

### **Abilità cinesi**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo Di attenzione

Luogo In sede

Materiale

Riso , piatti

Spiegazione

Si tenta di trasferire dal tavolo ad un piatto trenta chicchi di riso nel minor tempo possibile.

**PREPARAZIONE:** Ogni giocatore sistema sul tavolo davanti a sè un piatto, due bacchette e trenta chicchi di riso. **COME SI GIOCA:** Al segnale di via il giocatore inizia a trasferire i chicchi di riso del tavolo al piatto, utilizzando solamente le bacchette. Vince chi... Il giocatore che termina per primo di trasferire tutti i chicchi. **Materiale necessario:** Per ogni giocatore un piatto (o recipiente simile), due bacchette di legno (o bastoncini da gelato), del riso

### **Titolo Contrabbandieri**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Di squadra

Luogo All'aperto

Materiale

Cartellini Alce Rossa, colori a tempera, oggetti da usare come merce

Spiegazione

Le due squadre: contrabbandieri e finanzieri hanno rispettivamente due basi. I contrabbandieri devono portare della merce dalla loro base ad un nascondiglio segreto senza essere intercettati dai finanzieri. I finanzieri possono arrestare un contrabbandiere leggendogli il numero riportato in fronte (Alce rossa). Una volta arrestato va condotto in prigione dove dovrà rimanerci per 2 minuti dopo di che tornerà in gioco ma come finanziere. Se durante i 2 minuti un altro contrabbandiere riesce a liberare il prigioniero, quest'ultimo ritorna libero. Si possono usare le tempere per identificare le due squadre.

### **Titolo Stratega**

Giocatori Due Squadriglie

Tipo Di osservazione

Luogo All'aperto

Materiale

carta, penna e molto molto cervello

Spiegazione

esiste una graduatoria di gradi che è decrescente: generale, colonnello, sergente, capitano, tenente, soldato. Le due squadriglie si sistemano ai lati opposti del campo e vengono dati dei cartellini ogni squadriglia ha 1 generale 2 colonnelli 3 sergenti 4 capitani 5 tenenti 6 soldati 2 spie e 2 bombe all'inizio si possono dare tutti tranne spie bombe e il generale al terzo giro si mettono spie e al quinto anche generale e bombe la sq. da ad ogni componente un cartellino mentre uno fa lo stratega quando l'arbitro fischia si parte e si prende un giocatore della squadra opposta e si va dall'arbitro che prende i cartellini dei due e vede chi è morto cioè quello che ha il grado più basso dopo di che si torna dallo stratega e si dice chi hai preso chi ha vinto e il tuo grado lui si annota tutto e quando la sq è tornata tutta si ridanno i cartellini nuovi a chi ha perso e si dice chi devi tentare di prendere in modo che si scopre meglio il grado di appartenenza di ( per esempio se io ho sergente e nel primo giro e l' arbitro mi dice che sono morto l' altro avrà sicuramente il colonnello i cartellini si cambiano solo quando si è morti)le spie servono a vedere direttamente il cartellino dell' avversario senza supportarlo mentre le bombe sono le uniche che uccidono il generale ovviamente se muori non puoi riutilizzare il cartellino la sq. quando è sicura di chi può essere il generale manda una bomba ed il prima bomba che scoppia su di un generale fa vincere la sq. insomma dovete solo usare il cervello se non capite mandatemi una mail che ve lo rispiego

### **Titolo Ruba la n.1**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Gioco Notturmo

Luogo All'aperto

Materiale

Cartoncino giallo su cui scrivere il numero e qualsiasi cosa possa mimetizzarvi

Spiegazione

Voi siete la banda bassotti e state cercando di rubare la moneta numero 1 di paperone. sul vostro petto avete ben visibile il num. di matricola che tutti i bassotti portano. il vostro nemico è la luce infatti i difensori sono in possesso di una torcia se dovessero riuscire a leggere il vostro numero siete automaticamente eliminati. arrivati sul posto dove viene custodita la n.1 sarà pieno di nemici sarà lì che dovrete usare l'astuzia ed essere "piu' veloci della luce"

### **Titolo Le carte**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Rilassanti

Luogo In sede

Materiale

Carte da scala quaranta.

Spiegazione

Ad ogni giocatore viene data una carta da scala quaranta. I giocatori sono seduti in cerchio. Una persona tiene il mazzo delle carte e ne estrae una dicendo ad alta voce il seme. I giocatori che hanno una carta di quel seme si spostano di una posizione verso destra: se questa è occupata, si siedono in braccio alla persona. Si prosegue ad estrarre carte. Vince chi torna per primo alla sua posizione iniziale.

