

**LA VALENZA EDUCATIVA  
DELLE TECNICHE DI:  
SEGNALAZIONE,  
OSSERVAZIONE  
E DEI GRANDI GIOCHI  
INDICAZIONI OPERATIVE  
DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI PER SEGNALARE  
E PER DECRITTARE**

**CARLO D'ARGENZIO**

## INDICE

<b>CAPITOLO 1 - LA SEGNALAZIONE, L'OSSERVAZIONE ED I GRANDI GIOCHI</b>	03
L'OSSERVAZIONE	03
LA VALUTAZIONE	04
LA SEGNALAZIONE	06
LA CIFRATURA	08
I GRANDI GIOCHI	09
L'AMBIENTAZIONE DEI GRANDI GIOCHI	12
<b>CAPITOLO 2 - INDICAZIONI OPERATIVE</b>	13
OSSERVAZIONE	13
a) I GIOCHI DI KIM	14
b) I GIOCHI DI ENIGMISTICA	15
c) I GIOCHI CON MESSAGGI CIFRATI	16
d) I PERCORSI DI TRACCE	16
e) I PERCORSI DI NATURA	17
f) IL TRACKDROOM	18
g) IL GIOCO DI LURGAN (dal libro KIM di Kipling)	19
h) GIOCHI VARI	20
VALUTAZIONE	20
SEGNALAZIONE	22
IL GIOCO DEI DADI	23
I GIOCHI CON STRUMENTI ELETTRICI	24
I GIOCHI CON IL COMPUTER	24
CIFRATURA DI MESSAGGI	27
<b>GIOCHI E GRANDI GIOCHI, PER CORTILI E SPAZI LIMITATI</b>	31
1) - Palla Schiavi	32
2) - Palla Avvelenata	32
3) - Palla Polacca	33
4) - Pallone Canadese	33
5) - Palla Al Tronchetto	34
6) - Gli Spadaccini	34
7) - Rugby Lupetto	35
8) - Rugby Scout	35
9) - Bandiera Svizzera	35
10) - Baseball Scout	36
11) - Spazzola	36
12) - Bighe	36
<b>GRANDI GIOCHI, PER SPAZI AMPI E MOSSI</b>	37
A) - GIOCHI TRA RAGAZZI E TRA SQUADRIGLIE:	37
13) - Acquattamento	37
14) - Caccia Al Guidone	37
15) - Caccia Al Tesoro	38
16) - Gioco Giallo (Poliziesco)	38
B) - GIOCHI TRA CAPI E (CONTRO) RAGAZZI	38
17) - I Pirati	38
18) - Patate (notturno)	39
19) - Uomini Faro (notturno)	39
C) - GIOCHI TRA SQUADRE	40
20) - Contrabbandieri	40
21) - Ponte sul Fiume Kway	41
22) - Fort Alamo	41
23) - Assalto Alla Diligenza	42
24) - Passaggio A Nord-ovest	42
<b>CAPITOLO 3 - DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI PER SEGNALARE E PER DECRITTARE</b>	43
STRUMENTO PER LA SEGNALAZIONE DELL'ALFABETO SEMAFORICO	43
STRUMENTI PER LA CIFRATURA DI MESSAGGI	44
Regolo di Leon Battista Alberti (architetto italiano del XV secolo)	44
Regolo di Saint-Cyr (Accademia Militare Francese fondata da Napoleone)	45

## **CAPITOLO 1**

### **LA SEGNALAZIONE, L'OSSERVAZIONE ED I GRANDI GIOCHI**

**L'OSSERVAZIONE** è una delle tecniche meno conosciute ma che ha una importanza notevole in quanto tende a sviluppare alcune delle qualità spontaneamente presenti nell'uomo. Come educatori è nostro compito fare in modo che le capacità di osservazione dei ragazzi rimangano sempre in esercizio e questo fine si può raggiungere con attività che progressivamente affinino le doti che la natura ha dato. Si possono inventare dei giochi che richiedano osservazione e memorizzazione di quanto colpisce i nostri sensi, pur senza che ce ne accorgiamo.

Personaggi come il famoso Pico della Mirandola, che sapeva recitare a memoria intere pagine di testo ascoltate una sola volta, o ripetere a ritroso elenchi di nomi, non esistono più, perché nessuno oggi è più stimolato a tali esercizi di memoria. Senza citare degli autentici fenomeni, basti ricordare la capacità di memorizzare lunghi racconti mitici e genealogie, che hanno permesso di ricostruire le eredità culturali di tempi passati.

Nei nostri ragazzi queste capacità si sono affievolite, anche se poi scopriamo che sanno a memoria i nomi di tutti i giocatori di serie A, e magari anche di serie B.... Al di là di questi exploit mnemonici, non sanno ricordare il colore dei calzini indossati quel giorno o il colore degli occhi della sorella, e tante altre cose tra le quali vivono quotidianamente. Come educatori è nostro compito fare in modo che le capacità di osservazione dei ragazzi rimangano sempre in esercizio e questo fine si può raggiungere con attività che progressivamente affinino le doti che la natura ha dato.

Non è pensabile in questo campo impostare delle attività con momenti di preparazione teorica, quasi di tipo scolastico, come si può fare invece per altre tecniche, perché le sessioni teoriche risulterebbero troppo noiose e poco credibili, per cui l'unico modo per interessare i giovani è quello di preparare dei giochi nei quali si richieda di ripetere o di elaborare quanto memorizzato. Purtroppo il nostro modo di vivere, incentrato sull'uso di audiovisivi (documenti scritti o rappresentati da immagini), sempre ed immediatamente disponibili, non costringe a mantenere in esercizio gli altri organi di senso.

Le attività di osservazione vanno quindi introdotte progressivamente, in modo quasi inavvertibile, sfruttando i momenti in cui si richiede una pausa tra altre attività più impegnative, oppure al termine di giochi di movimento, prima di cominciare dei discorsi seri.

Spesso ai capi con poca esperienza non vengono in mente questi giochi nei momenti in cui non sono possibili altre attività all'aperto, per cui si arrabbattono cercando qualcosa da fare con risultati che possono rendere ancora più nervosa una situazione che già lo è abbastanza, senza pensare che i giochi di osservazione possono essere la salvezza in caso di maltempo, sia in sede e sia al campo.

Bisogna però ricordare che qualsiasi attività, per riuscire bene, deve essere preparata bene, e che un gioco di osservazione richiede un certo tempo per organizzarla, e non deve essere ripetitiva o troppo semplice.

Un buon consiglio potrebbe essere quello di tener pronti alcuni di questi giochi, per poterli usare in caso di necessità. E' chiaro che non è possibile conservare in una scatola per lungo tempo l'aglio, la cipolla ed altri vegetali per un gioco di Kim ad odori, ma si può scrivere su un foglio l'elenco e affidarlo ad un aiuto perché trovi quanto serve, mentre il capo tiene a bada i ragazzi inferociti dopo due giorni di pioggia al campo. Non c'è invece alcun problema a conservare in una cartellina dei puzzle, degli schemi di parole crociate, o in una scatola dei piccoli oggetti per un Kim a tatto o a vista. Poiché lo scoutismo invita ad essere fiduciosi, e noi dobbiamo aver fiducia nei nostri ragazzi, dopo aver usato questi giochi preparati in precedenza, bisogna ricordarsi di procurarsi altre parole crociate, altri piccoli oggetti.

Non bisogna inoltre dimenticare che anche in questi giochi si deve seguire una certa progressione, per cui si inizia con oggetti o suoni o altro che sia molto familiare, per poi passare gradualmente a cose che è meno facile riconoscere.

Nell'organizzare le attività scout bisogna avere molta fantasia per presentare le stesse tecniche, in modo ogni volta diversa e gradualmente più impegnativa, e il discorso vale anche per l'osservazione, anche se oggettivamente non è facile trovare numerose varianti ai giochi.

Oltre ai giochi di kim e di enigmistica già citati, ne esistono altri tra i quali possiamo citare quelli di valutazione e quelli di cifratura.

**LA VALUTAZIONE** di grandezze di vario tipo viene fatta da ognuno di noi in modo automatico, nei campi più vari della vita quotidiana. Pensiamo ad esempio all'attraversamento di una strada: prima di

iniziare noi valutiamo se riusciremo ad evitare le automobili che vediamo in moto. Questa operazione richiede un processo mentale complesso che fa ricorso alle nostre esperienze relative all'ingrandimento dell'immagine dell'auto in rapporto alla sua velocità. In altri campi invece la disponibilità di denaro e di tecnologie non ci richiede più di esercitare la nostra capacità di valutazione: quando gli orologi da polso erano privilegio di pochi, bisognava saper valutare che ora fosse, mentre ora non è raro trovare dei ragazzi con due o tre orologi al polso.

In ogni caso la capacità di valutare si acquista dopo lunga esperienza e numerosi errori e può essere compito di un educatore, scout e no, mettere i ragazzi in grado di affinare le loro capacità.

Il saper valutare richiede infatti:

- il conoscere le caratteristiche e le dimensioni del proprio corpo,
- il saper coordinare i vari organi, di senso e motori,
- l'esser rapidi nel decidere,
- un continuo esercizio che sviluppa sempre più le capacità sensoriali.

Ce ne è abbastanza per affermare che le attività di valutazione possono e devono essere inserite a buon diritto tra quelle che si fanno nelle unità scout, ed è tale la loro valenza educativa, che possiamo parlare di una **tecnica di valutazione** a se stante, anche se strettamente connessa con quella di osservazione.

In realtà non si deve pensare ad un'altra tecnica da aggiungere a quelle, già tante, che lo scoutismo propone, bensì a dei giochi a se stanti o a gare inserite in altre attività, quali percorsi tecnici o grandi giochi, nei quali, comunque sia richiesto di saper valutare qualcosa che serve per la prosecuzione dell'attività stessa.

Si comincerà quindi col chiedere di saper valutare qualcosa e, quando i ragazzi si accorgeranno di non esservi riusciti, allora si potranno insegnare loro i "trucchi" per riuscirci.

Questi "trucchi" non sono altro che:

- la conoscenza di alcune misure, relative al proprio corpo o ad alcune cose di uso comune e
- la capacità di confrontarle con quanto abbiamo dinanzi.

Ad esempio: se so che un'automobile è lunga circa 4 metri e vedo che dinanzi ad una casa vi sono parcheggiate 3 automobili, posso valutare che la casa è lunga circa 15 metri.

Attenzione a non fare un errore molto frequente: confondere la valutazione con la misurazione: per capirci facciamo questo esempio:

se chiediamo ad una persona che ora è, si possono avere due risposte diverse, entrambe valide, che indicano due processi mentali diversi:

- se l'interpellato ha l'orologio ci dirà l'ora con la precisione del minuto,
- se non lo ha, la dirà con l'approssimazione ai 5 - 10 minuti, a seconda della sua capacità di valutare il tempo.

