



edizioni scout nuova fiordaliso

*Baden-Powell*

# Giochi scout



Non troverete qui tutto il testo del libro, ma solo una scheda comprendente l'**indice o il sommario**.

Lo scopo di questo progetto è di permettere al lettore di trovare più facilmente quello che cerca. E di farsi un'idea sull'importanza del libro in questione.

Il file è in formato .PDF “ricercabile”, è quindi possibile avviare su di esso una ricerca per parola utilizzando programmi disponibili gratuitamente come ad esempio Adobe Acrobat Reader.

<http://get.adobe.com/it/reader/download/>

È possibile lanciare una ricerca su tutti i files .PDF presenti nella stessa cartella (o folder o directory). Quindi conviene tenere nella stessa cartella tutti i files sui quali si vuole lanciare la ricerca.

Collana *i libri di Baden-Powell*  
Diretta da Mario Sica

*Incaricato del*  
*Comitato editoriale:*  
Vittorio Pranzini

*Titolo originale:*  
Scouting Games  
C. Arthur Pearson Ltd.

Edizione autorizzata  
ed approvata dalla  
Federazione Italiana  
dello Scautismo

*Traduzione, Nota introduttiva e*  
*"Baden-Powell e il gioco":*  
Mario Sica

La presente traduzione è  
condotta sulla quinta  
edizione inglese (1921),  
tenendo presente  
anche la settima (1926)

*Prima edizione*  
Ed. Ancora, 1980  
*Seconda edizione*  
Ed. Ancora, 1983  
*Terza edizione*  
Nuova Fiordaliso, 1999

ISBN 88-8054-712-7

*Grafica:*  
Agenzia Image

*Collaborazione*  
*redazionale:*  
Carla Giacomelli

*Correzione:*  
Flaminia Spada

*Coordinamento editoriale:*  
Stefania Cesaretti

*Stampa:*  
Fratelli Palombi Srl

Carta ecologica delle  
Cartiere Della Torre

© Nuova Fiordaliso  
Piazza Pasquale Paoli, 18  
00186 Roma

## **NOTE INTRODUTTIVE**

9

alla prima edizione italiana

## **NOTE**

11

alla terza edizione

## **BADEN-POWELL E IL GIOCO**

12

## **PREFAZIONE**

22

alla settima edizione inglese

## **CAPITOLO I**

24

### **Giochi per Lupetti**

1. Shere Khan e Mowgli - 2. Le sentinelle
3. Il ragazzo zulù - 4. Nello stagno, sulla riva
5. Baloo dice - 6. Toccare ferro
7. Che cos'è? (gusto) - 8. Che cos'è? (tatto)
9. Che cos'è? (udito) - 10. La sentinella cieca
11. Disegnare la faccia - 12. Lo spazzolino ed il microbo
13. Il gioco delle frecce - 14. Il messaggio all'orecchio
15. Corsa dei punti cardinali - 16. L'incursione navale
17. La spedizione di esploratori - 18. Passaggio a piè zoppo
19. Aiuto al forestiero - 20. Il guado - 21. Il servizio postale

**Grandi Giochi scout**

1. Caccia alla bandiera - 2. I messaggeri rivali
3. Corsa del messaggero - 4. Leggere una carta
5. Corsa a staffette - 6. Colonne di soccorso
7. Presa a numeri - 8. Rilievo topografico
9. Scout incontra Scout - 10. L'interruzione del telegrafo
11. Segnalare la posizione del nemico - 12. La lettera del traditore
13. Gli alleati - 14. Il ragno e la mosca - 15. Caccia alla volpe
16. Corsa alle piante - 17. Dov'è il fischiatore?
18. Fuggiaschi - 19. Lotta allo scalpo - 20. Punti cardinali
21. Caccia alle etichette - 22. Un albero più in là
23. Che cos'è? - 24. Ricerca del posto - 25. Il posa-mine
26. Seguire la carta - 27. Esplorazione in montagna
28. Corsa di esplorazione - 29. Il corriere

## CAPITOLO III

50

**Giochi di appostamento**

1. Appostamento ai cervi - 2. Osservare e riferire
3. Caccia all'uomo - 4. Pedinamento - 5. L'imboscata
6. Imboscate volanti - 7. Il Reparto sparito

## CAPITOLO IV

54

**Giochi di tracce**

1. Cercare il Capo - 2. Caccia al tesoro
3. Il manoscritto strappato - 4. Caccia al leone
5. Raccogliere la lana - 6. Chi ha un buon naso?
7. La traccia delle foglie - 8. La traccia dei cowboys
9. Ricordare le tracce - 10. Individuare il ladro
11. L'investigatore privato - 12. La traccia dell'assassino

## CAPITOLO V

61

**Giochi in sede**

1. Gioco di Kim - 2. Dibattiti e finti processi
3. Scacchi scout - 4. L'aia della fattoria
5. Trovare il ditale - 6. Chi ha buon fiuto?