### **Titolo Il morso del vampiro**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Grandi Giochi

Materiale

v. spiegazione

Spiegazione

Prima parte: alla ricerca di Drapula \*INTRODUZIONE\* Si presenta ai ragazzi DYLAN CAT, l'indagatore del sonno agitato, che dice di stare inseguendo da molto tempo il più tremendo dei vampiri: il marchese DRAPULA. Ha scoperto che dovrebbe arrivare dalle parti di Venaus perché lì, cinquecento anni fa, un suo antenato era stato ucciso da dei viaggiatori che provenivano da un piccolo borgo chiamato Sanganus e quindi ora vuole vendicarsi. Dylan manda quindi i ragazzi a cercarlo dicendogli di stare attenti a non affrontarlo. \*COLLEZIONISTA In realtà è Drapula travestito, ma ai ragazzi racconta di essere stato il più grande cacciatore di vampiri della storia, ma che adesso è in pensione e si limita a collezionare oggetti riguardanti i vampiri. Sa dove si trova Drapula, ma promette di rivelarlo solo a chi riuscirà a portargli l'ultimo pezzo della sua collezione e cioè i denti del cognato del bisnipote di Dracula. \*FIORAIO Possiede una piantina che indica dove si trovano i denti, ma la darà solo a chi gli porterà un fertilizzante in grado di salvare la sua pianta preferita che sta morendo. Sulla mappa è indicato il luogo in cui si trovano i denti e la parola d'ordine che bisogna dire al custode perché lui ceda i denti (la parola d'ordine è: \_\_\_\_\_). \*NONNINA Non ricorda mai bene le cose, è sorda e un po' matta ed inoltre assilla chiunque incontra con storie sul suo passato. Cerca disperatamente suo figlio disperso in guerra e sarà disposta a dare un fertilizzante miracoloso a chiunque le porti sue notizie. Possiede anche lo spillone maledetto \*GENERALE In guerra aveva sotto il suo comando il figlio della vecchietta che però aveva disertato poco prima di partire per il fronte senza dare più notizie. Per testimoniare questo alla vecchietta ha una lettera. \*POETA In realtà è il guardiano dei denti, ma lo rivelerà solo a chi conosce la parola d'ordine ( ). Detta la parola d'ordine i ragazzi dovranno superare un paio di

prove d'abilità prima che il guardiano gli consegna i denti. Quando i ragazzi avranno ottenuto i denti, li porteranno al collezionista che a questo punto rivelerà la sua vera identità dicendo che fino a quel punto aveva dovuto rimanere in incognito perché si era rotto i suoi denti originali cadendo dalle scale. Detto questo scaccia i ragazzi dicendo che adesso vuole rimanere solo per stendere un piano per la conquista del mondo. Seconda parte: la grande paura I ragazzi tornano da Dylan e gli raccontano l'accaduto. Lui allora gli dice che la cosa è molto grave perché Drapula è molto potente e i normali metodi per uccidere i vampiri non servono a niente. A questo punto Dylan li manda dall'oracolo della montagna a chiedere il metodo per ucciderlo. \*L'ORACOLO DELLA MONTAGNA Conosce le risposte ad ogni domanda, ma risponde solo a quelle degne di considerazione. Conosce il metodo per uccidere Drapula, ma per realizzarlo è necessario trovare tre oggetti: lo spillone maledetto, il foglio magico e la penna del diavolo. La Nonnina possiede lo spillone e lo consegnerà a chiunque glielo chieda. \*LA MUMMIA Era stata portata al museo egizio, ma lì si annoiava e quindi è fuggita per cercare di entrare nel mondo dello spettacolo, ma ha perso un invito che le aveva dato un famoso produttore e così adesso è disperata. Possiede il foglio magico e lo darà a chi riuscirà a ritrovare l'invito che è nascosto nelle vicinanze. \*CONTADINO Possiede la penna del diavolo ed è disposto a darla a chi farà piovere sul suo campo con una danza della pioggia. Quando i ragazzi troveranno tutti e tre gli oggetti l'oracolo ritaglierà nella carta una persona per usarla come bamboletta voodoo, ma i ragazzi dovranno riuscire a farsela autografare da Drapula con la penna del diavolo. Fatto questo dovranno portare la bambola e lo spillone a Dylan. A questo punto si radunano tutti i ragazzi e Drapula si presenta per ucciderli tutti, ma Dylan lo mette in fuga trafiggendo la bambola con lo spillone.

