

La "città" è individuata da un albero, o un edificio o una bandiera, e deve stare a circa 1 km dal confine.

Una Squadriglia nemica di contrabbandieri, si raduna a sua volta a quasi 1 km dal confine, ma dalla parte opposta. Essi dovranno attraversare tutti il confine, in una qualunque formazione a loro scelta, uno ad uno o assieme, o sparpagliati, e dirigersi quindi verso la città, sia di corsa che camminando, o a passo scout. Si suppone che solo uno di loro porti con sé il contrabbando e questi porterà alle scarpe dei ferri che lasciano un'impronta speciale.

Le sentinelle camminano avanti e indietro nel rispettivo settore (non possono correre fino a che non viene dato l'allarme), spiando le tracce del contrabbandiere. Non appena una sentinella scopre queste tracce dà il segnale d'allarme alla riserva, comincia essa stessa a seguirle più in fretta possibile. La riserva coopera immediatamente con lei, e tutti insieme cercano di catturare il contrabbandiere, prima che riesca a raggiungere la città.

Se arriva infatti dentro la cinta della città è salvo e ha vinto il gioco.



Undicesima chiacchierata

Osservare gli indizi



NON SOLO GLI OCCHI PER OSSERVARE

DI DARIO FONTANESCA
DISEGNI DI B.-P.

Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:

Technograph - TS

Testi di:

Dario Fontanesca
Chiara Fontanot

Disegni di:

Martina Acazi
B.-P.
Anna Demurtas
Sara Palombo
Laura Pontin
Isacco Saccoman

"... L'osservazione infatti è un'abitudine alla quale i ragazzi devono essere allenati, il cercare le tracce ad esempio è un mezzo interessante per conseguirla; la deduzione è l'arte di ragionare conseguentemente, traendo il significato delle cose osservate... B.-P."

Baden -Powell sapeva il fatto suo, nella Undicesima chiacchierata apre e svela una dimensione stuzzicante per tutte le Guide e per ogni Esploratore, quella dello **scrutare prima** e del **ben comprendere di conseguenza, analizzando correttamente i dati** acquisiti.

"... Una delle cose più importanti che deve imparare uno Scout è di **non permettere che**



Tom, il Piede-tenero cercatore di sentieri: "Non riesco proprio ad indovinare da che parte voltarmi. Non vedo alcuna traccia, né di amici, né di nemici..."

nulla sfugga alla sua attenzione... B.-P."

Attenzione, che uno Scout **deve porre sempre in ogni sua attività, è dalla meticolosità e dalla precisione nell'osservare** che gli E/G ricavano la **possibilità di ben ragionare e fare.**

B.-P. ci fornisce una serie ben nutrita di racconti per comprendere l'importanza e l'utilità del **carpire i particolari** siano essi **indizi, segni, segnali, indizi speciali**, addirittura **impronte digitali** (alla faccia di certe serie televisive...) e ci stimola a prestare la

massima concentrazione nell'utilizzare i nostri sensi, sia di giorno che di notte.

"...**Indizio** è la parola usata dagli Scouts per indicare **qualsunque piccolo particolare** e **qualsiasi altro piccolo segno che possa servire da guida per procurarsi le informazioni di cui sono alla ricerca... B.-P."**

Nella chiacchierata dedicata all'osservazione degli indizi, scoprete esercitazioni di Squadriglia (anche in città) e giochi di osservazione sia in sede che fuori, in città o in campagna; ma anche i classi-

ci e sempre validi giochi di Kim e di stimolazione dei cinque sensi. In questo inserto, vi proponiamo tutta una serie divertente di giochi ed attività per conoscere o migliorare questa affascinante disciplina. Quanto citato sopra, ovviamente, sarà da leggere su **Scautismo per Ragazzi**, ma soprattutto da vivere fuori per i boschi, fra alberi ed acqua, sopra la terra e sotto il cielo, osservando, ascoltando, sentendo, vivendo il meraviglioso Creato che il buon Dio ci ha offerto.



Sapete definire il loro carattere, dal modo in cui portano il cappello?

