

# GIOCHI NAUTICI

P

## **CONTRABBANDIERI AL CONFINE**

I contrabbandieri hanno nascosto la loro merce tra le rocce, e uno di loro è incaricato di portarla al nascondiglio (una casa o altro posto contrassegnato da una bandiera o da alberi), a circa 800 metri dalla costa. Una Pattuglia fa da contrabbandieri e lo Scout scelto quale portatore calza ferri da tracce) e porta un sacchetto o pacco contenente la merce. La "frontiera" è un certo tratto di terra, una strada o una striscia di sabbia sulla costa, che separa i contrabbandieri dal loro nascondiglio all'interno. Appena una sentinella vede le tracce del contrabbandiere (che porta ferri da tracce) che attraversano la frontiera, dà l'allarme e le guardie costiere devono prenderlo (a tocco) prima che egli porti la merce di contrabbando al nascondiglio. I contrabbandieri possono attraversare la frontiera solo tra due punti determinati, la cui distanza dipende dal numero delle sentinelle (ciascuna sentinella sorveglia circa 200 metri). I contrabbandieri debbono togliere la loro merce dalle rocce entro un certo tempo, perché la marea incalza. Essi possono aiutare quello che è scelto per portare la merce cercando di distrarre le guardie costiere e condurle in direzione sbagliata, in quanto esse non sanno, all'inizio, chi porta i ferri da traccia.

## **L'ISOLA DEL TESORO**

Si sa che un tesoro è nascosto su una certa isola ( o pezzo di costa delimitato) e colui che l'ha nascosto ha lasciato una carta con qualche indizio per trovarlo (punti cardinali, segni della marea ecc.). La carta è nascosta da qualche parte vicino al punto di sbarco. Le Pattuglie vengono una a una a cercarla. Devono remare da una certa distanza, sbarcare, trovare la carta, e infine trovare il tesoro. Debbono fare attenzione a non lasciare impronte ecc. vicino al tesoro, perché altrimenti faciliterebbero il compito alla Pattuglia successiva. Carta e tesoro, una volta scoperti, vengono nuovamente nascosti per la Pattuglia successiva. Vince la Pattuglia che ritorna al punto di partenza - dopo aver scoperto il tesoro - nel tempo più breve. Variante: può essere giocato sulla riva di un fiume, e le Pattuglie dovranno attraversare il fiume in barca per scoprire il tesoro.

## **CONTRABBANDIERI**

Può essere giocato di notte come di giorno. Un gruppo di contrabbandieri provenienti dal mare cerca di sbarcare e di nascondere le merci (un mattone o una pietra per ciascuno) in una base chiamata "la caverna dei contrabbandieri" e, ciò fatto, di tornarsene via con la barca. Le "guardie di finanza" si distribuiscono isolatamente per sorvegliare un buon tratto di costa. Appena un uomo di guardia vede i contrabbandieri sbarcare, dà l'allarme e raduna i suoi compagni per attaccare. L'attacco non sarà considerato riuscito se sul luogo dello sbarco non vi saranno almeno altrettante guardie che contrabbandieri. Le guardie di finanza devono restare a bivaccare nella propria postazione finché gli uomini di guardia non abbiano dato l'allarme.

## **CACCIA ALLA BALENA**

La balena è costituita da un grosso tronco di legno con testa e coda rozzamente disegnate. Di norma la caccia sarà effettuata da due barche, su ognuna delle quali è imbarcata una Pattuglia: il capo pattuglia sarà il capitano, il vice sarà il rematore di prua o il fiociniere, gli altri saranno i vogatori. Ciascuna delle due barche appartiene a un porto diverso, distante dall'altro almeno un chilometro. Il capo prende la balena e la lascia libera a circa metà strada tra i due porti, e a un dato segnale le due barche fanno forza sui remi per vedere quale arriverà per prima alla balena. Il fiociniere che per primo arriva a tiro della balena vi pianta il suo arpione e la sua barca vira prontamente di bordo e cerca di rimorchiare la balena al proprio porto. In tal modo le due barche effettuano una specie di tiro alla fune, ed alla fine l'imbarcazione migliore rimorchia la balena, e possibilmente anche la barca avversaria, nel proprio porto. E' consentito togliere la fiocina avversaria gettando la propria al di sopra di essa, ma in nessun caso è permesso lanciare la fiocina sopra l'altra barca o sopra la testa del proprio equipaggio, pena il possibile prodursi di incidenti gravi. Il fiociniere non può passare la fiocina a nessun altro membro del suo equipaggio. E' proibito mettere le mani sulla balena o sull'altra barca, a meno che lo si faccia per evitare una collisione. In questo gioco apparirà chiaro che la vittoria è grandemente facilitata dalla disciplina dell'equipaggio, dal suo silenzio assoluto e dalla sua attenzione agli ordini del capitano.

## **SPORT ACQUATICI**

Vi sono vari tipi di sport acquatici, validi anche per uno spettacolo:

- Pallanuoto - Le porte saranno segnate da paletti piantati in acqua; se non si trova un pallone da pallanuoto, un pallone di gomma farà lo stesso.
- Il palo scivoloso - Un palo insaponato o unto di sostanza grassa sarà in alzato all'estremità di un molo o di un pontile, con un premio legato in cima (nota: il palo non deve essere piantato verticalmente, ma un po' obliquo, per essere meglio visibile dalla riva).
- Battaglia navale - I combattenti, in squadre di due, monteranno su piccole canoe o tronchi galleggianti. L'uno remerà, mentre l'altro, armato di un piccolo scudo di legno e di una lancia di un paio di metri con la punta imbottita, cercherà di gettare a mare gli avversari.