Ad un educatore interessa di più la seconda risposta, che nella maggior parte dei casi va anche bene, perché comporta lo sviluppo di certe capacità, messe in ombra dalla lettura di un qualsiasi strumento di misura. Per saperne di più sull'argomento, basta chiedere agli insegnanti che si scontrano continuamente con la tendenza dei ragazzi a credere che un numero esatto (ma quanto può essere esatto!) sia la risposta più giusta.

Nell'allegato D vengono esaminate alcune delle attività di valutazione che è possibile fare nelle unità scout.

**LA SEGNALAZIONE** è una di quelle tecniche che dovrebbe immediatamente richiamare alla mente dei ragazzi degli ambienti fantastici ed affascinanti (indiani, pirati), ma nella realtà quotidiana delle nostre attività la segnalazione si limita spesso allo scambiarsi dei messaggi senza senso da un lato all'altro di un cortile, oppure a decifrare frasi scritte in morse sismografico in una staffetta tecnica.

Si ha talvolta l'impressione che per molti capi la segnalazione sia obsoleta, da conservare solo perché fa parte di quel patrimonio storico dello scoutismo che non si ha il coraggio di mettere in soffitta. Pensando ai mezzi di comunicazione rapidi ed efficienti che abbiamo a disposizione, verrebbe voglia di dare loro ragione, ma basta pensare che l'alfabeto morse è tuttora usatissimo in marina e tra i radioamatori, per la velocità di trasmissione e la scarsa potenza richiesta dagli apparecchi, per rendersi conto che non tutto è da mettere in soffitta.

Se insistiamo tanto sull'uso della segnalazione è perché essa ha una notevole valenza educativa e offre notevoli possibilità di uso nelle attività.

Per segnalare bene, bisogna infatti:

- memorizzare alcuni alfabeti, sviluppando ed esercitando la memoria,
- conoscere bene la lingua italiana, per riuscire ad interpretare i messaggi incompleti o inesatti,
- coordinare rapidamente la mente con i movimenti, come per scrivere, ma con atti diversi dal solito,
- sviluppare la fantasia e la manualità per costruire strumenti,
- imparare a lavorare in squadra per ottenere risultati migliori.

Ce ne è abbastanza per affermare che la segnalazione deve essere utilizzata sempre di più nelle nostre unità, certamente adattandola alle esigenze e ai gusti dei ragazzi odierni.

Certo, i segnali di fumo degli indiani non sono più entusiasmanti per i ragazzi, ma perché non proviamo ad usare i radiotelefonni o magari a costruire una radio o un altro strumento elettrico per segnalare? Non c'è nessuna giustificazione valida al continuare a far segnalazione con gli stessi strumenti di un secolo fa. Con una spesa modesta e l'aiuto di qualche amico ci si può procurare gli strumenti per rendere interesse ed attualità alla segnalazione.

Possiamo anche avvicinarci a questa tecnica ordinando ai ragazzi di imparare l'alfabeto morse per la riunione successiva, ma forse è meglio iniziare con dei semplici messaggi, inseriti in un gioco e accompagnati da un foglio con l'alfabeto, per passare poi a messaggi più complessi, la cui risoluzione determini la prosecuzione delle attività, ed approdando poi ad un Grande Gioco nel quale la varie parti in cui è divisa una squadra devono scambiarsi dei messaggi in un alfabeto di loro creazione.

A meno che non si tratti di giochi e prove tecniche, per le quali vanno bene anche le frasi scherzose, è bene che i messaggi abbiano un significato e siano calibrati sulle effettive capacità dei ragazzi.

Bisogna inoltre fare in modo che le trasmissioni avvengano in condizioni di verosimiglianza, che cioè siano delle vere trasmissioni e non delle pagliacciate: non ha senso trasmettere da una parte all'altra di un cortile, quando basta alzare la voce e ci si sente, oppure mettere le postazioni tanto lontane che non arriva il suono del fischiello, tanto per fare alcuni esempi.

Quando si parla di segnalazione viene in mente l'alfabeto morse ma si dimentica che esiste anche quello semaforico, che permette velocità di apprendimento e di trasmissione molto maggiori, e che nello stesso filone possiamo porre anche i sistemi di cifratura di messaggi.

**LA CIFRATURA** consente di scambiarsi dei messaggi senza che un estraneo possa comprenderli ed è quindi un sistema per segnalare. In fondo, quando diamo ai ragazzi dei messaggi in morse sismografico, non facciamo altro che scriverlo in un altro alfabeto, comprensibile solo a chi conosca il morse.

Però, a differenza della segnalazione classica, il sistema per segnalare può essere modificato a piacimento, con una graduazione quasi infinita delle difficoltà, mettendo alla prova la fantasia, la pazienza e la duttilità di chi vuole impossessarsi del messaggio.

Le potenzialità educative di un'attività di cifratura sono praticamente già tutte esposte nella frase precedente. Infatti agli obiettivi educativi già indicati per la segnalazione, si possono aggiungere quelli che si ottengono nel cercare di capire un messaggio cifrato. Il riuscire a decifrare un messaggio preso ad un'altra persona o intercettato, richiede uno sforzo che dà importanti contributi all'educazione di un giovane e che spesso diviene anche fonte di divertimento. In fondo parte dell'enigmistica consiste proprio nel decifrare dei messaggi, come nel caso delle sciarade e dei rebus.

Anche per la cifratura vale quanto detto per la segnalazione e cioè che essa può essere proposta:

- come parte di un gioco,
- come fase introduttiva ad altre attività,
- come momento di coesione di un gruppo di ragazzi, (squadriglia o sestiglia), che vogliono comunicare tra loro in modo esclusivo,
- come incentivo per valorizzare quei ragazzi particolarmente riflessivi e metodici che in un'attività di puro movimento e di forte coinvolgimento emotivo, come le fasi iniziali di un Grande Gioco, possono sentirsi spaesati ed emarginati.

Vale quindi la pena che un capo, nel preparare un gioco, o una staffetta tecnica, o un'attività per quando piove, pensi anche ai messaggi cifrati, certo impiegando un po' di tempo per prepararli, ma con la sicurezza di fare qualcosa che entusiasmerà i ragazzi.

E' però molto importante, in questo caso ancor più che in altri, ricordarsi che bisogna:

- escogitare dei sistemi che siano accessibili ai ragazzi,
- procedere con molta gradualità,
- suggerire la costruzione di regoli, sviluppando l'abilità manuale,
- cambiare e non adagiarsi nel ripetere gli stessi sistemi.

**I GRANDI GIOCHI** vengono fatti con una certa frequenza durante le riunioni ed i campi estivi, ma non sempre ci si rende conto che sono una delle tecniche scout di base. B.P. ha spesso ripetuto che i ragazzi devono vedere e vivere lo scoutismo come un Grande Gioco nel quale dare il meglio delle loro capacità.

Per esperienza diretta degli aggiornatori, negli ultimi tempi è stata ridotta al minimo la frequenza con cui vengono proposti i Grandi Giochi, specialmente nella branca E/G. D'altronde l'A.G.E.S.C.I. e l'F.S.E riconoscono un ruolo particolare al gioco, tra gli elementi caratterizzanti il metodo scout.

Ricordiamo infatti quanto è scritto nel **Patto Associativo** dell'AGESCI a proposito del gioco:

*Esso è un momento educativo in cui, attraverso l'avventura, l'impegno e la scoperta, il ragazzo sviluppa creativamente tutte le proprie doti, cogliendo meglio limiti e capacità personali.*

*E' una costante e progressiva esperienza della comune aspirazione alla gioia, dispone all'entusiasmo, al senso del gratuito, all'apertura al nuovo, alla ripresa fiduciosa dopo ogni insuccesso, all'accettazione e al completamento reciproco.*

E quanto è riportato nelle Norme Direttive F.S.E. :

*Lo scautismo non è una scienza astrusa o difficile: se lo vediamo nella sua giusta luce, è piuttosto un gioco pieno di allegria. Allo stesso tempo ha un valore educativo e, come la bontà, è utile a chi lo dà come a chi lo riceve. Un sistema di educazione al civismo per mezzo di giochi, sia per i ragazzi che per le ragazze.*

I motivi della minore utilizzazione del gioco sono molteplici:

1. riduzione degli spazi disponibili,
2. la perdita delle tradizioni per il mancato trapasso delle nozioni tra i capi,

3. la maggiore difficoltà, rispetto ad altre tecniche, di applicare la progressione personale, cioè di graduare il passaggio da concetti ed attività semplici di base, ad altri più complessi ed elaborati,
4. la concreta difficoltà di applicare la coeducazione.

Nello scoutismo il gioco ha due contenuti educativi sostanziali che sono validi sia nella branca L/C e sia in quella E/G:

- l'attività psicomotoria,
- la strategia come elemento di sviluppo mentale.

Infatti nella prima branca il gioco ha un'importanza fondamentale, e si insiste ripetutamente perché i bambini nel loro agire, "facciano un piano".

Nella seconda branca invece, il gioco è l'elemento di partenza per la progressione.

Nell'articolazione della tecnica del gioco questi elementi si sviluppano nei giochi sportivi o giochi sport più o meno semplici di cui si daranno degli esempi più avanti.

Ma nella branca E/G deve entrare l'elemento chiave del metodo, cioè l'avventura, e questo è possibile solo passando dai giochi sport, attuati nella piccola dimensione di un cortile, ai grandi giochi attuati in ampi spazi aperti (boschi, campagna, quartiere). Il grande gioco ha quindi tre componenti indispensabili: **l'attività fisica, la strategia, l'avventura.**

Il gioco così dimensionato è di straordinaria importanza perché:

- 1) utilizza finalizzandole, tutte le tecniche scout, (topografia, segnalazione, natura, osservazione, cucina, tracce),
- 2) permette l'esplorazione a livello personale, singolarmente, in quanto la avventura è vissuta senza la mediazione dei capi e della squadriglia,
- 3) la strategia viene portata a livello psicologico più elevato e raffinato,
- 4) le regole e i riferimenti del comportamento del singolo individuo devono essere interiorizzati, in quanto spesso manca il capo a stabilire la liceità o meno di un comportamento e l'aderenza alla Legge Scout.

Tutti i giochi, ma in particolare i Grandi Giochi, hanno bisogno di preparazione adeguata da parte dei ragazzi, infatti, se giocati con intelligenza e furbizia, sono molto sentiti ed entusiasmanti, se invece sono proposti a ragazzi non preparati, sono difficili da portare a termine e deludenti.

Proposti a giovani di sesso diverso, presentano delle difficoltà:

- 1) bisogna scegliere degli adatti sistemi di presa, (attenzione allo scalpo classico!),
- 2) nei giochi sport le ragazze stentano ad inserirsi in giochi che ritengono "da maschi",
- 3) nei grandi giochi capita:
  - che alcune ragazze non si sentano coinvolte, mentre altre giocano con più determinazione dei maschi,
  - che nelle decisioni "strategiche", i ragazzi tendano ad escludere le ragazze,
  - che nella disposizione delle forze sul terreno di gioco, alle ragazze siano assegnati ruoli marginali.