### **Titolo Calcio balilla**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Di agilità

Luogo All'aperto

Materiale

Una palla ed un campo delimitato in base al numero dei ragazzi

Spiegazione

Si sistemano i ragazzi come nei biliardini a linee alterne. Cioè un portiere poi la linea dei difensori, i centrocampisti e gli attaccanti e intervallati gli avversari con le stesse linee di difesa centrocampo e attacco. I giocatori dovranno stare fermi sul posto (non è possibile neanche saltare) e passarsi la palla con le mani da linea a linea per fare gol nella porta avversaria. Gli avversari dovranno cercare di intercettare la palla nei passaggi. Se la palla durante un passaggio cade a terra senza che nessuno la tocchi la palla va all'altra squadra. E possibile girarsi per ricevere la palla e abbassarsi per bloccarla rasoterra. Il portiere deve stare fermo sul posto, può intercettare solo con le mani quindi regolarsi secondo la grandezza della porta. Naturalmente si possono organizzare i tornei di squadriglie!!!! Buon Divertimento.

### **Titolo La vocale fatale**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Di attenzione

Luogo In sede

Materiale

nulla!!

Spiegazione

I giocatori sono seduti. Il campo gioco stabilisce una vocale da non pronunciare. Si pongono poi delle domande ad un giocatore e questi deve rispondere senza esitare, evitando di utilizzare parole che contengano la vocale incriminata. Se il giocatore sbaglia il gioco passa ad un altro giocatore.

Vince chi resiste a più domande!

### **Titolo Occhio alla lettera**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Tecnica: morse

Luogo In sede

Materiale

Un fischietto

Spiegazione

I giocatori si dispongono in semicerchio. Il capo gioco segnala con il fischietto una lettera (in Morse). Prima che siano trascorsi 30 secondi, tutti i giocatori il cui nome contiene quella lettera devono alzare il braccio. Chi non alza il braccio in tempo perde un punto!

### **Titolo Il morto**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo In sede

Materiale

Una coperta (o poncho), un pallone.

Spiegazione

Si fa distendere una persona per terra e si mette il pallone tra i piedi e le scarpe alle mani in modo da sembrare invertiti mani e piedi. Si copre poi il tutto con la coperta. Dopo un paio di minuti si chiamano tutti gli altri giocatori e uno di loro scelto a caso si siederà sulla persona distesa per terra. Il giocatore scelto dovrà cercare di scoprire chi è il morto, facendo domande al capo gioco (o in alternativa a tutti gli altri giocatori-complici). Ad un certo punto o ad una parola precedentemente concordata, il morto si sveglierà e spaventerà il giocatore che gli è sopra.

### **Titolo I Vampiri**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo Gioco Notturmo

Luogo Vari

Materiale

Tempere colorate

Spiegazione

un rappresentante per squadriglia si sporca le mani di tempera e va in giro a sporcare gli squadriglieri avversari nel viso, allo scadere del tempo (per il tempo regolatevi secondo il numero di partecipanti), la squadriglia con meno vampiri, vince.

### **Titolo Il poncho**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo In sede

Materiale

Un pocho

Spiegazione

Si sceglie un giocatore e lo si porta lontano dagli altri a cui si spiega il gioco. Il gioco consiste nel far credere al giocatore di aver indosso un capo di abbigliamento che il gruppo a scelto. Il giocatore deve cercare di indovinarlo chiamandolo (es. camicia), siccome il capo prescelto è il poncho che sarà fatto indossare al giocatore prima dell'inizio del gioco, deve togliersi il capo nominato con segno dell'errore. Il giocatore vince chiaramente quando indovina che il capo d'abbigliamento è il poncho.

### **Titolo La lettera Tabù**

Giocatori 1-2 Squadriglie

Tipo Di osservazione

Luogo Vari

Materiale

Oggetti diversi (matite, monete, penne, ecc)

Spiegazione

I giocatori sono in cerchio. Il capo gioco mette al centro del cerchio tanti piccoli oggetti quanti sono i giocatori meno uno. Il capo gioco inizia una storia. I giocatori vengono avvertiti che quando egli dirà una parola che inizia con una certa lettera, ad esempio "B", tutti i giocatori dovranno cercare di impadronirsi di uno degli oggetti posti al centro. Chi rimane a mani vuote perde un punto. La storia riprende dopo che tutti gli oggetti sono stati rimessi al centro.

### **Titolo I sentimenti**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Tecnica: espressione

Luogo Vari

Materiale

nulla!!

Spiegazione

I giocatori sono seduti in cerchio. Il capo gioco consegna un fazzoletto ad uno di loro per bendarsi gli occhi. Poi gli chiede di mimare un sentimento, con i gesti e senza dire nemmeno una parola. I sentimenti che indicherà potranno essere, ad esempio: la disperazione, la gioia, l'ira, l'allegria, il dolore, lo stupore, la fame, ecc. Gli spettatori giudicheranno i risultati.

### **Titolo Ladri e Poliziotti**

Giocatori 2-3 Squadriglie

Tipo Di agilità

Luogo All'aperto

Materiale

nulla!!

