

# **GIOCHI COLLETTIVI PER IL CAMPO O IL TERRENO DI GIOCO**

Pagina 1 di 6

## **ALLARME: ACCHIAPPARE IL LADRO**

Una bandiera rossa viene appesa al campo o nella sede, al mattino. Il Capo reparto circola fra gli Scouts, mentre questi lavorano o giocano, e a ciascuno dice nell'orecchio: "C'è un ladro nel campo". Ma a uno dice: "C'è un ladro nel campo... e sei tu! Piazza della Stazione!" o il nome di qualche punto a sicura conoscenza di tutti entro uno-due chilometri di distanza dalla sede o dal campo. Quello scout sa allora che egli dovrà rubare la bandiera rossa in qualsiasi momento, purchè entro il tempo massimo di tre ore, e scappare a portarla in piazza della Stazione. Nessuno altro sa chi è il ladro, né dove correrà a rifugiarsi, né quando commetterà il furto. Appena qualcuno si accorge che la bandiera è stata rubata dà l'allarme e tutti interrompono ciò che stanno facendo e scattano all'inseguimento del ladro. Lo Scout che riesce a conquistare la bandiera o anche un solo pezzo di essa vince. Se nessuno ci riesce, vince il ladro. Quest'ultimo dovrà portare la bandiera intorno al collo e non in tasca o nascosta.

## **L'ORSO COL PALLONE**

Uno dei ragazzi più grandi è l'orso, che dispone di tre tane dove è in salvo. Sulla schiena porterà un palloncino che si possa far facilmente scoppiare (o un sacchetto di carta velina gonfiato e sigillato). Gli altri Scouts sono armati di bastoni fatti di giornali arrotolati, con i quali cercano di far esplodere il pallone dell'orso quando si trova fuori di una tana. L'orso ha un bastone simile, col quale cerca di far cadere il cappellone dalla testa dei cacciatori. Il cacciatore che perde il cappellone è morto. L'orso muore solo se il pallone viene fatto esplodere, perciò egli imparerà a far fronte al nemico anziché girargli le spalle.

## **LA SPARATORIA**

Gara tra due Pattuglie. Da un lato vengono disposte verticalmente delle bottiglie o dei mattoni, uno per ciascuno Scout delle Pattuglie. Queste ultime prendono quindi posizione, una accanto all'altra e di fronte ai rispettivi nemici (le due "Pattuglie" di bottiglie o di mattoni) e aspettano il segnale di "fuoco!". Ognuna è armata con 12 pietre. Appena un bersaglio è colpito, un uomo della Pattuglia corrispondente è messo fuori combattimento.

## **LA CORRIDA**

Gioco per 12 giocatori (un toro, un matador, quattro banderilleros, sei inservienti). Interessante anche per una serata di espressione o un fuoco di bivacco. Prima parte: il toro fa il suo ingresso nell'arena, portando, spillate sul dorso, 4 o 5 "banderillas" (strisce di carta di circa 15 cm di lunghezza). I "banderilleros" cercano di strappare una di queste strisce senza esser toccati dal toro: se sono toccati due volte, sono morti. Si può prendere una sola banderilla per volta. Se il toro stringe troppo da vicino un banderillero, intervengono gli inservienti, agitando il fazzoletto dinanzi alla faccia del toro, che si lancerà quindi su di loro (gli inservienti sono morti se sono toccati una volta). Seconda parte: quando tutte le banderillas sono tolte o tutti i banderilleros uccisi, nell'arena resta solo il toro. Gli vengono bendati gli occhi e annodato un fazzoletto attorno al collo in modo che possa essere staccato facilmente tirando su uno dei capi. Il matador entra allora nell'arena e deve togliere il fazzoletto del toro senza che questo lo tocchi. Se ci riesce il toro cade morto.