Tutto ciò, ed altro che si può rilevare con un pò di esperienza, fa sì che sia necessaria la presenza di un capo per evitare disguidi.

La riuscita di un gioco richiede quindi:

- la preparazione dei ragazzi, (conoscenze tecniche e graduazione delle difficoltà),
- la disponibilità di uno spazio adatto,
- la chiarezza e la sinteticità delle regole,
- l'elaborazione di una strategia valida,
- una durata opportunamente calcolata,
- la possibilità di soluzioni alternative.
- l'attento e discreto controllo da parte dei capi,

Al termine di un gioco è opportuno effettuare una verifica con i capi sq, o anche con tutti i ragazzi, per discutere l'andamento del gioco, commentare le strategie usate, mettere in evidenza i comportamenti positivi o negativi, far sentire quindi che anche il gioco fa parte delle attività scout in modo

determinante. D'altronde l'unica e vera verifica della riuscita si ha nell'entusiasmo con cui i ragazzi (ed anche i capi), rievocano le avventure vissute, per tempi anche lunghissimi.

I Grandi Giochi sono talvolta l'unico modo per preparare i ragazzi ad evenienze, quali gli interventi di protezione civile, per i quali altri sistemi non sono facilmente usabili: è infatti difficile convincere i ragazzi a partecipare ad una sessione teorica di preparazione ad un intervento, mentre è più entusiasmante fare un gioco nel quale sia previsto il salvataggio di qualcuno.

Nel momento della verifica si potrà poi mettere in evidenza che quanto fatto nel gioco potrebbe servire per aiutare e salvare delle persone.

Concludendo si può dire che è necessario rilanciare questa tecnica, con i suoi contenuti che sono specificatamente scout, e che viene pienamente valorizzata solo nel nostro ambiente.

**L'AMBIENTAZIONE DEI GRANDI GIOCHI**, fantasiosa ed accurata, sembra talvolta essere la preoccupazione maggiore di chi li prepara, mentre si trascura di verificare se le regole del gioco siano semplici, facilmente comprensibili e ben spiegate. I capi corrono il rischio di farsi prendere la mano dal gusto di creare una ambientazione, trascurando il pericolo che il gioco possa fallire per la complessità e la confusione delle regole.

Capita inoltre che il gioco consista solo in una serie di spostamenti, di camuffamenti e di combattimenti, senza cogliere l'occasione di inserirvi alcune delle tecniche che lo scoutismo offre e che nella enfasi del gioco risultano ben accette ai ragazzi ed anzi permettono loro di imparare ad organizzare le loro fatiche, ad acuire i loro sensi, ad escogitare delle opportune strategie.

Se qualche volta l'ambientazione ci piglia la mano, proviamo ad esaminarla criticamente, per vedere se veramente serve per una proposta educativa, o se non sia soltanto un nostro esercizio di fantasia!

Teniamo ben presente che non è la fantasia del capo che educa il ragazzo, ma l'esperienza concreta delle cose e delle situazioni.

Non si esclude con ciò che il grande gioco possa essere ambientato, sarebbe forse meglio però che le guide e gli scout restassero guide e scout, i lupi lupi e le coccinelle coccinelle! I capi possono assumere il ruolo di personaggi dell'ambientazione.

Prima si accennava al fatto che BP vedesse lo scoutismo come un grande gioco. La disponibilità e la preparazione all'avventura dovrebbero essere sempre presenti in una unità scout, soprattutto in un riparto.

Quindi anche una eventuale gara di riparto o di campo dovrebbe essere pensata in questo senso, più che come classifica con punteggi, di attività staccate l'una dalle altre, e a se stanti. Non sarà quindi una somma dei giochi vinti, dei punteggi di stile, delle presenze o così via. Si svolgerà piuttosto attorno ad un obiettivo, ad una impresa, ad una idea forte.

## CAPITOLO 2

### INDICAZIONI OPERATIVE

**OSSERVAZIONE:** queste attività stimolano alla osservazione e alla memorizzazione

di:	con:
• <i>oggetti</i>	a) <i>GIOCHI DI KIM</i>
• <i>suoni</i>	b) <i>DI ENIGMISTICA</i>
• <i>odori</i>	c) <i>CON MESSAGGI CIFRATI,</i>
• <i>sapori</i>	d) <i>PERCORSI DI TRACCE,</i>
	e) <i>NATURA,</i>
• <i>azioni</i>	f) <i>TRACKDROOM,</i>
	g) <i>PERCORSI DI TRACCE,</i>
	h) <i>DI NATURA,</i>
• <i>persone</i>	i) <i>GIOCO DI LURGAN,</i>
• <i>animali</i>	j) <i>PERCORSI NATURA,</i>
	k) <i>GIOCHI VARI.</i>

a) **I GIOCHI DI KIM:** possono essere:

visivi: i più facili da preparare, basta riunire vari oggetti;

- gustativi: difficili da organizzare (vedi kim olfattivi)
- tattili: facili da preparare, i giocatori devono essere bendati o gli oggetti vanno messi in una scatola opaca o a bocca stretta;
- olfattivi: difficili da organizzare perché gli odori forti tendono a coprire quelli tenui
- auditivi: difficili da organizzare perché non sono molti i suoni facilmente riconoscibili senza l'aiuto della vista.

Se si dispone di un registratore possono essere ripetuti dopo un certo tempo

**ATTENZIONE:** in seguito parleremo genericamente di "oggetti" riconosciuti, riferendoci anche ai suoni, ai sapori e agli odori.

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ' DEL GIOCO: si ottiene una progressione variando, indipendentemente tra loro,:

1. il sistema di valutazione:

- di squadra:
  - ✓ i giocatori compilano l'elenco degli oggetti consultandosi,
  - ✓ i giocatori compilano singolarmente l'elenco e si valuta per l'intera sq. quanti oggetti e quante volte siano stati citati,
- singola: ogni giocatore compila l'elenco;

2. le modalità dell'osservazione:

- da oggetti familiari ad altri poco noti,
- da oggetti omogenei a gruppi disomogenei di oggetti omogenei ad oggetti disomogenei,
- oggetti diversi a seconda del sesso;

3. il numero degli oggetti;

4. la durata dell'osservazione;

5. il tempo disponibile per rispondere;

6. la precisione delle risposte richieste, unendola eventualmente ad una valutazione dell'oggetto (peso, costo, dimensione ecc.);
7. le modalità della risposta: orale, scritta, disegnata, ricerca dell'oggetto;
8. l'intervallo tra l'osservazione e la stesura della risposta;
9. il preavviso del gioco: (adesso facciamo un Kim, oppure: cosa c'era su quel tavolo?);
10. l'area di gioco: sede, città (vetrina, bancarella, aiuola,) all'aperto (bosco, percorso natura),
11. le capacità dell'organizzatore: prima i capi, poi i capi Sq. o sestiglia, poi i ragazzi.

EVOLUZIONE ED INSERIMENTO IN ALTRE ATTIVITÀ: il gioco può essere utilizzato per preparare i ragazzi ad altre tecniche ed attività, quali:

- *Segnalazione:* suoni e vista (alfabeti diversi, crittografia),
- *Pionieristica:* vista e tatto (nodi, legature, tipi di legno e di corde, attrezzi),
- *Cucina:* sapori e odori (erbe aromatiche),
- *Primo Soccorso:* vista e odori (riconoscimento di medicine e sintomi),
- *Topografia:* vista (segni convenzionali, riconoscimento di luoghi da foto),
- *Natura:* in preparazione a percorsi natura, ricerca di impronte e tracce, raccolta di foglie e fiori, ecc.,
- *Grandi Giochi:* sia in città e sia all'aperto, come elemento utile per individuare l'area di gioco, seguire gli avversari, ecc.

**b) I GIOCHI DI ENIGMISTICA:** sono utilizzabili tutti i tipi di giochi, soprattutto le parole crociate, ma anche i rebus, e le sciarade,

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: si ottiene variando, indipendentemente tra loro:

A. il sistema di valutazione: come per i giochi di kim:

- da giochi più facili ad altri più difficili,
  - da giochi più piccoli ad altri più grandi,
- B. le caratteristiche del gioco;
- C. il numero dei giochi;
- D. la durata dei giochi;
- E. la precisione delle risposte;
- F. il tempo disponibile per rispondere;

EVOLUZIONE ED INSERIMENTO IN ALTRE ATTIVITÀ: i giochi possono essere utilizzati nelle riunioni in sede, in caso di pioggia al campo e quando serva tenere impegnati i ragazzi in un luogo angusto.

**c) I GIOCHI CON MESSAGGI CIFRATI:**

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: si ottiene variando, indipendentemente tra loro,:

- A. il sistema di valutazione: come per i giochi di Kim.
- B. il sistema di cifratura: traslitterazione, alfabeti e parole convenzionali, regole sintattiche diverse;
- C. la lunghezza del messaggio;
- E. il tempo disponibile per la decifrazione;
- D. la precisione delle risposte;
- F. le modalità della risposta: orale, scritta;

EVOLUZIONE ED INSERIMENTO IN ALTRE ATTIVITÀ: il gioco può essere utilizzato per preparare i ragazzi ad altre tecniche ed attività, quali:

- *Segnalazione:* il morse e il semaforico non sono altro che alfabeti convenzionali...
- *Grandi Giochi:* sia in città e sia all'aperto, come parte del gioco,
- *Abilità Manuale:* costruzione di regoli, maschere ed altri strumenti per cifrare.

**d) I PERCORSI DI TRACCE:**

ATTENZIONE: la scarsa attualità delle tracce presentate nei manuali, NON IMPEDISCE che possano essere inventate ed usate altre tracce.

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: si ottiene variando, indipendentemente tra loro:

- A. il sistema di valutazione: come per i giochi di Kim.
- B. le caratteristiche e le posizioni delle tracce :

- da tracce molto evidenti e vistose ad altre appena visibili,
- da tracce fatte con materiali estranei all'ambiente a quelle con materiali presenti in sito,
- da tracce ad altezza d'occhio, a quelle a terra, a quelle in posizioni difficili,
- da oggetti lasciati a sole tracce,

C. il numero delle tracce;

D. la lunghezza del percorso;

E. il tempo assegnato per percorrerlo;

F. le modalità della gara: solo percorso, elenco delle tracce: orale, scritto, riproduzione

G. la complessità del percorso;

H. il preavviso del gioco: (vedi Kim);

I. le capacità dell'organizzatore: (vedi Kim).

EVOLUZIONE ED INSERIMENTO IN ALTRE ATTIVITÀ: il gioco può essere utilizzato per preparare i ragazzi ad altre tecniche ed attività, quali:

- *Natura:* con false tracce di animali, per preparare i ragazzi ai percorsi veri,
- *Topografia:* come parte di un percorso da rettificare o allo azimuth,
- *Segnalazione:* (vedi gioco del terzo incontro),
- *Grandi Giochi:* sia in città e sia all'aperto, come parte del gioco,
- *Processi* (v. Scoutismo per Ragazzi chiacch. 4): per ricreare l'ambiente e l'azione di cui si dovrà dibattere,

e) **I PERCORSI DI NATURA:** ATTENZIONE: si tratta qui solo la parte inerente all'osservazione.