Spiegazione

In un angolo del campo si delimita la prigione. Un terzo dei giocatori sono carabinieri e cercano di toccare gli altri (ladri) per catturarli e condurli alla prigione. Appena un ladro è toccato da un poliziotto deve fermarsi e il poliziotto deve condurlo in prigione. se un ladro libero riesce a toccare un ladro in prigione, questi è libero e torna a giocare. Il gioco prosegue finchè i ladri non sono stati arrestati tutti.

### **Titolo Appostamento ai cervi**

Giocatori Una Squadriglia

Tipo Varia

Luogo Tra la natura

Materiale

nulla!!

Spiegazione

Il caposquadriglia fa la parte del cervo, che non deve nascondersi, ma stare in piedi e muoversi, se vuole, di tanto in tanto. Gli scouts escono a cercarlo, e ciascuno tenta a suo modo di arrivare fino a lui senza esserne visto. Quando il caposquadriglia vede uno scout, gli grida di alzarsi in piedi e lo esclude dal gioco. Dopo un certo tempo, il caposquadriglia grida FINE e si vede chi è arrivato più vicino al cervo.

### **Titolo Bandiera Color**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Di squadra

Luogo Vari

Materiale

Un pallone e degli scalpi (vanno bene anche i fazzolettoni).

Spiegazione

Ci sono due squadre, le quali si pongono in riga una di fronte all'altra (ognuno con il viso rivolto verso il proprio avversario). Ogni partecipante ha un suo scalpo (fettuccia o fazzolettone infilato nei pantaloni dietro la vita). Ad ognuno viene assegnato il nome di un colore. A caso (ragionato) l'arbitro chiama un colore, quindi lancia il pallone al centro del campo (o anche dietro purchè in

maniera intelligente). I due colori devono cercare di prendere il pallone e riportarlo dietro la linea della propria squadra. Chi prende il pallone deve cercare di non farsi scalpare. Viceversa chi non ha il pallone deve scalpare l'avversario. Il punto si conquista: scalpando l'avversario che con il pallone cerca di tornare dalla propria squadra; portando il pallone dietro la propria squadra; se si viene scalpati senza il pallone in mano. E' possibile (per chi ha la palla) lasciare andare il pallone per non essere scalpati (nel qual caso l'avversario puo` raccogliarlo), ma non palleggiare.

### **Titolo Caccia all'esploratore**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Di osservazione

Luogo All'aperto

Materiale

nulla!!

Spiegazione

Si da` all'esploratore il tempo di andare a nascondersi, e quindi tutti gli altri partono per ritrovarlo. Se l'esploratore non viene trovato, o se riesce entro un dato tempo a ritornare al punto di partenza senza essere stato toccato, vince il gioco.

### **Titolo Le modifiche**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Di osservazione

Luogo In sede

Materiale

Carta e penna per ogni squadra

Spiegazione

Dopo che le squadre hanno osservato bene la stanza, escono. Il capo gioco scambia di posto alcuni oggetti. Le squadre rientrano e osservano i cambiamenti. Le squadre escono di nuovo e scrivono sul loro foglio le differenze notate. 1 punto per ogni risposta corretta.

### **Titolo Le Sillabe**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo Di attenzione

Luogo Vari

Materiale

una palla

Spiegazione

I giocatori sono in cerchio. Il capo gioco lancia la palla ad un giocatore dicendo una sillaba. Il giocatore deve afferrare la palla e dire una seconda sillaba che, insieme alla prima, formi una parola. Poi lancia la palla ad un altro giocatore e così via... Ogni sillaba già detta fa perdere un punto. Il gioco deve essere svolto velocemente

### **Titolo Corrado comanda**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Vari

Materiale

nulla!!

Spiegazione

Si sta seduti in cerchio e si elegge un capogioco che dice una dopo l'altra frasi come ... "corrado comanda: toccatevi il naso con la punta dell'indice della mano sinistra". Tutti eseguono il comando e il gioco prosegue. Il bello accade quando "Corrado" dice una cosa e ne fa un'altra. A quel punto, molti dei giocatori rimangono disorientati e fanno quello che vedono e non ciò che sentono dire. Chi sbaglia viene escluso dal gioco.

### **Titolo La Principessa**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Di attenzione

Luogo Vari

Materiale

niente !!!!

Spiegazione

Si dispongono i ragazzi in cerchio e si numerano. Uno di loro (escluso dalla numerazione) si siede al centro del cerchio e chiama 2 numeri. Il primo numero chiamato dovrà difendere la principessa baciando il secondo numero chiamato, il secondo invece dovrà cercare di liberare la principessa baciandola ed evitando i baci del primo. Chi perde si siede al centro e cede il proprio numero all'ex principessa.