7. Dov'è? - 8. Misure - 9. Le macchie
10. Occhio di lince - 11. L'aeroplano di nessuno
12. Palla a soffio - 13. Tutti artisti
14. Chi ha buona memoria? - 15. Chi l'ha detto?
16. Celebrità - 17. Gli schieramenti - 18. La mummia
19. La corda al collo - 20. Il visitatore sconosciuto
21. Recite estemporanee
22. La perquisizione
23. Gare di nodi
24. Osservare una stanza
25. Valutazione del tempo - 26. Campo del nemico
27. L'assalto di Badajoz

## CAPITOLO VI

72

### Giochi collettivi per il campo o il terreno di gioco

1. Allarme: acchiappare il ladro - 2. L'orso col pallone
3. La sparatoria - 4. La corrida - 5. Pallacanestro scout
6. I cavalieri erranti - 7. Trovare il nord
8. Combattimento di galli - 9. Biliardo da campo
10. Abbattere il panchetto - 11. Prendere il cappello
12. Corsa coi bastoni - 13. Al prossimo!
14. Corsa al cappellone - 15. Cacciatore e coniglio
16. Afferrare l'anello - 17. Tiro al bersaglio
18. Calcio e corri - 19. Cavalieri del bagno
20. Corsa a ostacoli - 21. L'equilibrista - 22. Tiro a segno
23. Prendere il fazzoletto - 24. Colpire il secchio
25. In guardia! - 26. Attenti alle gambe!
27. Il serpente cambia pelle - 28. Calciostaffetta
29. Caccia all'oggetto - 30. Leggi la tua lettera
31. Bruciare lo spago - 32. Hockey scout
33. Staffetta saltabastone - 34. Staffetta bastone sopra la testa
35. Girotondo col bastone - 36. Il mastino
37. Cavalli e cavalieri - 38. Sukhadi (gioco indiano)

## CAPITOLO VII

87

### Giochi in città

1. Pedinamento - 2. L'agente segreto
3. Il collezionista di autografi - 4. Il gioco degli errori
5. Lontano e vicino - 6. Gioco di Morgan - 7. Vetrine
8. Sfida all'osservazione - 9. I messaggi

## CAPITOLO VIII

93

### **Giochi notturni**

1. Il fumatore evaso - 2. Il traditore - 3. Cercare la traccia a fiuto - 4. Il fuoco fatuo - 5. Mostrare la luce - 6. Avamposti notturni - 7. Pattugliamento notturno

## CAPITOLO IX

97

### **Giochi invernali**

1. Caccia all'uomo in Siberia - 2. Spedizione artica
3. Il forte di neve - 4. Caccia alla volpe - 5. La corsa al Polo

## CAPITOLO X

100

### **Giochi nautici**

1. Contrabbandieri al confine - 2. L'isola del tesoro
3. Contrabbandieri - 4. Caccia alla balena
5. Sports acquatici

## CAPITOLO XI

104

### **Giochi di pronto soccorso**

1. I prigionieri feriti - 2. L'eroe della Croce Rossa
3. Il campo distrutto - 4. Le ferite
5. Cavalieri della Croce Rossa
6. Baseball-ambulanza - 7. Ambulanza Francia-Inghilterra
8. Insalata russa-ambulanza - 9. L'ambulanziero svelto
10. Il salvataggio dei malati - 11. I missionari

## CAPITOLO XII

110

### **Giochi per irrobustirsi**

1. La lotta - 2. La mischia del rugby
3. La spinta dei polsi a due - 4. Lotta coi piedi
5. Manico di scopa - 6. Il ponte deve resistere
7. Cavalli e cavalieri - 8. Rispetta il tuo superiore

# per irrobustirsi

Il primo deve tenersi perfettamente rigido prendendolo per la testa. Il secondo si torce sul dorso, e un altro in piedi. Se vi riesce vuol dire che ha la schiena

Gli Scouts si dispongono in fila indiana. Il primo Scout si torce sul dorso, e un altro in piedi. Se vi riesce vuol dire che ha la schiena

Il primo Scout si torce sul dorso, e un altro in piedi. Se vi riesce vuol dire che ha la schiena

Il primo Scout si torce sul dorso, e un altro in piedi. Se vi riesce vuol dire che ha la schiena

Il primo Scout si torce sul dorso, e un altro in piedi. Se vi riesce vuol dire che ha la schiena

Il primo Scout si torce sul dorso, e un altro in piedi. Se vi riesce vuol dire che ha la schiena

Finito di stampare nel mese di marzo 1999

dalla Fratelli Palombi Srl

Via dei Gracchi 183 - 00192 Roma



i libri di Baden-Powell

“La formazione scout avviene essenzialmente per mezzo di giochi, attività e gare che interessano i ragazzi e al tempo stesso mettono in opera le qualità di serio impegno e sano spirito comunitario che desideriamo dare loro. Questi giochi non esauriscono ciò che è possibile proporre ai ragazzi: sono solo esempi o suggerimenti sui quali un capo dotato di immaginazione costruirà facilmente altri e migliori giochi, adatti alle condizioni del proprio ambiente.”

B.-P.

£ 12.000 / E 6.20

ISBN 88-8054-712-7



9 788880 547129