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: si ottiene variando, indipendentemente tra loro:

A. il sistema di valutazione: come per i giochi di Kim.

B. le caratteristiche e le posizioni delle tracce: da tracce artificiali a quelle vere,

- C. il numero delle tracce;
- D. la lunghezza del percorso;
- E. il tempo assegnato per percorrerlo;
- F. le modalità della gara: solo percorso, elenco delle tracce: orale, scritto, riproduzione
- G. la complessità del percorso;
- H. il preavviso del gioco: (vedi Kim);

f) **IL TRACKDROOM**: gioco sia da interno e sia da esterno, consiste nel ricostruire un evento dalle tracce lasciate sul terreno

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: si ottiene variando, indipendentemente tra loro:

- |  |  |
|--|--|
| A. il sistema di valutazione: come per i giochi di Kim.                  | F. la durata dell'osservazione                   |
| B. le modalità dell'osservazione:  | G. il tempo disponibile per rispondere           |
| • da disegni delle tracce, a foto dell'azione, alla visione della scena, | H. la precisione delle risposte                  |
| • da tracce di azioni familiari ad altre poco note,                      | I. le modalità della risposta: orale, scritta    |
| • da oggetti lasciati sul posto a sole tracce,                           | J. l'intervallo tra l'osservazione e la risposta |
| • da tracce molto marcate ad altre lievi,                                | K. la complessità della vicenda                  |
| C. con tracce diverse a seconda del sesso                                | L. il preavviso del gioco: (vedi Kim)            |
| D. il numero delle tracce  | M. le capacità dell'organizzatore: (vedi Kim).   |
| E. l'ampiezza dell'area  |  |

EVOLUZIONE ED INSERIMENTO IN ALTRE ATTIVITÀ: il gioco può essere utilizzato per preparare i ragazzi ad altre tecniche ed attività, quali:

- *Primo Soccorso*: dalle tracce cercare di capire il tipo di incidente,

- *Natura*: movimenti e comportamento degli animali,
- *Grandi Giochi*: sia in città e sia all'aperto, come parte del gioco,
- *Processi*: per creare l'ambiente e l'azione di cui si dovrà dibattere in un finto processo indiziario.

g) **IL GIOCO DI LURGAN** (dal libro KIM di Kipling) : gioco da interno consiste nel riconoscere una persona o individuare le sue caratteristiche ascoltando i suoi discorsi, con o senza la possibilità di vederlo,

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: si ottiene una progressione variando, indipendentemente tra loro:

- |  |  |
|--|--|
| A. il sistema di valutazione: come per i giochi di Kim.      | D. il tempo disponibile per rispondere   |
| B. le modalità dell'osservazione:                            | E. la precisione delle risposte  |
| • dalla persona visibile, al film, all'osservatore nascosto, | F. le modalità della risposta:   |
| • da movenze di azioni inusuali ad altre familiari,          | • orale, scritta, mimata, con ricerca del soggetto (con l'osservatore nascosto), |
| • con oggetti lasciati sul posto a soli discorsi,            | G. l'intervallo tra l'osservazione e la stesura della risposta                   |
| • da azioni molto marcate ad altre solo accennate,           | H. la complessità della vicenda  |
| • con azioni diverse a seconda del sesso                     | I. il preavviso del gioco: (vedi Kim)  |
| C. la durata dell'osservazione                               | J. le capacità dell'organizzatore: (vedi Kim).                                   |

EVOLUZIONE ED INSERIMENTO IN ALTRE ATTIVITÀ: il gioco può essere utilizzato per preparare i ragazzi ad altre tecniche ed attività, quali:

- *Primo Soccorso*: dall'osservazione del soggetto cercare di diagnosticare il malore accusato,
- *Grandi Giochi*: sia in città e sia all'aperto, come parte del gioco,
- *Processi*: per ricreare l'ambiente e l'azione di cui si dovrà dibattere,

- *Espressione*: ripetere un'azione mimandola.

h) **GIOCHI VARI**: per lo più da interno, in cui venga richiesto l'uso dell'osservazione:

ESEMPI DI GIOCHI:

- |   |   |
|---|---|
| <p>A. ricavare la pianta di una città da una serie di foto panoramiche,</p>   | <p>D. ricercare, i particolari architettonici o paesaggistici rappresentati in foto o disegni:</p>  |
| <p>B. ricercare una persona descritta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• con foto, disegni, mimica, descrizione degli abiti</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• con foto al seguito o no, con pianta al seguito o no</li> </ul>  |
| <p>C. puzzle: di vario tipo.</p>  | <p>E. individuare una professione, una attività, da una descrizione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dei movimenti specifici, degli attrezzi, dei disegni di particolari</li> </ul> |

**VALUTAZIONE**: queste attività riguardano la valutazione di grandezze diverse, quali:

- *distanze*, • *pesi*, • *tempo*, • *altezze*, non misurabili direttamente,
- *velocità*, • *dimensioni*, • *quantità*, di oggetti, persone ed animali,

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ:

Le attività di valutazione possono essere organizzate in modi diversi, ma essenzialmente consistono nel richiedere ai ragazzi di valutare certe grandezze.

Conoscendo la capziosità dei ragazzi, è importante che le loro risposte vengano verificate alla loro presenza, ed è quindi necessario che il capo sappia:

- come fare per misurare lunghezze e distanze non raggiungibili (v. Corso di Topografia),
- quali siano le dimensioni di alcune parti del corpo (palmo, dito indice, distanza suolo-ombelico, ecc.),
- quali siano le dimensioni di alcuni oggetti utili per lo scopo (lunghezza di un'auto, altezza di un piano di una casa, velocità nel camminare, ecc.).

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- staffette e percorsi tecnici,
- giochi tipo sagra paesana,
- giochi per emergenze atmosferiche,

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DELLE ATTIVITÀ: si ottiene variando, indipendentemente tra loro:

✓ il sistema di valutazione: come per i giochi di Kim.	✓ la durata dell'osservazione
✓ le modalità dell'osservazione:	✓ il tempo disponibile per rispondere
• la distanza dai soggetti da valutare,	✓ la precisione delle risposte
• il numero dei soggetti,	✓ l'intervallo tra l'osservazione e la stesura della
• la visibilità dei soggetti,	risposta
• l'appariscenza,	✓ il preavviso del gioco: (vedi Kim)
✓ soggetti diversi a seconda del sesso	

EVOLUZIONE ED INSERIMENTO IN ALTRE ATTIVITÀ: la attività può essere utilizzata per preparare i ragazzi ad altre tecniche quali:

- *Osservazione:* come affinamento e completamento delle risposte già date,
- *Topografia:* per le fasi preparatorie di un rilevamento, di un hike rettificato, di una marcia all'azimuth,
- *Natura:* nell'approccio all'osservazione,
- *Pionieristica:* prima dell'inizio di una costruzione, per la scelta del materiale,
- *Cucina:* nella preparazione delle porzioni,
- *Abilità Manuale:* nella preparazione del lavoro,
- *Grandi Giochi:* sia in città e sia all'aperto, come parte del gioco,
- *Processi:* per ricreare l'ambiente e l'azione di cui si dovrà dibattere.

----- 0 0 0 0 -----

**SEGNALAZIONE:** questa tecnica viene comunemente usata nelle unità scout per trasmettere dei messaggi a distanza, ma riesce piuttosto difficile convincere i ragazzi ad imparare gli alfabeti fino a padroneggiarli, per riuscire a trasmettere speditamente e quindi a farli appassionare.

In tutti i libri scout vengono presentati tre alfabeti: il morse, il semaforico e quello nautico.

Quest'ultimo è più adatto ad essere usato dagli scout nautici, perché richiede strutture apposite (antenne e torri) raramente disponibili, mentre i primi due potrebbero essere usati entrambi comunemente perché hanno caratteristiche e meriti diversi che li rendono ugualmente validi. Nella pratica invece, si usa solo l'alfabeto morse, che è più versatile, ma più lento da usare di giorno.

#### SISTEMI PER L'APPRENDIMENTO DEGLI ALFABETI:

Il sistema più usato per far imparare il morse consiste nel dire loro: "per domenica dovete impararlo", ma raramente sortisce il risultato sperato.

Invece di memorizzare una lettera dopo l'altra si può suggerire di usare uno dei sistemi presentati nel libro: Segni e Segnali del Poltini citato nella bibliografia. Citiamone qui solo alcuni, rimandando ai vari manuali le loro caratteristiche:

1) SISTEMA DEI RAGGRUPPAMENTI

2) SISTEMA DELLE PAROLE CHIAVE

3) SISTEMI DELLE TAVOLE RAPIDE DI LETTURA

4) SISTEMA DEL SUONO SCRITTO

Per imparare il semaforico non esistono né problemi né sistemi particolari, in quanto basta memorizzare 28 posizioni delle bandierine (26 lettere e numeri, 2 per distinguere le lettere e i numeri), con un notevole risparmio di fatica che dovrebbe ancor più convincere i capi ad usarlo.

#### GIOCHI PER L'APPRENDIMENTO DEGLI ALFABETI:

Quando si conoscono male gli alfabeti, il trasmettere diviene un'operazione faticosa e poco gratificante, per cui sarebbe bene far precedere l'inizio delle attività di segnalazione da giochi il cui scopo è di favorire la memorizzazione.

Tra i possibili ricordiamo:

- i giochi di Kim,
- i giochi con strumenti elettrici,
- il gioco dei dadi,
- i giochi con il computer.

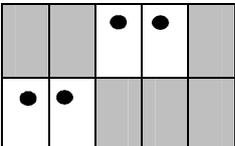
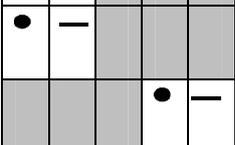
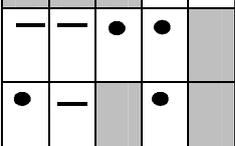
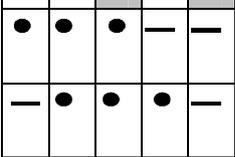
## IL GIOCO DEI DADI:

### MATERIALE:

- 5 dadi di legno o altro materiale che abbiano disegnati su 2 facce dei punti, su 2 delle linee, su 2 nulla;
- 2 listelli di legno, per mettere i dadi in fila dopo il lancio.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- A. bisogna accordarsi preventivamente quale sia il lato di inizio della fila,
- B. il giocatore lancia i dadi, il direttore del gioco li mette in fila e il giocatore deve indicare la lettera o il numero formati dai dadi, in un certo tempo che dipende dalla quantità dei segni usciti.
- C. Esempio: indicando con  $\bullet$  il punto, con  $-$  la linea e con  $\blacksquare$  la faccia senza segni, lanciati ed allineati i dadi, si possono avere queste risposte:

Dadi	Risposte:	
1		1 e 2: lettera <b>I</b> , <u>per entrambi i lanci</u> e il tempo per il riconoscimento è di <b>1 sec.</b> (segni 2 - 1),
2		3 e 4: lettera <b>N</b> , e il tempo è <b>1<sup>S</sup></b> , ma, <b>ATTENZIONE:</b> se non si è concordato prima il verso di lettura si può anche sostenere che la lettera sia <b>A</b> ,
3		5: lettera <b>Z</b> e il tempo è <b>3<sup>S</sup></b> ,
4		6: lettere: <b>A (1<sup>S</sup>)</b> , o <b>E (1<sup>S</sup>)</b> ; oppure <b>R (2<sup>S</sup>)</b> , basta mettersi d'accordo prima, in funzione anche del grado di apprendimento dei giocatori,
5		7: numero <b>3 (4<sup>S</sup>)</b> ,
6		8; segno = ( <b>4<sup>S</sup></b> ). Se non si richiede che i giocatori conoscano i segni particolari, si può allontanare rapidamente il quinto dado ed accettare la risposta <b>B (3<sup>S</sup>)</b> .
7		
8		

- D. per ogni segno riconosciuto viene assegnato un punto.
- E. vince il giocatore che ha riconosciuto più lettere dopo dieci lanci.