I GIOCHI DI OSSERVAZIONE

TESTO DI CHIARA FONTANOT
DISEGNI DI MARTINA ACAZI, ANNA DEMURTAS,
SARA PALOMBO, LAURA PONTIN, ISACCO SACCOMAN

Cosa ci serve per osservare? Una buona vista direte voi... In realtà una buona osservazione utilizza tutti i sensi, non solo la vista. Ci sono infatti, dei particolari che il solo occhio non può cogliere. Pensate, ad esempio, al vostro piatto preferito; vi verrà in mente non solo il suo aspetto, ma anche il profumo e soprattutto il gusto. I sensi però vanno allenati e quale modo migliore di un bel gioco per esercitarli!?

GIOCO DI KIM

Materiale occorrente: 20-30 oggettini

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Mettete su un vassoio -o sul tavolo, o sul pavimento- circa 20-30 oggettini, come due o tre tipi di bottoni, matite, pezzi di corda, trucioli, ritagli di stoffa, noci, pietre, coltellini, spaghi, fotografie ecc. In una parola: qualunque cosa possiate trovare, poi coprite tutto con un panno o una giacca.

Fate una lista di questi oggetti, con accanto una colonna per le risposte di ogni giocatore.

Coprite gli oggetti, facendoli osservare ai giocatori per un minuto, o mentre contate lentamente fino a sessanta, e quindi ricopriteli di nuovo.

Prendete infine i giocatori separatamente e fatevi dire da ciascuno a bassa voce quali oggetti riesce a ricordare, o fategli scrivere una lista, e spuntateli via via sul foglio.

Vince il gioco il ragazzo che avrà ricordato il maggior numero di oggetti.

CHI HA BUON FIUTO?

Materiale occorrente: sacchetti di carta, diversi "odori"

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Preparare un certo numero di sacchetti di carta, tutti uguali, e mettere in ciascuno di essi un articolo diverso dall'odore caratteristico (per esempio cipolla tritata, caf-



fè, foglie di rosa, cuoio, semi di anice, polvere di violetta, bucce d'arancio ecc.). I sacchetti vengono posti a mezzo metro di distanza l'uno dall'altro, e ogni Scout sfila davanti ad essi fiutandoli per circa cinque secondi ciascuno.

Ha un minuto per scrivere la lista dei contenuti dei sacchetti, nell'ordine giusto.

KIM DELLE SCARPE

Materiale occorrente: nessuno



Numero di giocatori: almeno 10
I giocatori si dispongono in cerchio. Il capo gioco sceglie un giocatore che deve osservare per trenta secondi le scarpe dei propri compagni di gioco, poi viene fatto allontanare.

I giocatori rimasti in cerchio si tolgono le scarpe, il capo gioco sceglie una persona che deve posizionarle al centro del cerchio, mentre gli altri giocatori le nascondono o ci si siedono sopra.

Il giocatore che si era allontanato rientra nel cerchio e osserva il paio di scarpe che sono state posizionate al centro e cerca di indovinare a chi appartengono.

Se riesce ad indovinare al primo tentativo il proprietario delle scarpe dovrà allontanarsi a sua volta, altrimenti il giocatore dovrà ripetere il turno.

KIM SCACCHIERA

Materiale occorrente: tabellone, oggetti diversi, carta e penna per ciascun giocatore

Numero di giocatori: una Squadriglia

Il capo gioco disegna una ventina di caselle sul tabellone, poi assegna un numero a ciascuna di esse e vi posa gli oggetti. Alcune caselle possono essere vuote. I giocatori vengono condotti, uno alla volta, bendati, davanti al tabellone. Vie-



ne tola la benda per un minuto e poi il giocatore viene di nuovo benda-
to. A questo punto l'ordine degli oggetti nelle caselle viene modificato.
Si possono anche togliere uno o due oggetti. Il giocatore viene riportato
davanti al tabellone e deve cercare di rimettere gli oggetti come erano po-
sto o per ogni oggetto che era stato tolto, ma non era stato segnalato,
viene tolto 1 punto.