## **PALLACANESTRO SCOUT**

Viene usato per questo gioco un pallone che non deve essere mai calciato, ma solo lanciato o palleggiato con le mani. Può essere trattenuto con le mani, ma non stretto al corpo, e il giocatore che lo detiene non può far più di due passi. E' proibito trattenere l'avversario, spingerlo o caricarlo, fargli lo sgambetto, togliergli la palla dalle mani ecc.: per le infrazioni si procede assegnando all'altra squadra un tiro libero dal segnale di 4 metri dal canestro. Quest'ultimo si trova a circa 3 metri dal suolo su un palo, albero o muro, in modo che la palla possa esservi lanciata dentro. Dinanzi al canestro è segnata una linea di 4 metri verso il centro, al termine della quale vi è un cerchio centrale di 3 metri (l'intero campo dovrebbe quindi misurare almeno 10 metri). In caso di tiro libero, il giocatore che tira si tiene dentro il cerchio centrale e nessuno può rimanere entro tale cerchio. I calci d'angolo e altre regole sono come nel calcio, ma nel le normali sedi di Reparto, con muri laterali, non è necessario prevedere zone di fallo laterale. In genere si gioca con quattro o cinque giocatori per squadra, che possono essere divisi in attaccanti e difensori. Se vi è molto spazio il numero dei giocatori può essere aumentato. Il Capo reparto fa da arbitro, e spetta a lui gettare in aria la palla all'inizio di ciascun tempo, oltrechè dopo ciascun punto.

# **GIOCHI COLLETTIVI PER IL CAMPO O IL TERRENO DI GIOCO**

Pagina 2 di 6

## ***I CAVALIERI ERRANTI***

Gli Scouts partono soli, o a coppie, o per Pattuglie, per cercare Buone Azioni da fare. Se sono in città, dovranno trovare donne o bambini bisognosi di aiuto; se in campagna, chiedono a qualche fattoria o casa di campagna qualche lavoretto da fare (gratis). Entro due o tre ore dovranno tornare a riferire, sul loro onore, ciò che sono riusciti a fare.

## ***TROVARE IL NORD***

Gli Scouts si collocano a una trentina di metri l'uno dall'altro. Ognuno mette in terra il suo bastone scout nella direzione che egli ritiene essere esattamente il Nord (oppure il Sud), senza servirsi di alcuno strumento, e quindi indietreggia di tre passi. Il Capo controlla allora la direzione di ogni bastone a mezzo della bussola. Quello che è andato più vicino vince. Può essere giocato anche di notte o in una giornata senza sole.

## ***COMBATTIMENTO DI GALLI***

I due combattenti si tengono accovacciati, il bastone posato sotto i ginocchi e le mani giunte attorno alle gambe. Scopo di ciascuno è di far perdere l'equilibrio all'avversario rovesciandolo per terra a forza di saltellare.

## ***BILIARDO DA CAMPO***

Il tavolo da biliardo consiste in un telo da tenda steso su un tratto di terreno pianeggiante, mentre le sponde sono costituite da bastoni scout. Vecchie palle da golf prendono il posto delle normali palle di avorio, ed invece delle stecche da biliardo gli Scouts utilizzano i loro bastoni.

## ***ABBATTERE IL PACCHETTO***

Vi sono da sei a nove giocatori che tenendosi per mano formano un cerchio intorno a qualche oggetto, panchetto o sgabello, tale che possa cadere appena toccato. I giocatori girano attorno al panchetto, ciascuno sforzandosi di farlo rovesciare al vicino e cercando di evitare di rovesciarlo egli stesso. Chi fa cadere il panchetto esce dal gioco. Si continua finché non resta che un solo giocatore.

## ***PRENDERE IL CAPPELLO***

Gioco per due Pattuglie. Un cappello è posto per terra. Uno Scout per ciascuna Pattuglia avanza e si china sopra il cappellone ponendo la mano destra sulla spalla sinistra dell'avversario, mentre la mano sinistra resta libera. Scopo del gioco è prendere il cappellone con la sinistra e tornare al proprio campo prima che l'avversario possa dare un colpo sulla schiena con la mano destra. Il vinto è preso prigioniero dall'avversario. Si continua finché una Pattuglia riesce a far prigioniera almeno la metà della Pattuglia avversaria.

## ***CORSA COI BASTONI***

Gioco per quattro Pattuglie (A, B, C e D) che giocano contro due. Occorre lo stesso numero di ragazzi nelle due squadre. A e B sono una di fronte all'altra, a 20 metri di distanza, gli Scouts in fila indiana. C e D sono ugualmente disposti, a almeno 5 metri di distanza laterale dai loro avversari. Il Capo reparto si tiene nel centro del quadrilatero formato dai capi pattuglia (v. figura). I capi pattuglia A e C impugnano un bastone scout. Al segnale essi corrono dai capi pattuglia di B e D, passano loro il bastone ed escono dal gioco. I due capi pattuglia corrono a passarlo ai rimanenti Scouts delle altre Pattuglie, e così via. Ognuno deve rimanere perfettamente immobile finché non riceve il bastone. Il gioco continua finché tutti i ragazzi hanno corso coi bastoni. L'ultimo ragazzo di ogni squadra (due Pattuglie) porta il bastone al Capo reparto al centro. Vince la squadra che termina per prima. Giocando il gioco all'aperto, si possono inserire ostacoli nel cammino dei giocatori: un fossato, una staccionata o simili.