PROGRESSIONE DELLE DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: si ottiene una progressione variando, indipendentemente tra loro,:

- il sistema di valutazione: come per il gioco di Kim
- il numero dei dadi; si comincia con 2 e si aumenta gradualmente,
- la durata dell'osservazione;
- il tempo disponibile per rispondere;
- le modalità della risposta: orale, scritta, dopo ogni lancio o alla fine della serie;
- l'intervallo tra l'osservazione e la stesura della risposta;

### **I GIOCHI CON STRUMENTI ELETTRICI:**

Gli strumenti possono prevedere l'emissione di segnali sia ottici e sia acustici e sarebbe molto utile che fossero costruiti dai ragazzi. Sono realizzabili con spesa modica e con tecniche anche molto semplici. La loro costruzione, possibile già in branca E/G, fa leva sull'abilità manuale, che è sempre bene sviluppare nei ragazzi, rende l'attività di segnalazione più moderna e quindi più attraente ai ragazzi.

Per evitare pericoli è bene che funzionino a bassa tensione.

Come esempi di strumenti si rimanda a quelli presentati al termine della dispensa.

### **I GIOCHI CON IL COMPUTER:**

Per una persona esperta in informatica non è certo difficile costruire dei programmi per l'apprendimento sia del morse e sia del semaforico, nei quali sia prevista tutta una graduazione di difficoltà.

ORGANIZZAZIONE DELLE TRASMISSIONI: Una attività di segnalazione può essere proposta ed organizzata come:

- 1) *Apprendimento e addestramento:* è necessario che i messaggi siano preparati tenendo conto del grado di preparazione raggiunto dai ragazzi e siano quindi graduati in rapporto:
  - alla lunghezza del testo,

- alla comprensibilità del testo (se si conoscono le parole ricevute è più facile decifrarle),
  - al sistema di trasmissione,
  - alla distanza tra le stazioni (se queste sono troppo vicine il tutto diventa una farsa).
- 2) *Staffetta o gara tecnica*: è bene che i messaggi siano differenziati in rapporto al grado di preparazione dei giocatori.
- 3) *Parte di un Grande Gioco*: i messaggi devono essere preparati in modo che la loro trasmissione e decifrazione non richiedano tanto tempo da stravolgere il gioco e magari farlo fallire.
- 4) *Impresa di squadriglia o di riparto*: è importante che i capi riescano a mantenere alto l'entusiasmo dei ragazzi, graduando le prove in rapporto alla preparazione. Un'impresa di segnalazione deve prevedere anche altre tecniche, come la pionieristica o l'abilità manuale per la costruzione di strumenti ed attrezzature.

Una segnalazione va organizzata in modo funzionale ed efficace, assicurandosi che:

- le stazioni siano alla distanza opportuna: se sono troppo vicine i ragazzi parlano tra loro, se troppo lontane il segnale è inintelligibile;
- le bandierine siano dei colori adatti: quelle bianche e rosse sono le migliori perché spiccano su tutti gli sfondi;
- non ci siano vicine sorgenti luminose e sonore che disturbino;
- le squadre siano affiatate;
- i segnali di servizio (ripeti, fine parola,) siano ben conosciuti.

#### SISTEMI DI TRASMISSIONE:

Esistono vari sistemi per trasmettere, con caratteristiche differenti, e in cui è possibile graduare le difficoltà:

##### 1) *Trasmissione grafica (messaggi scritti)*:

- da punti e linee al morse sismografico, • da messaggi completi ad altri abbreviati

##### 2) *Trasmissione ottica diurna con*:

◆ bandierine:

- per la squadra che trasmette: passare dal suggerimento dei segni (punto, punto, punto,) alla lettera (S), alla parola,
- per la squadra che riceve: passare dai segni ricevuti (punto, punto, punto,) alla lettera (S), alla parola

◆ bandiere e costruzioni in legno:

- la costruzione di torrette e strutture è il coronamento ideale di una impresa di segnalazione, ma negli altri casi può comportare un impiego eccessivo di tempo;

◆ specchi ed eliografo

- sistema ottimo che richiede, oltre al sole, molta pazienza ed attenzione.
- l'eliografo richiede una continua attenzione perché va riposizionato ogni pochi minuti per seguire gli spostamenti del sole

◆ fumo: folkloristico ma poco pratico;

3) *Trasmissione ottica notturna con:*

◆ pile portatili a batteria:

- bisogna fare attenzione che non ci siano altre luci nella vicinanze,
- è bene usare pile con il pulsante

◆ tasti e lampade elettrici:

- possono essere costruiti dai ragazzi,
- adatti per un'impresa di segnalazione

◆ lampade a schermo mobile:

- adatte per un'impresa di segnalazione,
- da un cartone passato dinanzi alla lampada, a schermi a tendina,
- richiedono una certa destrezza

◆ torce:

- utilizzabile per un gioco notturno,
- possono essere costruite dai ragazzi

4) *Trasmissione acustica con:*

◆ fischietto:

- adatto di notte o con nebbia,
- fare attenzione ai disturbi e alla distanza

◆ tasti e cicalini elettrici: come per le lampade elettriche;

◆ radiotelefoni e radio amatoriali:

- trasmissioni a voce e in morse,
- richiedono una certa esperienza,
- adatti per un'impresa di segnalazione o per Jamboree Of The Air

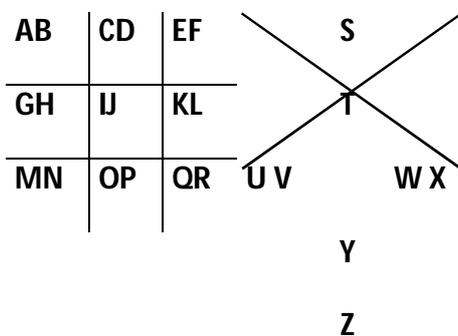
### CIFRATURA DI MESSAGGI:

Dei codici e della cifratura di messaggi si parla ampiamente nei testi citati nella bibliografia, per cui qui vengono riassunti i sistemi che possono più facilmente essere usati in una unità scout.

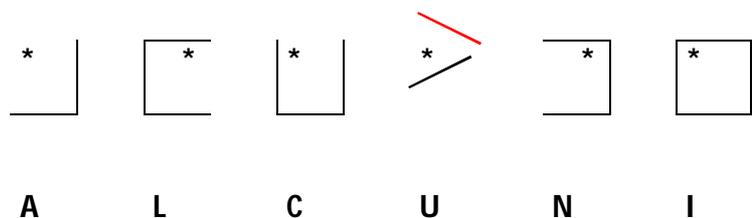
Si può cifrare un messaggio usando:

1) - *Alfabeti convenzionali*: ogni lettera dell'alfabeto viene sostituita da un nuovo segno: esempi:

- a) - A = #; B = &; C = \*, ecc.
- b) - uso degli alfabeti morse e semaforico per scrivere,
- c) - scrivendo le lettere in modi particolari, come il seguente:



per cui i segni indicano:



Questi sistemi sono facili da decifrare, infatti ci sono ricorrenze e regolarità della lingua usata che emergono facilmente e basta procurarsi il codice ed è tutto fatto.

2) - *Traslazione di lettere*: consiste nel far corrispondere ad una lettera un'altra, spostata, in avanti o indietro, di una certa quantità.

Negli esempi che seguono si userà l'alfabeto inglese di 26 lettere (con J e K tra I e L, e W, X ed Y tra V e Z).

Si chiama **chiave** la lettera che indica la **A** e che indica il valore della traslazione usata.

a) - Esistono traslazioni a chiave fissa:

Ad esempio, se la chiave è E (traslazione di 5 lettere), avremo: A = E; B = F; C = G; ecc. Y = C; Z = D.

Anche questi sistemi sono facili da decifrare, basta infatti ricordare che:

- in finale di parola, in italiano, ci sono quasi esclusivamente vocali, oppure la L o la N o la R;
- si notano le doppie;
- una volta fatta un'ipotesi sulle vocali, se ci sono due consonanti non uguali di seguito, la prima non potrà non essere, salvo rare eccezioni, che una delle seguenti: L, M, N, R, S;
- se la prima non è tra queste, la seconda sarà facilmente una R, più raramente una L, eccezionalmente altre;
- la Q è sempre seguita dalla U.

Sarà bene che queste regole le scoprano i ragazzi o che se le passino tra di loro e con dei ragazzi non abituati a giochi del genere, si può insistere abbastanza a lungo con questo sistema.

b) - traslazioni a chiave mobile:

usando come chiave successiva la lettera risultata dall'ultima cifratura: ad esempio: MELA → QUFF	usando come chiave successiva la lettera cifrata per ultima: MELA → QQPL:
chiave iniziale E (5 let.) M → Q	chiave iniziale E (5 let.) M → Q
successiva Q (17 let.) E → U	successiva M (13 let.) E → Q

U (21 let.)	L →	F	E (5 let.)	L →	P
F (6 let.)	A →	F	L (12 let.)	A →	L

Sembra quasi impossibile capirci qualcosa, ma si può osservare che nelle parole che finiscono in A, l'ultima lettera indica la chiave finale, e la A è frequente in italiano!

Per rendere più spedita la cifratura si possono costruire dei regoli, come quelli illustrati nell'allegato E.

3) - *Codici*: consistono in sistemi per impedire la comprensione di un messaggio, diversi dai precedenti: Eccone alcuni adatti per un'unità scout:

a) - con delle maschere per nascondere il messaggio in un testo apparentemente innocente:

**1) - maschere forate:**

- si ritagliano delle feritoie in 2 cartoncini, (le maschere), grandi come un foglio di carta da scrivere, uno è per il mittente e l'altro per il ricevente;
- si appoggia la maschera sul foglio e si scrivono le parole del messaggio nelle feritoie;
- si riempiono le righe con parole varie in modo da avere un testo abbastanza oscuro;
- il ricevente appoggia la maschera sul foglio e il messaggio diviene evidente.