KIM IN TRANSITO

Materiale occorrente: due scatole, 20-30 oggetti vari

Numero di giocatori: più Squadriglie

Gli oggetti sono nella prima sca-
tola. Il capo gioco prende uno ad
uno gli oggetti, li mostra bene ai
giocatori e li mette nella seconda
scatola. I giocatori osservano,
senza parlare e senza scrivere nul-
la. Al termine, ciascuno per suo
conto, fa un elenco degli oggetti
che ha visto passare nelle mani
del capo. 1 punto per ogni ogget-
to indicato correttamente. 2 pun-
ti in meno per ogni oggetto scrit-
to ma che non esisteva nella sca-
tola.



KIM SUONI

Materiale occorrente: un
tavolo, carta e penna, vari
oggetti ed una bacchetta di
legno

Numero giocatori: una o più
Squadriglie

I giocatori vengono fatti vol-
tare ed il capo gioco batte la
bacchetta a turno sui diversi
oggetti posizionati sul tavo-
lo. I giocatori devono indovi-
nare l'oggetto in base al suo-
no che ha prodotto e scriverlo
su un foglio.

Vince chi ha indovinato il maggior numero di oggetti.

Variante:

È un po' più impegnativa per chi deve preparare il gioco, che deve regi-
strare con un piccolo registratore diversi suoni: un tuono, un gatto che
miagola, una moneta che cade, un vetro che si rompe, una sega che ta-
glia un legno, un rasoio elettrico, uno starnuto...tutti suoni che posso-
no essere facilmente riprodotti in casa e registrati.

I suoni registrati andranno poi a sostituire quelli prodotti con la bac-
chetta.

CACCIA AL TESORO CON KIM ODORI

Materiale occorrente: cartoncini quadrati, alimenti vari che lasciano un
odore forte se strofinati sul cartoncino (cipolla, caffè, cioccolato, sena-
pe, arancia, limone...)

Numero giocatori: una o
più Squadriglie

Il capo gioco consegna ad
ogni giocatore o ad ogni
Squadriglia un cartoncino
con un determinato odore. I
giocatori devono seguire la
pista formata dai cartoncini
con quello stesso odore, che
li conduce al tesoro nasco-
sto.



Le piste possono essere
sparse su un territorio relativamente ristretto, in modo che i cartoncini
successivi siano visibili dai giocatori, oppure il territorio può essere più
ampio e in questo caso si può abbinare al gioco di Kim un gioco di topo-
grafia, fornendo all'inizio del gioco una carta topografica che raffigura
l'area di gioco e scrivendo dietro ai cartoncini le coordinate geografiche
o degli indizi utili per raggiungere la tappa successiva.

KIM DEI NODI

Materiale occorrente: dei cordini sui quali vengono fatti dei nodi

Numero giocatori: quanti si vuole singolarmente o per Squadriglie

Sopra un tavolo vengono appoggiati dei cordini sui quali sono stati fatti
dei nodi.

I giocatori vengono bendati e a turno hanno la possibilità di toccare i
nodi. Quando un giocatore ritiene di aver indovinato tutti i nodi, li scri-
ve su un foglio nell'ordine in cui sono esposti, e consegna il foglio al ca-
po gioco.

Vince il giocatore che ha indovinato il maggior numero di nodi, in caso di parità vince il giocatore più veloce.

Può essere giocato anche di giorno, bendando la sentinella.

GIOCHI DI OSSERVAZIONE AL CHIUSO

FERMA LA SCOSSA

Materiale occorrente: nessuno

Numero di giocatori: almeno 10 scout

I giocatori sono seduti in cerchio tenendosi per mano, dietro le schiene. Un giocatore scelto esce dalla stanza. Viene nominato un giocatore che darà il via alla scossa.

Viene fatto rientrare il giocatore scelto che si mette al centro del cerchio. Parte la scossa dal primo giocatore che stringe la mano del suo vicino di destra o di sinistra, che a sua volta stringe la mano a quello successivo. Il giocatore posto al centro del cerchio deve cercare di capire dov'è arrivata la scossa e bloccarla gridando "Stop" e indicando la persona alla qual pensa sia arrivata.



Ha tre possibilità per indovinare, se ci riesce deve uscire la persona indicata altrimenti si ripete il gioco con lo stesso giocatore scelto.