# **GIOCHI COLLETTIVI PER IL CAMPO O IL TERRENO DI GIOCO**

Pagina 3 di 6

## **AL PROSSIMO!**

Gioco in sede o all'aperto per due o più Pattuglie. Materiale: due palloni. I giocatori sono divisi in due squadre e si dispongono su due file indiane parallele. Al via il primo della fila passa il pallone tra le sue gambe a quello che lo segue e questi al successivo e così via, finché raggiunge l'ultimo il quale corre col pallone al di fuori della riga e lo dà al primo. Vince la squadra che arriva prima.

## **GIOCO AL CAPPELLONE**

Il Capo reparto, che si tiene nel mezzo, chiama un numero, e lo Scout che in ciascuna Pattuglia ha quel numero corre alla fila dei cappelloni e cerca di prendere il cappellone più vicino al Capo reparto e di tornare al suo posto senza essere toccato dall'altro. Se è toccato, deve rimettere il cappellone al posto. Sono consentite finte di ogni genere. Il Capo reparto non chiamerà uno Scout una seconda volta finché non avrà chiamato almeno una volta ogni altro membro della Pattuglia. Vince la Pattuglia che per prima si è assicurata una serie completa di cappelloni per i propri Scouts. Se vi sono più di due Pattuglie, si può fare un torneo tra di esse. Variante: al cappellone vengono aggiunti altri elementi dell'uniforme, quali fazzoletto, cintura, borraccia ecc. Vince la Pattuglia che per prima ha completato la sua uniforme.

## **CACCIATORE E CONIGLIO**

Gioco in sede o all'aperto, valido anche per una serata di espressione o un fuoco di bivacco. Due funicelle di circa 3 metri di lunghezza sono legate a un ciocco o altro oggetto pesante o a picchetti piantati nel terreno. Cacciatore e coniglio tengono ciascuno il lato libero di una delle funicelle. Nell'altra mano il coniglio tiene un barattolo con un ciottolo dentro, mentre il cacciatore ha in mano un cuscino (o fazzoletto annodato, o bastone di giornale). Ambedue sono bendati. Il coniglio, agitando il barattolo, deve cercare di sfuggire al cacciatore, che cerca di colpirlo col cuscino. Le funi devono restare sempre ben tese. Vince il coniglio se in capo a un certo tempo non è stato colpito, altrimenti vince il cacciatore.

## **AFFERRARE L'ANELLO**

Gioco valido anche per uno spettacolo. Scopo: colpo d'occhio e agilità. Un "lanciatore", armato di mezza dozzina di anelli di corda di 10-12 cm di diametro, li lancia uno dopo l'altro a un altro Scout, che li riceve con il bastone. Il lanciatore deve lanciare gli anelli in rapida successione, ogni volta da posti diversi, o con traiettorie diverse, ma senza mai avvicinarsi a meno di tre metri dal ricevitore. I lanci devono essere effettuati "correttamente", a giudizio del Capo reparto.

## **TIRO AL BERSAGLIO**

Un'area circolare di lunghezza sufficiente è disegnata per terra e tutti gli Scouts tranne uno prendono posizione all'interno di essa. Lo Scout rimanente è armato di una palla da tennis con cui cerca di colpire gli Scouts nel cerchio. Chi viene colpito esce fuori e collabora con il primo nel tiro. Gli Scouts fuori del cerchio devono accordarsi per raccogliere rapidamente la palla, passandola a chi è in buona posizione per tirare. Vince lo Scout che riesce a resistere più a lungo nel cerchio senza essere colpito. Variante (gara tra Pattuglie): una Pattuglia si dispone nel cerchio e il capo della Pattuglia avversaria inizia il tiro. Per ogni Scout colpito egli ha diritto a uno Scout della propria Pattuglia per dargli manforte, mentre il colpito lascia il campo. Vince la Pattuglia che riesce a eliminare l'altra nel minor tempo possibile.