**Variante:** il testo di riempimento ha un senso logico, possibilmente attinente al messaggio, ma falso.

**2) - tabelle quadrettate (tipo battaglia navale):** esistono varie possibilità:

I) - si inserisce il messaggio da scambiare in uno schema del genere:

	A	B	C	D	E
1	i	l	*	c	a
2	n	e	*	a	b
3	b	a	i	a	*

e si trasmette il seguente messaggio:

**E1, D2, B3, D3, E2, A3, D1, B2, A1, C3, B1, A2.**

II) - il ricevente scrive le lettere nello schema e ricostruisce il messaggio.

**Variante:** non vengono indicate le lettere: a, b, c, ecc., ma il ricevente sa con quale ordine si susseguono (diretto o inverso, secondo gli accordi).

**II) - si spostano le colonne o le righe:**

	A	B	C	D		A	C	B	D		A	B	C	D	
1	i	l	c	a		1	i	c	l	a	3	B	a	i	a
2	n	e	a	b		2	n	a	e	b	1	l	l	c	a
3	b	a	i	a		3	b	i	a	a	2	N	e	a	b

e si trasmette: **icla, naeb, biao**,  
oppure **bina, leic, aab** o come  
altro ci si accordi per non far  
riconoscere il messaggio

**III) - si scrive a spirale e si spostano le righe o le colonne:**

	A	B	C	D		A	C	B	D						
1	i	l	c	a		i	c	l	a		3	b	b	a	e
2	a	i	a	n		a	a	i	n		1	i	l	c	a
3	b	b	a	e		b	a	b	e		2	a	i	a	n

e si trasmette con lo stesso  
criterio visto sopra

**Variante:** le righe e le colonne  
possono essere scritte a rovescio.

**b) - la scitola spartana:** richiede un nastro e due rulli di ugual diametro.

Bisogna arrotolare il nastro sul rullo in modo che le spire siano adiacenti tra loro e si scrive il messaggio in colonne, in senso longitudinale, in modo che ogni lettera cada su una spira successiva.

Si srotola il nastro e lo si manda al destinatario il quale potrà ricostruire il messaggio avvolgendo il nastro sul rullo identico.

**Variante:** il messaggio può essere cifrato prima di avvolgerlo sul rullo.

**c) - usando come chiave un libro:**

- si prendono 2 copie identiche dello stesso testo (una per il mittente e l'altra per il ricevente);
- si decide di usare (ad esempio) la prima lettera della prima parola di ogni pagina;
- si scrivono, su un foglio, i numeri delle pagine le cui prime lettere servono per il messaggio;
- il ricevente ricerca le pagine e decifra.

**Variante:** si prendono pagine diverse per le lettere che si ripetono.

Attenzione: il sistema è piuttosto lento e laborioso.

Altri codici sono presentati nel libro: Segni e Segnali del Poltini citato nella bibliografia.

#### d) - codici tattili:

Il codice tattile più noto è l'alfabeto braille per i ciechi, ma si può immaginare di inventarne ed usarne altri, anche semplificati, con segni relativi ad alcune semplici parole o operazioni.

Si potrebbero incidere o punzonare dei segni, come puntini o linee su una striscia di rame o altro materiale tenero e sentire con i polpastrelli l'incisione.

In fondo uno dei primi alfabeti inventati dall'uomo, quello cuneiforme dei babilonesi, prevedeva la incisione di punte e linee su una sottile striscia di cera o di argilla.

4) - *Messaggi criptici*: si tratta di messaggi nascosti in quanto scritti con inchiostro simpatico;

L'inchiostro più semplice da realizzare si può fare con del succo di limone molto salato con cui si scrive il messaggio che si lascia poi asciugare.

Il messaggio diviene visibile scaldando il foglio con una candela.

E' bene che sul foglio venga scritto un messaggio verisimile per confondere le idee.

### **GIOCHI E GRANDI GIOCHI:**

#### *INDICAZIONI GENERALI:*

#### Progressione educativa dei giochi:

Anche per i giochi esiste una progressione, si deve passare cioè dai più semplici ai più complessi, se non si vuole che i ragazzi si annoino o non siano preparati a giocare bene;

#### Sistemi di presa possibili:

- |  |  |         |                   |
|--|--|---------|-------------------|
| a) Alce rossa (diurna e notturna)  | b) Scalpo (libero o obbligato)   | c) Nome | d) Bombe di gesso |
| e) Tocco (chi è toccato è eliminato)   | f) Possibilità di riammettere in gioco chi è stato preso   |         |                   |
| g) Colori: ognuno ha un colore (blu, giallo, nero, rosso, verde), ogni colore prende i 2 successivi in ordine alfabetico ed è preso dai 2 precedenti | h) Numeri: ognuno ha un numero (1,2,3,4), il più alto prende il più basso, tranne l'1 che prende il 4, in caso di parità si procede a morra cinese |         |                   |

### Caratteristiche dei giocatori:

- i giochi adatti anche per lupetti sono indicati con un asterisco \*;
- per tutti i giochi con la palla si richiede che i giocatori sappiano lanciare e prendere agevolmente la palla con le mani.

### Giochi Sport, per cortili e spazi limitati:

1) - *Palla Schiavi* \*: 2 squadre: A e B;

A	B	A	B
Sch.	Gioc.	Gioc.	Sch.

Materiale: palla o pallone; Terreno di gioco: rettangolare

: **A e B Gioc:** Area per i giocatori, **A e B Sch:** Area per gli schiavi.

Regole:

- i giocatori della sq A devono tentare di rendere schiavi quelli della B colpendoli con la palla in qualsiasi parte del corpo;
- se però un B prende la palla al volo è il lanciatore ad essere reso schiavo;
- lo schiavo prende posto nell'area alle spalle della sq. avversaria e può anch'egli colpire gli avversari;
- il gioco finisce quando tutti i giocatori di una sq. sono presi o dopo un tempo determinato.
- **Variante:** gli schiavi si liberano se prendono la palla al volo.

2) - *Palla Avvelenata* \*: 2 squadre: A e B;

Materiale: palla o pallone; Terreno di gioco: circolare;

Regole:

- la sq. B (cacciatori) è all'esterno, ha una palla avvelenata ed ha un certo tempo per colpire la sq. A (prede);
- i giocatori colpiti sono eliminati;
- dopo un certo tempo si invertono i ruoli;
-

**Varianti:**

- le prede hanno mani e/o piedi immuni per cui si possono difendere;
- le prede possono calciare via la palla, facendo perdere tempo ai cacciatori.

3) - *Palla Polacca* \*: unica sq.

Materiale: palla o pallone; Terreno di gioco: circolare, con al centro una base;

Regole:

- i giocatori sono all'esterno del campo con il viso verso il centro e con le mani dietro la schiena per poter ricevere la palla;
- il giocatore (X) ha la palla e corre verso destra fino a quando la lascia nelle mani del giocatore Y;
- fa un giro di corsa e quando torna al posto in cui era Y corre verso la base;
- fa un giro di corsa verso sinistra e tornato al punto di partenza, deve cercare di colpire X con la palla nel tragitto interno verso la base;
- se X non è colpito è salvo;

**Varianti:** - i giocatori sono divisi in 2 sq. e si assegna 1 punto per ogni avversario colpito.

4) - *Pallone Canadese* \*: 2 squadre;

Materiale: pallone; Terreno di gioco: rettangolare, in funzione del n° dei giocatori

<b>m</b>	<b>20-40</b>	<u>Regole:</u>
<b>6/10</b>	<b>B</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• la sq. A è all'esterno fuori della linea di partenza;</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Corridoio</b> <b>Punto</b> <b>intermedio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• la sq. B non può mai entrare nel corridoio;</li> <li>• il giocatore A1 lancia la palla nel campo ma fuori del corridoio e corre verso il punto intermedio e ci si ferma se non viene colpito;</li> </ul>
<b>6/10</b>	<b>B</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il giocatore A2 lancia la palla e fa come l'altro, mentre A1 corre per tornare alla partenza;</li> </ul>

- se A1 torna alla base segna un punto per A;
- i giocatori B devono cercare di colpire al volo gli A mentre corrono;
- nel Punto Intermedio può esserci un solo A per volta;
- l'ultimo di A lancia la palla sia dalla linea di partenza e sia dal Punto Intermedio;
- finito A si invertono i ruoli e vince la sq. che ha segnato più punti.

5) - *Palla Al Tronchetto*: 2 squadre;

Materiale: palla, scalpi, 2 tronchetti lunghi ~ 40 cm,  $\varnothing$  15 cm (o qualcosa di simile) da appoggiare dritti sul terreno;

Terreno di gioco: rettangolare di m 40 x 10, diviso in 2 parti trasversalmente, con i tronchetti al centro dei lati corti e 2 aree semicircolari di  $r = 2$  m centrate sui tronchetti;

Regole:

- le sq. si mettono sul fondo del campo e al lancio della palla corrono per impossessarsene e colpire con essa il tronchetto avversario;
- chi ha la palla può tirare al paletto o fare solo 3 passi prima di passarla ad un compagno;
- non si possono toccare gli avversari, ma catturare la palla al volo;

N.B.: in questo modo tutti i giocatori, grandi e piccoli, hanno le stesse opportunità e si abitua al gioco di squadra;

**Varianti:**

- i giocatori hanno lo scalpo e chi ha la palla può essere scalpato ed eliminato fino a quando una delle sq. fa un punto;
- chi scalpa a vuoto 2 volte viene eliminato come sopra, per scoraggiare il gioco di attesa;

N.B.: la variante richiede che la sq. sia affiatata ed in grado di elaborare una strategia.

6) - *Gli Spadaccini\** : variante del precedente

Materiale: 1 anello rigido  $\varnothing$  10 cm, 1 bastone  $l = 80-100$  cm, uno sgabello;

Terreno di gioco: è una variante del gioco precedente, in cui, al posto del paletto c'è uno sgabello su cui monta un giocatore della sq. avversaria;

Regole: invece di tirare la palla, bisogna lanciare l'anello e il giocatore sullo sgabello deve cercare di infilarlo con il bastone;

N.B.: consente di neutralizzare i giocatori troppo irrequieti e non disposti al gioco di squadra.

7) - *Rugby Lupetto* \*: (senza portiere) 2 sq;

Materiale: palla rotonda o ovale; Terreno di gioco: rettangolare min 40 x 10 m, max 60 x 20, diviso in 2 parti trasversalmente, con 2 porte (mete) di 6-10 m sui lati corti;

Regole:

- la sq. deve portare la palla dentro la meta avversaria con passaggi solo indietro o calci in avanti;
- chi ha la palla può essere fermato scalpandolo;
- per ogni scalpo a vuoto c'è una punizione;
- chi scalpa a vuoto 3 volte viene eliminato fino a quando una sq. non fa meta;

N.B.: richiede uno spiccato spirito di sq.