GIOCO DEL CHI MANCA

Materiale occorrente: nessuno

Numero di giocatori: almeno 10 scout

I giocatori si siedono formando un cerchio e uno di loro si allontana dalla stanza, così da non sentire o vedere quello che accade.

A questo punto, il capo gioco sceglie un altro giocatore che si deve nascondere.

Il giocatore che era uscito viene fatto rientrare, deve osservare molto bene i suoi amici per capire chi manca. Ha a sua disposizione tre domande che può fare agli altri giocatori in cerchio, i quali gli danno tre indizi.

Lo scopo del gioco è indovinare chi manca; se non si indovina entro i tre indizi, allora il giocatore nascosto esce fuori e si ricomincia.

IL RUMORISTA

Materiale occorrente: carta e penna

Numero di giocatori: almeno 10 scout

Vengono preparati dei foglietti di carta di uguale dimensione, pari al numero dei giocatori. Su uno di questi foglietti viene scritto "Rumore", gli altri rimangono in bianco.

I biglietti vengono piegati e mescolati. Ogni giocatore ne pesca uno e lo legge.

Tutti devono cercare di stare in silenzio con le orecchie bene aperte, tranne il giocatore che ha ricevuto il foglietto con la scritta "Rumore" che, nel momento che ritiene più opportuno, deve fare un rumore di qualsiasi genere.

Il primo giocatore che lo scopre, guadagna un punto. Il gioco si ripete ridistribuendo nuovamente i foglietti. Vince il giocatore che, alla fine, ha totalizzato il punteggio maggiore.



IL VENTRILOQUO

Materiale occorrente: nessuno

Numero di giocatori: almeno 10 scout

I giocatori sono disposti in cerchio. Il giocatore scelto esce dalla stanza.

Gli altri giocatori si accordano su una frase da dire e su chi dovrà dir-la, la "Voce". Viene fatto rientrare il giocatore e la "Voce" comincia a ripetere la frase.

Tutti gli altri giocatori muovono le labbra senza parlare, dicendo frasi diverse dalla "Voce". Tutti meno uno, il "Ventriloquo", che ripete la stessa frase della "Voce".

Il giocatore scelto deve riuscire ad individuare chi è il "Ventriloquo". Se indovina, sarà il "Ventriloquo" ad uscire dalla stanza, altrimenti, se entro il terzo tentativo non ci riesce, il giocatore scelto dovrà uscire nuovamente e ripetere il gioco.



CAMBIA LE POSIZIONI

Materiale occorrente: qualche accessorio da indossare

Numero di giocatori: almeno 10 scout
Un giocatore scelto a caso, dopo aver osservato bene gli altri giocatori, viene bendato, mentre gli altri si scambiano i vestiti e gli accessori che vogliono.

Quando i giocatori hanno finito, avvisano il bendato perché si tolga la benda e gli comunicano il numero di cose che si sono scambiati, senza però specificare quali.

Ogni volta che il giocatore individua un capo scambiato, dice di chi è e lo restituisce al proprietario. Per vincere, deve restituire ogni capo al suo proprietario.



TROVARE IL DITALE

Materiale occorrente: un ditale o un piccolo oggetto qualsiasi

Numero di giocatori: due o più Squadriglie

I giocatori escono dalla stanza lasciandovi uno che prende un ditale (o un anello, una moneta, un pezzo di carta o un piccolo oggetto qualsiasi) e lo mette in un punto dove è perfettamente visibile, ma non viene notato facilmente. Vengono quindi fatti entrare i giocatori perché cerchino l'oggetto. Quando un giocatore lo vede, deve andare tranquillamente a sedersi, senza indicare agli altri dove si trova. Gli altri che lo vedono fanno via via lo stesso.

Dopo un certo tempo il primo sarà autorizzato a indicarlo a quelli che non l'hanno ancora trovato.

Il primo è comunque il vincitore, e la volta successiva è lui a nascondere il ditale.

LA GUIDA

Materiale occorrente: nessuno

Numero di giocatori: almeno 10 scout

I giocatori si siedono in cerchio con le gambe incrociate. Un giocatore viene fatto uscire dalla stanza. Si sceglie un "Guida" la quale farà dei movimenti che gli altri devono imitare.

