** CATENA MONTUOSA
- **Dove si trovano le Ande?** SUD AMERICA
- **Quante Regioni ci sono in Italia?** 20
- **Che nome ha la pista riservata alle competizioni automobilistiche in genere?** AUTODROMO
- **Come si chiamava la spada magica che secondo la leggenda procurò a Re Artù il Regno?** EXCALIBUR
- **Quale animale ha la coda attaccata alla testa?** IL SERPENTE
- **In un abito femminile l'allacciatura è da destra a sinistra?** SI
- **Di quali colori è la bandiera di Città del Vaticano?** BIANCA/GIALLA
- **Se fa freddo si prende per il collo. Cos'è?** SCIARPA
- **I tre moschettieri erano quattro! L'ultimo però lo diventa solo alla fine del libro. Come si chiamava?** D'ARTAGNAN
- **Quante dita hanno le zampe posteriori dei cani?** 4
- **Secondo voi quante volte si ripete il numero 9 contando dal 1 al 99?** 20
- **Quante sono le corde di una chitarra classica?** 6
- **Quanti tasti ha il pianoforte?** 18, 88 o 128? 88
- **Qual è il più piccolo cane del Mondo?** CHIHUAHUA
- **Il delfino è un pesce molto intelligente, ha circa 260 denti, e uno spiccato senso sociale. Che cosa non va in questa frase?** DELFINO = MAMMIFERO





# Staffetta di altro tipo

## Regole del gioco

Il gruppo viene diviso in due squadre, entrambe con lo stesso numero di componenti (consigliato da **10** a **20 partecipanti**).

Si dispongono su due linee parallele, in fila uno dietro l'altro. Il capo gioco si posiziona di fronte alle due file, distante qualche metro. Il capo gioco chiama i primi dei due gruppi che arriveranno da lui dove saranno posizionati due grandi cartelloni e dei pennarelli.

Ogni squadra ha il suo cartellone su cui è iniziato un disegno. Ciascun partecipante continua a disegnare sul cartellone e al grido "Cambio" dato dal capi gioco tornano a corsa dalla propria squadra, battono il cinque al primo della fila e gli dicono "Buona caccia". Parte a corsa il secondo e continua il disegno.



## Varianti

Varianti possono essere varie modalità in cui correre (es, solo su una gamba, all'indietro, saltando come una rana...) e modalità di colorare (con braccio destro o sinistro, con i polsi, tenendo il pennarello con la bocca..).

Vince la squadra che realizza il disegno più bello e più sensato realizzato. Serve per far sviluppare la cooperazione all'interno delle squadre.

# Mimo di oggetti/azioni

## Regole del gioco

Il gruppo viene diviso in due o più squadre e il gioco consiste nel far indovinare ai propri compagni di squadra delle parole, in un tempo limite deciso precedentemente, usando dei gesti e della mimica: suoni, linguaggio parlato e oggetti sono proibiti.

Un giocatore viene nominato «capo gioco» e farà da arbitro.

In un'altra variante di gioco le due squadre si possono sfidare per indovinare la parola mimata.

Le parole da indovinare possono essere scelte dall'arbitro o direttamente dalla squadra rivale. Invece di eseguire la versione tradizionale del gioco, con un giocatore-attore e un gruppo che deve indovinare, provate a giocare con due mimi contemporaneamente.

Ogni attore gioca per la propria squadra ed entrambi i giocatori devono mimare la stessa parola. La prima squadra che indovina la parola riceve il punto.

Una variante divertente e utile per i bambini più piccoli è mimare le lettere dell'alfabeto: a turno ogni bambino mimerà una lettera con il proprio corpo e gli altri dovranno provare a indovinarla. Per rendere il gioco più difficile si possono comporre anche delle parole, con un bambino per ogni lettera.

## Esempi di azioni da imitare

- Ritagliare un foglio
- Rompere le uova
- Annusare un fiore
- Far rimbalzare una palla
- Apparecchiare la tavola
- Spaccare la legna
- Leggere il giornale
- Avvitare una lampadina
- Scrivere una lettera
- Lavarsi la faccia
- Verniciare uno steccato
- Giocare a tennis
- Gonfiare un palloncino
- Scavare nella sabbia
- Stendere i panni
- Infilarsi i pantaloni
- Innaffiare i fiori
- Impastare una pizza
- Pettinare i capelli a qualcuno
- Cercare qualcosa che si è perso
- Passaggio pallina ping-pong (medie) e ma
- Scenetta con educatore



**“Ma da queste  
profonde ferite  
usciranno  
farfalle libere”**