8) - *Rugby Scout (con portiere)*: variante del precedente;

Terreno di gioco: come sopra e con un'area di 2 m di lato davanti alle mete;

Regole:

- in porta c'è un giocatore senza scalpo che può muoversi nell'interno dell'area;
- le regole per lo scalpo a vuoto valgono anche per il portiere.

9) - *Bandiera Svizzera*: 2 squadre;

Materiale: 2 bandiere (x); Terreno di gioco: rettangolare;

m	15	4	15
40	XB	arbitro	AX
	Sq. A		Sq. B

Regole:

- l'arbitro chiama alternativamente i giocatori delle 2 sq;
- il giocatore A deve correre a prendere la sua bandiera che è nell'altro campo per riportarla nel suo campo;
- i giocatori B partono tutti per fermarlo al tocco;
- A si ferma dove viene toccato;
- i giocatori successivi devono liberare il compagno con il tocco;
- vince la sq. che riporta per prima la bandiera in base;
- Regola fondamentale: la bandiera deve essere riportata in base dal giocatore che l'ha toccata per primo, senza poterla passare.

10) - *Baseball Scout*: 2 squadre;

Materiale e Terreno di gioco: come per il baseball normale;

Regole variate: il battitore ed il lanciatore sono della stessa sq, perché anche così è già abbastanza complicato.

11)- *Spazzola*: 2 squadre, tratto dal libro:

Giochi Scout di BP (prendere il fazzoletto);

Materiale e Terreno di gioco: come per il gioco suddetto;

Regole variate:

- vince la squadra nella cui base sia il fazzoletto;
- il giocatore che ha il fazzoletto può essere placcato, sollevato di peso e portato alla base;
- quando l'arbitro grida: "spazzola", entrano in gioco tutti i giocatori di entrambe le sq.

12)- *Bighe*: più squadre;

Materiale: per ogni sq: 3 pali l = 2m, 5 cordini l = 4 m, 2 corde l = 6-8 m;

Terreno di gioco: ampio, meglio se con fondo non duro, con possibilità di segnare un percorso più o meno tortuoso;

Regole:

- ogni sq. costruisce una biga e la traina lungo il percorso;
- le sq. gareggiano contemporaneamente se il percorso lo consente, oppure in successione.

### **GRANDI GIOCHI, PER SPAZI AMPI E MOSSI:**

#### **A) - GIOCHI TRA RAGAZZI E TRA SQUADRIGLIE:**

*13)- Acquattamento :* singolo o a squadre;

Terreno di gioco: meglio se con alberi e ostacoli alla vista;

Regole:

- 1 o 2 capi si mettono in posizione visibile;
- i giocatori devono cercare, strisciando silenziosamente, di avvicinarsi il più possibile ai capi;
- i giocatori non possono né mascherarsi né truccarsi;
- vince chi si avvicina di più;

N.B.: è bene che i ragazzi siano vestiti in modo da potersi sporcare senza lamenti successive.

*14) - Caccia Al Guidone:* tra squadriglie;

Materiale: 1 guidone per sq, materiale per prese; Terreno di gioco: con ostacoli alla vista, ben delimitato;

Regole:

- ogni sq. nasconde il suo guidone e deve cercare di prendere quello delle altre sq;
- vince la sq. che al termine ha più guidoni;
- non sono ammesse alleanze;

Sistemi di presa: a), b), d), f), g), h).

15) - *Caccia Al Tesoro* \*: tra squadriglie:

Materiale: una mappa divisa in tanti pezzi quanti sono i giocatori ed un tesoro; Terreno di gioco: molto vasto, anche cittadino;

Regole:

- è bene che le sq. siano più di 2;
- quando un giocatori elimina un avversario si prende il suo pezzo di mappa;
- vince la sq. che ricostruisce la mappa e prende il tesoro;

Sistemi di presa: h), se il gioco è uno dei primi che i ragazzi fanno, o anche b) e d), ma non in città.

16) - *Gioco Giallo (Poliziesco)* \*: più squadre;

Materiale: una serie di messaggi cifrati per ogni sq; Terreno di gioco: percorso definito all'aperto o in città;

Regole:

- non ci sono combattimenti tra i ragazzi;
- ogni sq. deve individuare dai messaggi i luoghi in cui sono gli indizi di un evento delittuoso;
- ogni sq, muovendosi compatta, deve compiere il giro e capire chi sia il delinquente ed il suo movente;
- quando ha capito riferisce ai capi (polizia);

**Variante**: il percorso è indicato su una carta topografica.

**B) - GIOCHI TRA CAPI E (CONTRO) RAGAZZI**: i capi danno esempio di calcolo strategico e di abilità tattiche,

17) - *I Pirati*: per 1-2 riparti;

Materiale: 1 mappa divisa in tanti pezzi, 1 tesoro; Terreno di gioco: ben delimitato, senza problemi di pulizia successiva;

Regole:

- i capi (5-8), sono i pirati che hanno ciascuno 1 pezzo della mappa;
- i giocatori danno loro la caccia ai capi e quando li toccano ricevono il pezzo di mappa;
- i pirati hanno tante palle di gesso quanti sono i giocatori meno 1, affinché sicuramente uno di loro li tocchi;
- i giocatori devono ricostruire la mappa e trovare il tesoro;
- durata predefinita del gioco: circa 2 ore;

Sistemi di presa: d), e);

**Varianti:**

- i pirati hanno più pezzi di mappa, e bombe a volontà;
- i giocatori hanno più vite.

*18) - Patate (notturno):* più squadriglie;

Materiale: pile o lanterne, patate;

Terreno di gioco: delimitato, con ostacoli alla vista;

Regole:

- i capi, si dispongono attorno ad una zona illuminata al cui centro sono le patate;
- il n° delle patate è in funzione del n° dei giocatori e della durata del gioco;
- i giocatori tentano di entrare nella zona illuminata senza farsi riconoscere;
- una volta dentro possono prendere 1 sola patata per volta e la portano alla base di partenza;
- chi è riconosciuto viene eliminato e può rientrare scontando una penalità;
- ogni sq. gioca per proprio conto e vince quella che raccoglie più patate;
- durata indicativa: 30-60 minuti;

N.B.: attenzione alla lealtà!

*19) - Uomini Faro (notturno):* più squadriglie;

Materiale: pile potenti per i capi; Terreno di gioco: con ostacoli alla vista;

Regole:

- i capi si dispongono su un'area con le pile accese, in modo da coprirsi a vicenda;
- i giocatori devono cercare di toccarli senza farsi riconoscere;
- chi è riconosciuto viene eliminato e può rientrare scontando una penalità;
- ogni sq. gioca per proprio conto e vince quella che tocca più capi;
- durata indicativa: 30-60 minuti;

N.B.: attenzione alla paura del buio!

**C) - GIOCHI TRA SQUADRE:** consentono l'uso di grandi strategie e danno una notevole sensazione di autonomia,

*20) - Contrabbandieri:* 1-2 riparti, 2 squadre;

Materiale: barattoli tipo pelati (dispari); Terreno di gioco: campo estivo e adiacenze;

Regole:

- i contrabbandieri devono portare in un posto noto solo a loro dei preziosi (barattoli), senza farsi scoprire dai finanziari;
- si allontanano senza essere visti e i finanziari devono intercettarli e recuperare i barattoli nel minor tempo possibile;
- i barattoli possono essere portati anche da un'unica persona;
- è meglio che i barattoli siano dispari per semplificare il gioco;
- i giocatori presi sono eliminati o hanno più vite;
- durata indicativa: 1-2 ore;
- il posto può essere all'interno del campo;

Sistemi di presa: a), b), f);

**Varianti:** si può ripetere il gioco invertendo i ruoli, perché fare i finanziari è più difficile.

21) - *Ponte sul Fiume Kway*: 1-2 riparti, 2 sq;

Materiale: 6 bandierine da segnalazione; Terreno di gioco: ampio con un ponte, anche costruito ad hoc, a cui si accede da un'unica strada;

Regole:

- gli inglesi devono cercare di distruggere il ponte difeso dai giapponesi, giungendovi da un solo lato;
- il ponte si considera distrutto quando siano state tolte tutte le bandierine;
- un inglese può togliere una sola bandierina per volta (per ogni attacco);
- i giocatori presi sono eliminati o hanno più vite;
- durata indicativa: 1 ora;

Sistemi di presa: in funzione del terreno:

a) favorisce i giapponesi e compensa un terreno facile per gli inglesi,

b) in caso contrario,

d) se non ci sono problemi di pulizia, più rapido ma più difficile da giudicare, h).

22)- *Fort Alamo*: 2 rip. 2 sq. divise a metà;

Materiale: 1 grosso palo (cannone), barattoli (polvere da sparo), corde, bandierine (per simulare il forte);

Terreno di gioco: boscoso con ampio spiazzo centrale;

Regole:

- una metà dei texani difende il forte e l'altra metà deve cercare di entrarvi per soccorrerli;
- una metà dei messicani assedia il forte e la altra metà cerca di fermare i soccorsi;
- al forte (dentro e fuori) sanno dell'arrivo dei rinforzi;
- il gioco si articola in due fasi:
- 1) i soccor, con il cannone e le polveri, devono correre in soccorso del forte;

- i messicani non sanno da dove vengano i soccorsi ma devono fermarli per cui devono presidiare una vasta area;
- gli assediati possono eliminare gli assediati che cercassero di uscire dal forte;
- 2) i messicani assaltano il forte e cercano di distruggerlo;
- durata: fase 1: 60-90 min; fase 2: 30-60 min;

Sistemi di presa: d) molto appariscente, b) molto vigoroso, a) facilita gli assediati, h) crea confusione, va usato con prudenza.

N.B.: i capi devono sorvegliare attentamente il gioco nelle vicinanze del forte.

*23)- Assalto Alla Diligenza:* 1 rip. 2 squadre;

Materiale: barattoli (preziosi); Terreno di gioco: un percorso mosso, anche di periferia urbana;

Regole:

- la diligenza deve trasportare dei preziosi;
- i banditi lo sanno e vogliono rubarli;
- per evitare uno scontro selvaggio, è bene che i band. creino delle imboscate e i difensori si muovano in modo da evitare delle sorprese;
- durata indicativa: 1 ora, ma in funzione del percorso;

Sistemi di presa: a), sconsigliata d), perché diventa un tiro al bersaglio.

