



Sport di campo/Trekking

Forme di grandi giochi

I grandi giochi sono un punto saliente del programma del campo e, se impostati come una storia, permettono ai partecipanti di sperimentare attività sportive varie e inserite nel tema del campo. Le idee di base possono essere arricchite a piacere e in parte anche combinate.

- **Agenti e sabotatori:** la metà dei partecipanti ha il ruolo dei sabotatori, l'altra metà quello degli agenti. I sabotatori hanno una sveglia regolata per suonare dopo 20 minuti che devono nascondere nel campo di gioco. Gli agenti provano a osservarli senza essere notati, in modo che i sabotatori siano convinti di poter nascondere la «bomba» in tutta sicurezza. Dopo 10 minuti il coordinatore del gioco dà il segnale agli agenti, che possono iniziare la loro ricerca. Riusciranno a trovare la sveglia prima dello scadere del tempo?
- **Trasloco:** due squadre avversarie trasportano di nascosto alcuni oggetti da due depositi a due destinazioni diverse. Se gli avversari riescono a identificare un «contrabbandiere» e le dimensioni dell'oggetto, lo conquistano. Vince la squadra che riconosce il maggior numero di oggetti degli avversari e riesce a «contrabbandare» più oggetti.
- **Telegrafo:** alcuni anelli di carta vengono fissati attorno al tronco di una serie di alberi, che rappresentano i pali del telegrafo. La squadra in difesa ha il compito di sorvegliarli. I pali devono essere più numerosi dei difensori. La squadra in attacco cerca di «far saltare in aria» i pali spezzando gli anelli di carta.
- **Gioco con i numeri:** i giocatori di due squadre portano sulla schiena un numero con il colore della squadra. Se l'avversario riesce a leggere il numero, lo urla ad alta voce. Se il numero è giusto, lo conquista. Lo scopo è di ottenere il maggior numero di numeri degli avversari.
- **Il bue sulla montagna:** il bue chiude gli occhi e conta a voce alta fino a 100. Gli altri giocatori cercano di nascondersi avvicinandosi il più possibile al bue. Il bue ha due minuti di tempo per trovare il maggior numero possibile di giocatori, ma può muoversi solo in un raggio di un metro. Vince chi alla fine è riuscito a rimanere nascosto il più vicino possibile al bue.
- **Gioco del fischiotto:** un giocatore riceve un fischiotto e chiude gli occhi. In questo primo turno deve fischiare dieci volte. Nel frattempo gli altri partecipanti si nascondono. Dopo dieci fischi il giocatore può aprire gli occhi e iniziare a cercarli, muovendosi al massimo di tre passi

dalla sua posizione. Dopo un tempo prefissato, i partecipanti si riuniscono e il gioco viene ripetuto con nove fischi. Chi viene scoperto riceve un punto di penalità. Chi non viene scoperto ottiene un punto. Vince chi alla fine ha totalizzato più punti.

- **Riunione:** un gruppo vuole riunirsi senza farsi notare in un luogo definito. Il gruppo avversario osserva il campo di gioco. Se il gruppo avversario scopre un partecipante alla riunione, quest'ultimo deve lasciare una delle sue vite, per esempio una carta da briscola, e prenderne un'altra alla partenza.
- **Alla ricerca dei nani:** la metà dei giocatori resta sul campo da gioco, mentre gli altri si nascondono in un raggio di 50 metri. Questi ultimi sono nani magici e non possono muoversi. A un segnale convenuto gli altri giocatori cercano di riunire i nani riportandoli al punto di partenza. Quando tutti i nani sono in fila sul posto in ordine di altezza il gioco è finito e il tempo viene fermato; poi si ricomincia scambiandosi i ruoli.
- **Alla caccia del fischio:** un gruppo inizia a fuggire; ha cinque minuti di vantaggio, ma deve fischiare a ogni minuto. Gli inseguitori devono trovare i fuggitivi seguendo il fischio.
- **Caccia alla spia:** una spia, con qualche minuto di vantaggio, deve nascondersi in un campo di gioco definito. Durante il gioco non può più cambiare nascondiglio. Gli altri giocatori legano attorno al braccio un filo di lana, si dividono in cinque squadre e partono alla ricerca della spia. La squadra che trova la spia deve consegnarla al coordinatore del gioco. Le quattro squadre restanti possono sabotare il trasporto, togliere il filo di lana dal braccio di due giocatori e rapire la spia. I due giocatori colpiti possono procurarsi un nuovo filo di lana per poter continuare a giocare. Vince la squadra che riesce a consegnare la spia al coordinatore del gioco. Variante: utilizzando un nastro segnaletico da legare attorno al braccio il gioco può svolgersi con più contatto fisico (lotta per impossessarsi del nastro).
- **Gioco del laccio:** due o più gruppi portano lacci di lana legati al braccio. Gli avversari devono impossessarsi di questi lacci. Vince chi ne raccoglie di più. Variante: i lacci conquistati possono essere scambiati in un punto di raccolta.