### **Titolo Bevanda**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo All'aperto

Materiale

Acqua

Spiegazione

Si scelgono 5 ragazze e 5 ragazzi a caso. Dopo le ragazze devono riempirsi la bocca di acqua. Successivamente i ragazzi (precedentemente allontanati, ad 1 ad 1 si avvicinano alle 10 ragazze e ne scelgono 1. Dopo il resto del reparto deve dire 1 parte del corpo da baciare e infine dirà la bocca e quando la ragazza vedrà avvicinare la bocca del ragazzo gli butta l'acqua che ha ancora in bocca. Dopo man mano si avvicinano gli altri ragazzi non consapevoli di ciò che era successo al concorrente precedente, perché allontanati.

### **Titolo Gavettonball**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Di squadra

Luogo All'aperto

Materiale

Gavettoni, due secchi con dentro un po' d'acqua.

Spiegazione

Come ScoutBall ma al posto della palla si usa un gavettone!!

### **Titolo Gioco delle coppie**

Giocatori 1-2 Squadriglie

Tipo Di percezione

Luogo In sede

Materiale

nulla!!

Spiegazione

Si dispongono 6 ragazze in fila ed a ogniuna si assegna un ragazzo portato lontano in precedenza. Ad uno ad uno arrivano i ragazzi che, dando un bacio alle ragazze dovrà capire chi è la sua. Le ragazze dovranno farlo capire con un bacio sennò, se il ragazzo sbaglia con uno schiaffo. Se un ragazzo bacia la ragazza di un altro mentre il "legittimo proprietario" l'ha già riconosciuta allora riceverà un calcio.

### **Titolo Pistolero**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo BAN(S)

Luogo In sede

Materiale

Niente!!

Spiegazione

In cerchio con uno al suo interno, questi con gli occhi chiusi girerà su se stesso e sparerà ad uno del cerchio, quest'ultimo si abbassa e permette il duello tra i 2 che sono ai suoi lati, vince chi spara per primo, chi è stato sparato andrà a prendere il posto di chi sparava, fino a che non rimangono 3 giocatori a questo punto il duello sarà fatto spalla a spalla contando fino a 3 .

### **Titolo Scialuppe**

Giocatori Due o più squadriglie

Tipo Di agilità

Luogo Vari

Materiale

Dei cordini.

Spiegazione

Tutto il Branco in cerchio rappresenta una nave. Tutti quanti si girano su un lato cantando "Er barcarolo va contro corente-e", oppure "E la pioggia e il temporale", e girano in tondo facendo finta di remare. All'improvviso un V.L. grida: "NAUFRAGIO! SCIALUPPE DA (TRE)!"

Immediatamente tutti i Lupetti devono correre e mettersi in salvo. Le scialuppe sono rappresentate per esempio da piccoli cerchi di cordino per terra: i gruppi di (3) Lupetti devono stringersi per mano attorno a una di queste scialuppe. Chi non riesce a formare un gruppo da (3) esce; gli altri ricominciano. Per lanciare il gioco si può far intervenire... un marinaio!

### **Titolo Giustizia**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Vari

Materiale

nulla!

Spiegazione

Si scelgono tra i giocatori: un imputato, un paio di testimoni, un pubblico ministro (accusa), un avvocato difensore. Tutti gli altri giocatori sono i giurati. Il Capo Gioco fa il presidente del tribunale. Si racconta una storia e si spiega di quali colpe è accusato l'imputato. Si danno poi 10 minuti di tempo per preparare il processo (accusa, difesa, testimoni, ...). Quando tutto è pronto ogni persona prende il suo posto. I giurati sono seduti in semicerchio intorno al presidente. Al centro c'è l'imputato, a destra la difesa e a sinistra l'accusa. L'accusa, in piedi, espone le accuse dell'imputato. Il presidente invita l'accusa a provare ciò che dice. L'accusa potrà interrogare pubblicamente l'imputato ed i testimoni e cercherà di dimostrarne la colpevolezza. Il presidente dirige il dibattito, dando la parola anche alla difesa, ai controinterrogatori e così via. Al termine la giuria emetterà il verdetto.

### **Titolo Imbutto**

Giocatori 1-2 Squadriglie

Tipo Di percezione

Luogo All'aperto

Materiale

Un imbuto, dell' acqua e delle monetine.

Spiegazione

Si fanno uscire due o tre persone. Appena ne arriva una il capo del gioco gli mette una monetina sulla fronte e dice che deve far cadere la moneta sulla mano tesa. Dopo il capo gioco dice alla persona di riprovarci, magari con più monetine...poi si infila l'imbuto nei pantaloni della persona in questione e le si dice di far centrare con le monetine sulla fronte l'imbuto. Alla fine si benda la persona e, mentre cerca di centrare l'imbuto si versa dell'acqua dentro i pantaloni.

### **Titolo Solo tre passi**

Giocatori 1-2 Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Tra la natura



Materiale

un fazzoletto o simile.