## **CALCIA E CORRI**

Il terreno preferibile per questo gioco è una radura in un bosco. Uno Scout (il guardiano) prende posizione nella radura, mentre gli altri vanno a nascondersi il più vicino possibile. Il Capo reparto lancia un pallone nella radura. Il guardiano lo calcia subito fuori ed esce cercando di stanare gli altri giocatori e di prenderli (a tocco): ma appena il pallone è calciato nuovamente nella radura, deve tornare a calciarlo fuori. Nessuno Scout può essere preso finché la palla si trova nella radura. Il Capo reparto dà col fischio il segnale che la palla è tornata nella radura. Mentre il guardiano torna nella radura a calciare fuori il pallone, gli altri Scouts possono cambiare posizione e cercare nuovi nascondigli. Gli Scouts catturati si mettono il fazzoletto attorno al braccio e aiutano il guardiano ad acchiappare gli altri, ma non hanno il diritto di calciare il pallone e debbono anch'essi tornare nella radura ogni volta che il Capo reparto dà il segnale. Vince lo Scout che è preso per ultimo. Variante (in cortile o terreno scoperto) : la "radura" è uno spazio marcato al suolo e gli Scouts fuggono senza nascondersi. Variante (gara tra Pattuglie): ciascuna Pattuglia fa

# **GIOCHI COLLETTIVI PER IL CAMPO O IL TERRENO DI GIOCO**

Pagina 4 di 6

successivamente da guardiano e cerca di catturare il resto del Reparto nel più breve tempo possibile. Gli Scouts presi vengono messi fuori gioco. Solo il capo pattuglia ha il diritto di calciare il pallone fuori della radura. La Pattuglia vincitrice è quella che impiega il minor tempo.

## **CAVALIERI DEL BAGNO**

Due Scouts montano su due vasche da bagno rovesciate (o, in mancanza, su due grossi tronchi d'albero, o banchi, o sedie ecc.) a circa 2 metri e mezzo di distanza. Sono armati di lunghe lance di bambù ad una estremità delle quali è fissato un guantone da boxe. Ciascuno deve cercare di fare cadere l'altro colpendolo col bastone (il guanto da boxe eviterà che i contendenti si facciano male).

## **CORSA A OSTACOLI**

La figura mostra una corsa a ostacoli divertente e facile da organizzare. Il cerchio rappresenta una tenda o un telone sotto cui il concorrente dovrà strisciare per raggiungere le proprie scarpe (in alto a destra) e la corda (in basso a sinistra) saltellando con la quale dovrà far ritorno al punto di partenza. Vince chi compie il percorso nel minor tempo.

## **L'EQUILIBRISTA**

Materiale: un bastone scout e una tavoletta. Il concorrente si piazza sulla linea di partenza, posa la tavoletta in equilibrio in cima al bastone e cerca di raggiungere il traguardo fissato a 50 metri. Vince comunque lo Scout che riesce a arrivare più lontano...

## **TIRO A SEGNO**

Segnare su una tavola una serie di cerchi a intervalli irregolari. Su ogni cerchio è scritto un numero diverso. I concorrenti partono da circa 20 metri, ad occhi bendati, dopo essere stati girati tre volte su se stessi, e devono raggiungere la tavola e mettervi il dito sopra. Se il dito cade in uno dei cerchi, il giocatore guadagnerà il corrispondente numero di punti. Ogni giocatore ha diritto ad un certo numero di prove, e vince chi alla fine ha il più alto punteggio complessivo.

## **PRENDERE IL FAZZOLETTO**

Due Pattuglie si dispongono in linea a circa 50 metri l'una dall'altra. A metà strada tra di esse viene posto un fazzoletto su un bastone o picchetto infisso al suolo. Il Capo reparto si tiene vicino al picchetto. Al via, un giocatore di ciascuna Pattuglia esce di corsa, corre verso il bastone e cerca di afferrare il fazzoletto e di riportarlo al proprio campo prima che l'altro lo tocchi. Chi torna col fazzoletto avrà fatto prigioniero l'avversario: se invece viene toccato, è lui ad andare prigioniero. Vince la Pattuglia che cattura interamente l'altra o che, allo scadere del tempo limite, ha catturato il maggior numero di prigionieri.

## **COLPIRE IL SECCHIO**

Materiale: un secchio, una palla da tennis o di gomma e una paletta di legno lunga 50 cm. Il secchio viene rovesciato e un "guardiano" vi monta su, con in mano la paletta. Gli altri giocatori devono cercare di colpire il secchio con la palla mentre il guardiano deve difenderlo con la paletta impedendo alla palla di colpirlo. Se il secchio è colpito, il giocatore che lo colpisce prende il posto del guardiano. Se il guardiano perde l'equilibrio e cade, diviene guardiano l'ultimo giocatore che ha tirato. La palla deve essere lanciata dal punto dove è caduta dopo essere stata colpita dal guardiano, o - se non colpita da questi - da una distanza fissa di 7 metri.