Quando rientra il giocatore tutti gli altri stanno battendo le mani all'unisono e a ritmo. La "Guida" deve riuscire a far cambiare il movimen-

to senza farsi vedere dal giocatore posto al centro del cerchio. Questi può cercare di individuare la "Guida" cercandola direttamente o osservando lo sguardo degli altri giocatori.

Il giocatore posto al centro del cerchio ha tre possibilità per individuare la "Guida", se ci riesce sarà quest'ultima ad uscire, altrimenti dovrà ripetere il gioco.

ATTORE DI SCHIENA

Materiale occorrente: nessuno

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Tra i giocatori viene scelto un Osservatore e un Attore, gli altri sono tutti spettatori che si siedono di fronte all'Attore. L'Osservatore si pone alle spalle dell'Attore.

Al segnale del capo gioco, l'Attore farà una di queste espressioni: arrabbiato, felice e triste.

In base alla reazione degli spettatori, l'Osservatore deve indovinare quale delle tre espressioni è stata fatta dall'Attore. Se riesce ad indovinare, l'Attore diventa Osservatore, altrimenti si ripete il gioco.



DOV'È

Materiale occorrente: foto o disegni di zone conosciute

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Mostrare ai giocatori una serie di foto o disegni di punti o cose ben conosciute nei dintorni della sede (per esempio una finestra curiosa, un incrocio di strade, una banderuola, un albero, un edificio riflesso nell'acqua). Vince chi ne riconosce il maggior numero. *Variante:* viene chiesto a ciascuno Scout di portare un disegno o una foto di qualcosa di notevole accaduto nel corso dell'ultima uscita di Reparto.



MEMORIA FOTOGRAFICA

Materiale occorrente: carta e penna

Numero di giocatori: due o più Squadriglie

Le Squadriglie sono poste in cerchio. Ciascuna ha a disposizione qualche minuto per studiare la propria fotografia, cioè tutti i devono disporsi in scene statiche simulando un paesaggio, un monumento, una foto di gruppo (è possibile utilizzare anche degli oggetti come sedie, tavoli, vestiti...) coinvolgendo tutti i componenti della Squadriglia stessa.



La prima Squadriglia fa vedere alle altre la propria fotografia, poi, tutti gli altri giocatori, chiudono gli occhi. La Squadriglia ha da quel momento 30 secondi per cambiare 8 posizioni della propria scena.

Scaduto il tempo, il capo gioco dice agli altri giocatori di aprire gli occhi e di guardare la fotografia.

Ognuna delle altre Squadriglie ha un po' di tempo per scrivere gli otto particolari cambiati.

Al termine del tempo a disposizione, la Squadriglia impegnata nella fotografia torna al posto.

Si confrontano le osservazioni e viene assegnato un punto per ogni particolare indovinato.

Dopo che ciascuna Squadriglia ha mostrato la propria fotografia, vengono sommati i punti accumulati. Vince chi ha ottenuto il punteggio più alto.

GIOCHI DI OSSERVAZIONE ALL'APERTO

Dopo aver allenato il nostro spirito di osservazione con i giochi di Kim, è ora di metterci alla prova all'aria aperta. Uscendo dalla sede, sarà più complessa l'osservazione, per il gran numero di elementi che ci circondano: immagini, suoni, odori...

Ma non facciamoci confondere e mettiamo al lavoro i nostri sensi.

LE MACCHIE

Materiale occorrente: un cartellone, dei dischetti di carta nera, dei cartoncini, matite, pennarelli, righello

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Preparare dei quadretti di cartone, divisi in dodici o più quadratini.

Ogni giocatore ne prende uno, insieme ad una matita e poi si allontana per qualche centinaio di metri. Il Capo reparto prende allora un gran foglio di cartone con sopra disegnato lo stesso numero di quadrati, di circa 8 cm di lato. In precedenza avrà anche preparato un certo numero di dischetti di carta nera del diametro di circa 2 cm, ed alcune puntine da disegno; con esse attacca sul suo tabellone una mezza dozzina di dischetti disposti a piacere e si mette quindi in piedi tenendo il tabellone dinanzi a sé, in modo da poter essere visto dai giocatori. Questi gli si avvicinano gradualmente, e non appena riescono a vedere i dischetti nel tabellone, ne segnano con la matita sul proprio cartone l'esatta posizione. Vince quello che ci riesce stando alla maggior distanza. Accordare 5 punti per ogni segno esatto, sottraendo però un punto per ogni 5 cm percorsi in più dal concorrente più lontano.