Spiegazione

Si delimita un'area di gioco (priva di ostacoli). I giocatori si sparpagliano all'interno di quest'area.

Un giocatore ha gli occhi bendati e deve cercare di toccare gli altri giocatori entro un tempo preciso (3 min.). I giocatori stanno in piedi nel posto scelto e non possono compiere più di tre passi per evitare il cercatore. I cercati possono abbassarsi ma senza toccare il suolo con le mani. Quando un giocatore viene toccato diventa cercatore e il gioco ricomincia

### **Titolo Tocca e cerca**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Vari

Materiale

bende per occhi, sassi o simili

Spiegazione

Vengono disposti dei sassi a formare un percorso (magari una lettera) lungo circa 150m. I giocatori bendati devono seguire la traccia di sassi fino al traguardo, cercando di indovinare la figura (o lettera) rappresentata. Vince chi ce la fa nel minor tempo possibile.

### **Titolo Galletti**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Vari

Materiale

nulla!!

Spiegazione

Si traccia a terra un cerchio di 2 metri di diametro, a turno due giocatori si dispongono faccia a faccia, con le mani rivolte verso l'avversario, accovacciati e si muovono saltellando sui piedi. Vince chi fa perdere l'equilibrio all'avversario o lo fa uscire dal cerchio.

### **Titolo Sparviero**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Varia

Luogo All'aperto

Materiale

nessuno.

Spiegazione

Si delimita un campo rettangolare grande in proporzione al numero dei giocatori. Tutti i giocatori si schierano all'esterno del lato più corto del campo: lì attende al varco il feroce sparviero. Tutti devono ad un segnale dell'arbitro lanciarsi di corsa cercando di raggiungere il lato opposto del campo, senza farsi catturare ( con il semplice tocco ) dallo sparviero. Quelli toccati dagli artigli dello sparviero si tengono per mano e lo aiutano nella caccia, formando una catena, che non deve essere rotta in nessun modo ( questi non possono catturare, ma possono essere usati dallo sparviero come una rete per imprigionare nuove prede ). L'ultimo catturato vince l'onore di essere lo sparviero nella manche successiva.

### **Titolo Shake shake dance**

Giocatori Una o più Squadriglie

Tipo BAN(S)

Luogo Vari

Materiale

nulla!!

Spiegazione

Uno Scout: "Hey, explorer, vuoi ballare la shake shake dance con me?" Tutti: "si" Uno Scout: "e allora..." (Insieme) a destra shake shake, a sinistra shake shake, in alto shake shake, in basso shake shake Uno Scout: "Hey, explorer, vuoi ballare la shake shake dance con ....?" La persona indicata riparte da capo con la danzetta. Chi è in mezzo deve indicare i gesti della danzetta che dovranno ripetere tutti gli altri esploratori.

### **Titolo Caccia alla Bandiera**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo All'aperto

Materiale

Bandierine di segnalazione

Spiegazione

Tre bandiere (p.ese. bandierine di segnalazione) sono piantate in un territorio determinato a circa 20 metri l'una dall'altra. Il capo del campo che difende le bandiere sceglie il posto a suo giudizio, e dispone i suoi uomini a non meno di 200 metri dalle bandiere. Gli attaccanti inviano esploratori per scoprire: a) dove sono le bandiere; b) dove sono le postazioni dei difensori. Poi cercano di raggiungere le bandiere e portarle via senza essere visti dai difensori. Un attaccante non può portare via più di una bandiera. I difensori non possono avvicinarsi a meno di 200 metri dalle bandiere; per catturare uno dei incursori, devono avere almeno due uomini a non meno di 10 metri da lui e gridargli "mani in alto!". Al segnale di fine gioco dato dall'arbitro, tutti devono alzarsi in piedi nel posto in cui sono, in modo che si possa controllare quanto sono vicini gli attaccanti e la posizione esatta delle postazioni difensive. E' molto importante per i capi dei due campi mantenere un collegamento costante con i loro uomini. Volendo, gli attaccanti possono simulare un falso attacco da una parte, mentre uno Scout da solo punta sulle bandiere dalla direzione opposta. Di notte le bandiere possono essere sostituite da lanterne appese a 60 cm dal suolo, e la distanza minima dei difensori da esse sarà di 100 m.