## **IN GUARDIA!**

Gli Scouts, muniti di palle di carta e di un piatto, vengono divisi in due campi, a distanza di tiro l'uno dall'altro. Se il terreno non è piano, occorre tirare a sorte per chi deve avere il vantaggio del pendio. Ogni Scout si stende a bocconi e davanti a se pianta verticalmente in terra il proprio piatto. Al via, ogni guerriero tira contro il piatto di un avversario. Quando il piatto è abbattuto, il suo proprietario è fuori combattimento. Vince il campo che "uccide" più avversari prima della fine del gioco.

# **GIOCHI COLLETTIVI PER IL CAMPO O IL TERRENO DI GIOCO**

Pagina 5 di 6

## **ATTENTI ALLE GAMBE**

Materiale: una cordicella lunga da 5 a 8 metri, con appeso a una estremità un sacchetto di tela riempito di circa 1/2 chilo di sabbia. Il Capo reparto si tiene al centro di un cerchio e fa girare il sacchetto in cima alla corda, dando sempre più corda finché diviene necessario per i giocatori saltare per evitare di ricevere il sacchetto sulle gambe. I giocatori non debbono indietreggiare, ma solo saltare sul posto. Loro scopo è di evitare di venire colpiti dal sacchetto o dalla corda.

## **IL SERPENTE CAMBIA PELLE**

Scouts in fila indiana. Ognuno si passa la mano destra tra le gambe e la tende allo Scout dietro di lui, che l'afferra con la sinistra. Quando tutti sono così uniti, il primo indietreggia passando sopra a n. 2, che ripete la stessa manovra sopra il n. 3 e così via, finché il primo diviene l'ultimo e viceversa. È un bel numero di ginnastica, e eseguito rapidamente ricorda un serpente che muta la pelle.

## **CALCIOSTAFFETTA**

Il primo Scout di ogni Pattuglia parte dalla propria rete palla al piede, fino a una meta che si trova dinanzi alla Pattuglia a vari metri di distanza, vi gira intorno e ritorna con la palla (o la calcia) fino a farla entrare nella propria rete. Il secondo riprende allora la palla sempre col piede e ripete l'esercizio e così via. Vince la Pattuglia che arriva prima.

## **CACCIA ALL'OGGETTO**

Gioco di segnalazione. Il Capo reparto segnala una lettera. Il primo Scout che trova un oggetto il cui nome cominci con quella lettera segna un punto per la propria Pattuglia.

## **LEGGI LA TUA LETTERA**

Scopi: segnalazione Morse o semaforico, concentrazione, prontezza. Giocatori: circa 12 Guide. Ciascuna Guida sceglie una lettera dell'alfabeto. Tale lettera, riprodotta in grande su un cartello, le viene spillata sul petto. A ciascuna viene quindi assegnato un posto, in un campo o terreno aperto (la distanza viene decisa dalla Capo in base all'esperienza della Guida). La Capo si tiene in piedi in modo che le Guide siano di fronte ad essa in un largo semicerchio e tutte la possano vedere. La Capo trasmette due lettere e le Guide che portano quelle due lettere cambiano di posto attraverso il cerchio. Ogni Guida ha cinque "vite", e ne perde una se si muove senza che la sua lettera sia stata chiamata, o se non si muove prima che la Capo abbia finito di contare fino a 6 dopo aver trasmesso la seconda lettera. Alla fine di un dato tempo, le Guide che hanno perso meno vite sono considerate vincitrici. Durante il gioco è naturalmente vietato in modo assoluto parlare. La Capo deve dare ad ogni Guida la possibilità di muoversi, e non deve far durare il gioco troppo a lungo, né far giocare più di 12 ragazze alla volta (altrimenti ciascuna verrebbe chiamata troppo di rado e il gioco perderebbe interesse).

## **BRUCIARE LO SPAGO**

Scopo: saper accendere un fuoco. Viene teso uno spago a circa 60 cm. dal suolo. Vince lo Scout (o la Pattuglia) che per primo riesce, preparando e accendendo un fuoco sotto lo spago, a spezzarlo bruciandolo.