VETRINE

Materiale occorrente: carta e penna per ciascun giocatore

Numero di giocatori: quanti si vuole

Il capo gioco fa passare la Squadriglia dinanzi a sei negozi, accordando mezzo minuto di tempo per ciascun negozio. Quindi, portati i



giocatori ad una certa distanza, dà a ciascuno di essi una matita e un foglio di carta e chiede loro di scrivere a memoria ciò che ha notato, per esempio nella terza e quinta vetrina. Vince lo Scout che presenta la lista più esatta e più completa.

È utile far svolgere la gara a coppie. I perdenti di ogni coppia gareggiano di nuovo fra loro, finché non ne rimane uno soltanto. In questo modo lo Scout meno abile può esercitarsi più degli altri.

FUGGIASCHI

Materiale occorrente: dischi di cartone bianco per ciascun giocatore, pennarelli, scotch

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Ogni Scout della Squadriglia porta appuntato sulla schiena un disco di cartone bianco, con sopra impresso ben distintamente un numero. Si sceglie quindi uno Scout che sarà il "fuggiasco", mentre gli altri saranno i "cacciatori".



Il fuggiasco scappando deve lasciare dietro di sé qualche segno, e gli vengono dati dieci minuti di vantaggio, trascorsi i quali parte il resto della Squadriglia, che cercherà di rintracciarlo.

Il fuggiasco è preso se un

cacciatore riesce, non visto, ad avvicinarsi tanto da poter leggere il suo numero. Ma se il fuggiasco può, in qualunque modo, rovesciare la situazione e gridare lui il numero di uno dei suoi inseguitori, quest'ultimo è fuori gioco.

Appena un giocatore riesce a vedere un numero, deve gridare forte, perché il suo nemico sappia di essere fuori gioco. Come fuggiasco occorrerà scegliere uno Scout in gamba, perché egli dovrà non solo sfuggire a 6/7 inseguitori, ma anche cercare di "catturarli" se non vuole essere preso egli stesso.

STAFFETTA DEGLI ODORI

Materiale occorrente: dei sacchetti contenenti diversi "odori"

Numero di giocatori: più giocatori divisi in squadre di 5 persone ciascuna

Nei quattro angoli del campo di gioco ci sono delle basi dove sono posti



dei sacchetti contenenti diversi odori (caffè, arancia, origano, cipolla, aglio...). Lungo un lato del campo si trova la linea di partenza dove sono allineati un giocatore per ciascuna squadra con in mano un

sacchetto contenente l'odore che dovrà seguire la sua squadra. Gli altri giocatori sono divisi nei quattro angoli.

Al fischio d'inizio i primi giocatori corrono con il sacchetto in mano fino al primo angolo dove fanno sentire l'odore al secondo giocatore, il quale cercherà tra i sacchetti presenti nella prima base quello con lo stesso odore. Una volta trovato correrà con questo in mano fino alla terza base, farà annusare l'odore al terzo giocatore, che cercherà il sacchetto con il medesimo odore tra quelli presenti nella terza base e così via.

Vince la squadra che ritorna per prima alla linea di partenza con il sacchetto con l'odore giusto.

Il gioco si può ripetere cambiando l'assegnazione degli odori.

CONTRABBANDIERI AL CONFINE

Materiale occorrente: dei ferri da mettere alle scarpe per creare delle impronte speciali

Numero di giocatori: due Squadriglie o più giocatori divisi in due squadre
Il "confine" è costituito da una linea lunga 350-400 metri, in aperta campagna; è preferibile scegliere una strada o un sentiero largo, o una striscia di sabbia, su cui si possano vedere facilmente le impronte dei piedi. Una Squadriglia sta di guardia al confine, con sentinelle appostate lungo tutta la strada e una riserva concentrata più lontano, a circa metà strada fra il "confine" e la "città".