### **Titolo Lettere e fantasia**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo In sede

Materiale

Fogli di carta e penne

Spiegazione

Ognuno prende un foglio (e una penna), lo divide in 6-7 colonne che rappresentano le categorie (da scrivere in cima alla colonna): nomi, cose, colori, animali, piante, e chi più ne ha più ne metta; attenzione: l'ultima colonna va lasciata vuota (è la colonna dei punti). Si prende poi un altro foglio comune a tutti dove si scrivono e si cerchi le lettere dell'alfabeto. Un giocatore qualunque si benda gli occhi e con la penna, sceglie una lettera del foglio comune. La lettera scelta viene cancellata, e tutti i giocatori possono iniziare a riempire le colonne con una parola attinente alla categoria e che inizia con la lettera scelta. Quando uno finisce (cioè ha trovato una parola giusta per ogni categoria), comincia a contare 20 secondi (ad alta voce), e quando arriva a 20, tutti i giocatori devono smettere di scrivere. E' chiaro che se nessuno completa le categorie, dopo qualche minuto si smette lo stesso. A quel punto c'è la verifica: per ogni categoria ogni giocatore dice la parola che ha trovato e prende 10 punti se è l'unico ad aver trovato quella parola, 5 punti se invece anche un altro o più di un giocatore ha trovato la stessa parola. Ovviamente zero punti se la parola non è stata trovata o se non ci incastra nulla con la categoria. Si sommano i punti conquistati e si riportano nell'ultima colonna. Si riparte con una nuova lettera (scelta alla cieca da un altro giocatore). Vince chi fa più punti.

### **Titolo Obiettivo omnia**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Vari

Materiale

2 dadi, dei quadratini con le copie delle specialità (in alternativa un segnapunti o tutti e due)

Spiegazione

A turno una squadriglia lancia due dadi, uno i cui numeri corrispondono alle squadriglie ed uno in cui un corrisponde ad una specialità (i dadi devono essere di colore diverso!!) una volta usciti i due numeri la squadriglia uscita dovrà porre la domanda circa la specialità uscita (es dopo che la cervi lancia i dadi escono fuori il colore blu per le specialità ed il n° 1 per la squadriglia in questo caso la cobra (n°1) dovrà fare una domanda alla cervi circa la specialità d'infermeria (blu), se risponderà bene alla domanda vincerà la specialità o un bonus se ne era in possesso, se invece risponderà male o non risponderà entro 60 sec. non la riceverà o la perderà nel caso in cui ne era in possesso. I bonus, che si acquisiscono quando rispondi bene ad una domanda circa una specialità che già si aveva, danno la possibilità alla squadriglia di ritirare i dadi nel caso in cui esca una specialità di cui sono già in possesso. Se una squadriglia sarà in possesso di tutte le sei specialità al turno successivo l'acquisizione della sesta specialità dovrà rispondere ad una domanda (più difficile delle altre) fatta dal capo-reparto circa una delle sei specialità acquisite entro 60 secondi, se ciò non avviene la squadriglia deve rinunciare ad una delle specialità se invece avviene vinceranno la specialità di omnia. Vince la squadriglia che per prima riceverà l'omnia o chi al termine del tempo concesso avrà più specialità. Commento: Il gioco è un avvincente mix di fortuna ed abilità, capacità individuale e gioco di squadra, strategia e rischio, per vincerlo è comunque necessario massima concentrazione impegno e abilità infatti se la squadriglia è poco intreressata, poco furba o poco istruita circa il mondo degli scout difficilmente potrà conquistare specialità e rischia di favorire i suoi avversari regalandogliele.

**Titolo Arturo e Elvira**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Di squadra

Luogo Vari

Materiale

niente!

Spiegazione

ci si divide tra maschi e femmine: i due gruppi si mettono uno davanti all'altro. Le ragazze iniziano il DIBATTITO TRA MARITO E MOGLIE con la frase "c'è un buco nel tetto Arturo Arturo, C'è un buco nel tetto Arturo Arturo" cantando. I ragazzi devono cantare in coro una risposta per Elvira del tipo "e chi se ne frega Elvira Elvira, e chi se ne frega Elvira Elvira" Le ragazze a loro volta risponderanno con una altra frase e così via. Perde il gruppo che non trova più le parole per rispondere al cognuge. A PARTE LE APPARENZE È UN GIOCO CHE DIVERTE MOLTO PERCHÈ ALLA FINE VERRANNO FUORI FRASI DELLE PIÙ BUFBE.

**Titolo Madonnina**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Di agilità

Luogo All'aperto

Materiale

un fisico ... prestante!

Spiegazione

Ci si divide in due gruppi equilibrati. Il 1° gruppo si dispone in colonna in questo modo: il 1° ragazzo mette le mani una sull'altra e il 2° della fila appoggia sulle mani del 1° la propria fronte e sta chinato con le gambe aperte. il 3° infila la testa in mezzo alle gambe del 2° e così via: il 4° la testa sotto le gambe del 3°,... Si forma quindi una lunga colonna. Il secondo gruppo deve cercare, uno alla volta, di saltare (come la cavallina) su questa colonna fino a raggiungere il primo. Se questo ci riesce parte il secondo. Il gioco finisce se la colonna si spezza o se i giocatori cadono dalla colonna o non riescono a salirvi. È UN GIOCO PER MASOCHISTI!!!