## **HOKEY SCOUT**

Due squadre si dispongono l'una di fronte all'altra coi ragazzi muniti ciascuno di bastone. Al centro viene posta una palla pesante (p. es. di carta o di stracci). Al segnale le squadre cercano di spingere la palla verso il muro opposto, servendosi solo della punta dei bastoni.

# **GIOCHI COLLETTIVI PER IL CAMPO O IL TERRENO DI GIOCO**

Pagina 6 di 6

## **STEFFETTA SALTABASTONE**

Pattuglie in fila indiana affiancate. L'ultimo Scout di ogni Pattuglia è munito di un bastone. Al via, l'ultimo corre in cima alla Pattuglia e porge l'estremità del bastone allo Scout n. 1, che l'afferra, e insieme tornano indietro di corsa, tenendo il bastone almeno a una cinquantina di cm da terra. Tutti gli altri ragazzi della Pattuglia saltano il bastone. Il n. 1 corre in cima alla Pattuglia, il n. 2 afferra l'estremità del bastone e insieme tornano indietro; la Pattuglia salta nuovamente il bastone. Quindi il n. 2 corre in cima col bastone e così via, finché tutti gli Scouts non hanno ripreso i posti primitivi. Vince la Pattuglia che termina per prima. Variante: il gioco può continuare facendo portare il bastone all'altezza della testa, coi ragazzi che si abbassano, accucciandosi, per riuscire a passare.

## **STAFFETTA BASTONE SOPRA LA TESTA**

Pattuglie in fila, Scouts seduti in terra con una sessantina di centimetri tra i piedi di uno Scout e la schiena dell'altro. Il n. 1 afferra il bastone alle due estremità con ambo le mani e lo tiene sollevato sopra la testa. Al via, si piega all'indietro e lo passa al n. 2, e così via. L'ultimo passa nuovamente il bastone al penultimo piegandosi in avanti, e così via finché il n. 1 non ha di nuovo il bastone.

## **GIROTONDO COL BASTONE**

Reparto in cerchio. Ogni Scout tiene dritto il suo bastone poggiandovi sopra la palma destra della mano. Al comando, lo lascia muovendosi verso destra o verso sinistra (a seconda dell'ordine del Capo reparto) e afferra il bastone del suo vicino prima che esso cada. Chi non vi riesce o lascia cadere il proprio bastone esce dal gioco.

## **IL MASTINO**

Il ragazzo più robusto viene scelto per fare il mastino. Il Reparto si colloca a un'estremità della stanza, il mastino nel centro. Al segnale "il mastino!", il Reparto deve correre dall'altro lato della stanza. Compito del mastino è bloccare un ragazzo e sollevarlo da terra, facendolo così diventare un altro mastino. Vince l'ultimo che riesce a resistere ai mastini.

## **CAVALLI E CAVALIERI**

Gli Scouts sono disposti a coppie in cerchio. Il ragazzo che si tiene dalla parte interna del cerchio rappresenta il cavallo. Al comando "a cavallo", i cavalieri montano a cavallo. Ricevono allora vari altri comandi. Per es.: "due giri a sinistra, passare sotto, via!", e in tal caso i cavalieri devono smontare da cavallo, girare due volte attorno al cavallo verso sinistra, passargli tra le gambe e rimontare in sella. L'ultima coppia pronta esce dal gioco. Cambiare ogni tanto cavallo e cavaliere per dare a tutti la possibilità di correre.

## **SUKKADI (GIOCO INDIANO)**

Da giocare su terreno sassoso. I giocatori sono muniti ciascuno di un bastone, scout o simile. Per decidere chi è il "mago", i giocatori si mettono in fila, tenendo con una mano un'estremità del loro bastone, mentre l'altra estremità è appoggiata al suolo poco dinanzi a loro. Quindi lanciano il bastone il più possibile lontano sul terreno dinanzi a loro, facendo perno sull'estremità poggiata al suolo. Colui che invia il bastone più lontano di tutti è il "mago". Il bastone del "mago" rimane al suolo. Gli altri tengono i loro ad un'estremità con ambedue le mani e spingono e lanciano di qua e di là il bastone del "mago" con l'altra estremità, mentre nel contempo il "mago" cerca di toccare uno di loro. Per essere in salvo, i giocatori devono appoggiare l'estremità libera del bastone su una pietra o sasso qualsiasi del suolo. Chiunque sia toccato dal "mago" senza avere il bastone in tale posizione deve abbandonare il bastone al suolo e cambiare di posto con il "mago".