*24)- Passaggio A Nord-ovest:* 1 rip. 2 squadre;

Materiale: per topografia, messaggi, pali e corde per delimitare il forte, viveri ed attrezzatura di cucina;

Terreno di gioco: molto vasto, mosso e coperto, con una strettoia o punto definito (forte);

Regole:

- i rangers devono cercare il passaggio a N.O. che consente di giungere al Pacifico;
- gli indiani cercano di impedire l'intrusione;
- il gioco si articola in tre fasi:

- 1) le 2 sq. devono raggiungere le loro basi con l'aiuto della carta topografica;
- una parte dei rangers deve esplorare il territorio in cerca del passaggio, indicato con pali o altro;
- una parte degli indiani deve impedire loro di muoversi;
- i giocatori eliminati devono tornare alle basi ed aiutare a cucinare;
- gli altri restano alla base e cucinano;
- 2) tutti tornano alle basi, mangiano e riordinano;
- i capi mettono al passaggio un messaggio da riportare alla base a fine gioco;
- 3) gli eliminati tornano in gioco;
- tutti i ranger partono per raggiungere il passaggio, prendere il messaggio e riportarlo al traguardo (campo);
- gli indiani cercano di impedirlo;
- i giocatori eliminati tornano alla base ed aiutano a riportare al campo l'attrezzatura di cucina;
- se per il termine stabilito i rangers non hanno riportato il messaggio hanno perso;
- durata indicativa: 1 giornata: **I fase:** 60-90 min; **II fase:** 2 ore; **III fase:** 2 ore;

Sistemi di presa: I fase: b), d); a), h);

N.B.: attenzione ai giocatori che si perdono!

----- 0 0 0 -----

### CAPITOLO 3

#### DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI PER SEGNALARE E PER DECRITTARE

##### ***STRUMENTO PER LA SEGNALAZIONE DELL'ALFABETO SEMAFORICO:***

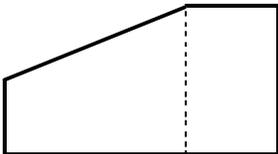
Consiste di una tastiera e di un quadro con otto lampadine;

le due parti sono collegate da una treccia di fili elettrici, tutti di colore diverso, lunga circa 5 metri.

Il Quadro: dalla foto si può desumere come sia fatto, tenendo presente che la scatola ha cm 50 di lato



e cm 7 di spessore, ed è coperta d un vetro opaco. La Tastiera: è una scatola di cm 40 x 25 x 10, sulla parte inclinata sono gli 8 pulsanti e dietro, sotto un coperchio apribile è riposta la treccia.



La Treccia: è fatta da 9 fili di colore diverso, lunghi m 7, e da una morsettiera maschio-femmina per connetterla alla tastiera.

Alcuni pezzi dei fili servono per le connessioni interne.

### ***STRUMENTI PER LA CIFRATURA DI MESSAGGI:***

#### ***Regolo di Leon Battista Alberti (architetto italiano del XV secolo):***

##### Descrizione dello strumento:

Consiste in 3 dischi, di cartone o di compensato, di diametro diverso, ruotanti sullo stesso asse.

I diametri dei dischi differiscono tra loro di almeno due centimetri e quello del maggiore è bene che sia di circa 10 cm.

Sui dischi più grandi sono disegnate in ordine, a mo' di corona circolare, le 26 lettere dell'alfabeto e sul più piccolo i numeri dall'1 al 26.

Le lettere devono essere di dimensioni tali da non essere coperte dal disco successivo.

##### Uso dello strumento:

- Il primo disco (il più grande), serve per le lettere del messaggio.
- Se si decide che la chiave di cifratura sia la lettera **F (traslazione di 5 lettere)**, si pone la **F** del secondo disco in corrispondenza della **A** del primo, e così, una volta per tutte, si hanno le cifre di tutte le lettere del messaggio.
- Se si preferisce la cifratura con numeri, si usa il terzo disco.
- Se si vuole rendere la cifratura più impenetrabile, si possono usare tutti e 3 i dischi:
- lasciando la F del secondo in corrispondenza della A del primo, e ponendo (ad esempio) il 5 in corrispondenza della F,
- la parola CASE diviene: C = H = 7; A = F = 5; S = X = 23; E = J = 9; ovvero: 7,5,23,9.
- E' necessario che sia il mittente e sia il destinatario del messaggio abbiano un regolo.

***Regolo di Saint-Cyr (Accademia Militare Francese fondata da Napoleone):***

Descrizione dello strumento:

Consiste di:

1 striscia di cartoncino (statore), lunga circa 30 cm ed alta cm 10,

1 striscia di cartoncino (cursore) lunga circa 20 cm ed alta cm 11,5,

Su un bordo del cursore sono disegnate le 26 lettere dell'alfabeto, accuratamente ad ugual distanza l'una dall'altra.

Su un bordo dello statore sono disegnati successivamente due alfabeti completi, con le lettere alla stessa distanza di quelle della altra striscia.

Invece che con strisce di cartoncino si può costruire il regolo con listelli di legno, di cui il più piccolo scorra rispetto all'altro.

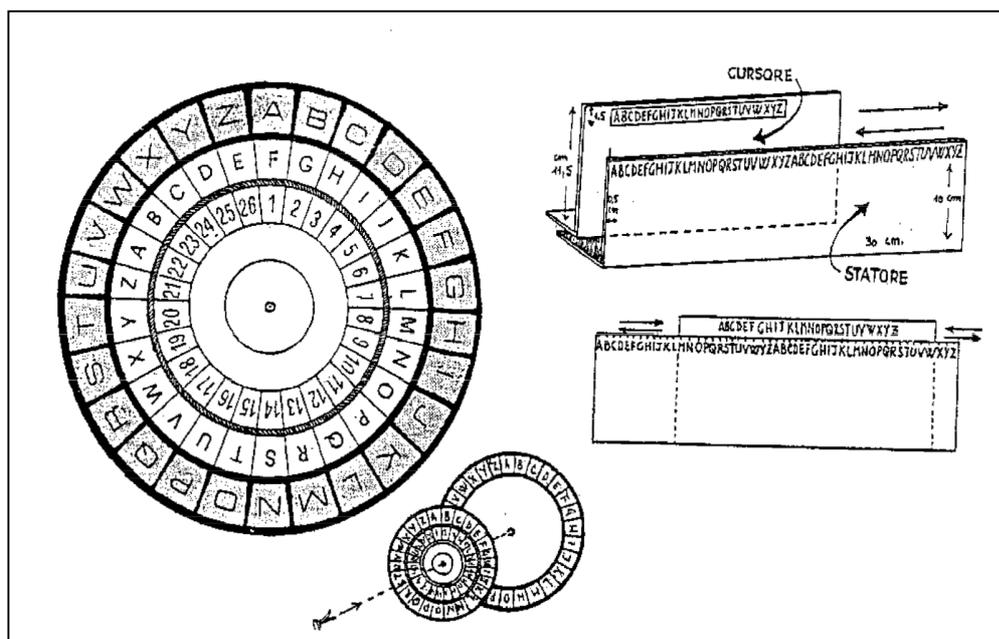
Può convenire scrivere l'alfabeto su un foglio con la macchina da scrivere ed incollare la striscia di carta, per avere le lettere giustamente spaziate.

Uso dello strumento:

La striscia più lunga serve per le lettere del messaggio.

Se si decide che la chiave di cifratura sia la lettera **R** (**traslazione di 17 lettere**), si pone la **R** della striscia più lunga in corrispondenza della **A** di quella più corta, e così, una volta per tutte, si hanno le cifre di tutte le lettere del messaggio.

I disegni sono tratti dal libro: "Segni e Segnali" di Enzo Poltini ed. Coletti 1991.



CD'A 2013

## BIOGRAFIA DI CARLO D'ARGENZIO

- 1940 nasce a Mogadiscio da genitori abruzzesi,  
1943 torna in Italia con la madre a bordo delle "NAVI BIANCHE",  
1946 rientra in Somalia per raggiungere il padre,  
1953 entra nel Gruppo ASCI Mogadiscio I,  
1957 22 febbraio partecipa a Nyeri alle celebrazioni per il centenario della nascita di Baden Powell. Quelli italiano e somalo, furono gli unici contingenti, non provenienti da un paese del Commonwealth, a partecipare all'"ASANTE RALLY"  
1958 completato il liceo, rientra in Italia, si iscrive all'università e presta servizio come ACR nel riparto Orione del Gruppo ASCI Roma 7 a S. Agnese (via Nomentana),  
1961 diviene CR e co-fondatore del Gruppo ASCI Roma 49 a S. Emerenziana (Quartiere Trieste),  
1962 partecipa al Campo Nazionale ASCI sul Monte Amiata come membro della "squadra comunicazioni",  
1966 lascia il servizio e parte per il servizio militare,  
1967 si laurea in Scienze Geologiche ed inizia ad insegnare,  
1968 si sposa, si trasferisce a Treviso, insegna ed entra come CR del Riparto "Remo Furlan" del Gruppo ASCI Treviso 1 a San Lazzaro,  
1971 fonda il Gruppo ASCI Treviso 3 di cui sarà, quasi ininterrottamente capo gruppo fino al 2004, e va a abitare a Dosson di Casier (TV),  
1974 il Gruppo ASCI Treviso 3 aderisce all'AGESCI,  
1976 partecipa con altri capi e rover dell'AGESCI alle operazioni di soccorso dei terremotati del Friuli per due turni (montaggio della tendopoli di Pinzano al Tagliamento e responsabile logistico della tendopoli di Manazzons),  
1983 partecipa al Campo Nazionale AGESCI a Secinaro (AQ), come magazzinoiere del sotto campo Cervo Sardo,  
1985 – 1991 organizza e gestisce, con altri capi della zona di Treviso, 7 corsi di aggiornamento tecnico per capi e rover. Nei corsi sono state trattate le seguenti tecniche: Abilità manuale, Cucina, Grandi giochi, Osservazione, Pionieristica, Segnalazione, Topografia, con proposte operative adatte ai giovani delle tre branche dello scoutismo.  
1997 – 2000 nell'ambito del MUST, Settimana della Scienza e della Tecnica, organizzato dalla Regione AGESCI Friuli – Venezia Giulia presso la base scout di Andreis, gestisce dei laboratori di geologia per studenti della scuola media,  
1999 in rappresentanza del Gruppo AGESCI TV3, è socio fondatore dell'Associazione Volontari di Protezione Civile di Casier e, tuttora (2013), fa parte del Consiglio Direttivo,  
2003 partecipa al Campo Nazionale AGESCI in Sardegna come esperto di pionieristica,  
2005 conclude il servizio nello scoutismo dopo 51 anni,  
2009 partecipa, con la Protezione Civile di Casier, alle operazioni di soccorso dei terremotati dell'Aquila, per tre turni (Colli di Roio, tendopoli di Valle d'Ocre),  
2009 come membro del "Centro Studi Scout don Ugo De Lucchi" di Treviso collabora alla preparazione di un convegno e alla stesura di un libro dal titolo "Scoutismo italiano all'estero 1914-1974" e ne è autore, per la parte relativa alla Somalia.

Nel corso degli anni novanta ha rielaborato gli argomenti tecnici, metodologici e didattici delle tecniche trattate nei corsi succitati e ha scritto quattro lavori sulla valenza educativa della tecnica nello scoutismo [(1 Grandi giochi, Osservazione, Segnalazione), (2 Cucina), (3 Topografia), (4 Pionieristica)].  
Con la collaborazione di numerosi capi e rover del suo gruppo ha progettato e realizzato numerose attrezzature da campo.