### **Titolo Chi non si muove è una foglia**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Varia

Luogo All'aperto

Materiale

niente!!

Spiegazione

ci si dispone su due file una di fronte all'altra. Si sceglie il "disgraziato" a cui tocca passare in mezzo alla via (in mezzo alle due file). i componenti delle file devono cercare di tirare schiaffi a mano aperta senza essere visti dal "disgraziato". il disgraziato esce dalla via quando vede che qualcuno gli sta per tirare uno schiaffo o se vede i denti di qualcuno. la persona che è stata vista diventa il nuovo "disgraziato" e tocca a lui passare in mezzo alle due file. GIOCO PER I MASOCHISTI DENTRO

### **Titolo Il sultano**

Giocatori Due o più Squadriglie

Tipo Varia

Luogo All'aperto

Materiale

nulla!!

Spiegazione

Le due squadre dovranno schierarsi una contro l'altra. Al centro del campo di gioco si pone il Sultano. Al fischio i numeri chiamati dovranno correre verso il Sultano e nel caso di una Sultana, l'esploratore dovrà baciarla, impedito dalla guida altrimenti viceversa.

### **Titolo Il gioco della pantegana!**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Di attenzione

Luogo Vari

Materiale

un isolante nella sua custodia!

Spiegazione

Ci si dispone tutti in cerchio tranne uno che sta al centro. Tutti si assegnano il nome di un animale (es Davide è il cane, Giorgio il ghepardo, etc...). Si fa un giro per sapere i nomi da animali di ogni persona. Quello al centro cerca di colpire con l'isolante uno a caso in testa. questo prima d essere colpito deve dire il nome animale d un altro componente. Allora quello al centro deve recarsi dall'animale che è stato detto e ricomincia perchè quello che è stato chiamato deve dire a sua volta il nome di un altro animale. se si viene colpiti prima di dire il nome d un altro animale si finisce al posto di tizio in centro. se tizio al centro non trova l'animale indicato da quello non colpito e sbaglia (es: il ragazzo prima d essere colpito dice "ghepardo" e tizio al centro non colpisce Giorgio, ma un altro quello colpito ingiustamente si alza e colpisce Tizio)

### **Titolo Palla Bastarda**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo Di agilità

Luogo All'aperto

Materiale

una palla

Spiegazione

Tutti contro tutti!!!si deve cercare di colpire gli altri con la palla e questi scappano. Si è fuori x2 minuti se si è colpiti sul tronco o sulle gambe. Si rientra quando la persona che ci ha colpito, viene colpita a sua volta. Se la palla viene afferrata direttamente si è fuori, se ha compiuto 1 o più rimbalzi no.

**Titolo il ceppo**

Giocatori 4-... Squadriglie

Tipo Varia

Luogo Vari

Materiale

un piccolo ceppo (o altro che possa sostituirlo... ad es. con una palla viene più divertente!)

Spiegazione

si forma un cerchio abbracciandosi le spalle, al centro verrà posto il ceppo. al via ci si deve muovere a forza di spintoni cercando di spingere qualcuno sul ceppo. chi fa cadere il ceppo, o anche solo lo tocca, è espulso. è divertente vedere le alleanze (es. tipico: esploratori contro guide) per far finire qualcuno sul ceppo e buttarlo fuori!

**Titolo Fettuccine**

Giocatori Più Squadriglie

Tipo BAN(S)

Luogo In sede

Materiale

nulla

Spiegazione

ci si divide per mute e ognuna sceglie un colore(es. nero, bianco, pezzato).inizia una muta a scelta e grida, saltellando x tre volte,il colore di un'altra muta.iniziano i neri e gridano "bianchi", e i bianchi risponderanno sempre saltellando 3 volte "che c'è che c'è che c'è". neri:"avete fettucce da vendere". bianchi:"ce n'è ce n'è ce n'è". neri:"di che colore sono?".a questo punto i bianchi scelgono un'altro colore e si continua così.si possono scegliere contemporaneamente 2 colori o decidere "tutti i colori".ogni muta porrà le domande e si risponderà,tutti all'unisono.

**Titolo Sbucciadito**

Giocatori 1-2 Squadriglie

Tipo Di agilità

Luogo Vari

Materiale

Pallone

Spiegazione

Ci si dispone in cerchio, si aprono le gambe (facendo sì che i piedi siano tutti uno a contanto dell'altro) ...lo scopo e'cercare di fare gol con la palla in mezzo alle gambe di un'altro... per parare il gol si usano evidentemente le mani. chi subisce il gol la prima volta ha la possibilità di giocare dando le spalle al cerchio, se subirà nuovamente un gol sarà eliminato.