CERCARE IL CAPO

A ciascuno dei capi pattuglia del Reparto viene data una busta chiusa e viene detto loro che, sul loro onore, non devono aprirla prima di una data ora (l'attesa accresce l'interesse del gioco). Quando arriva il momento, vi trovano una carta sommaria e le istruzioni seguenti: ogni Pattuglia, procedendo secondo una certa strada, deve recarsi al posto descritto nella carta, dove sarà nascosto il Capo reparto (il posto dev'essere sufficientemente vasto perché la ricerca sia difficile). Ogni pattuglia, per arrivare al posto, percorrerà una strada diversa, ma di lunghezza equivalente a quella delle altre pattuglie. Vince la Pattuglia che per prima trova il Capo. Se questo è sempre nascosto alla fine del periodo determinato (p.es. mezz'ora dall'arrivo del Reparto sul posto), dà il fischio e il gioco finisce. Va scelto un posto con molto sottobosco e buoni nascondigli naturali. Può anche essere giocato come gioco notturno, se necessita.

CACCIA LA TESORO

Le cacce al tesoro richiedono spirito di osservazione e abilità nel seguire le tracce e sono valide praticamente con qualsiasi numero di ragazzi. Ve ne sono di vari tipi:

1. Il Tesoro è nascosto e gli Scouts sanno di che si tratta. Viene data loro una prima indicazione che permette di trovare tutte le altre, p.es.:

a) (scritto sul palo di una porta): "Andate in direzione ovest e esaminate la terza porta sulla riva nord del ruscello";
b) su tale porta dei segni scout condurranno a un altro cartello, "Direzione sud-sud-est fino al palo telegrafico n.22" e così via.
Le indicazioni devono essere redatte in modo che occorra un po' di abilità per interpretarle, e i vari punti devono essere di accesso difficile. Le Pattuglie possono partire a intervalli di 10 minuti l'una dall'altra, e a un certo punto potranno esserci indicazioni diverse per le varie pattuglie, per impedire che quelle dietro seguano semplicemente la prima.

2. Le indicazioni possono consistere in pezzetti di filo di lana colorata attaccati ai cancelli, alle siepi ecc. a circa 3 metri di intervallo. Quando gli indizi terminano si sa che il tesoro è nascosto entro tanti metri. Per impedire che tutte le pattuglie o i concorrenti si limitano a seguire il primo, si possono lasciare varie piste che conducano al medesimo punto, o false piste che riconducano alla traccia di partenza.

3. Le varie Pattuglie o concorrenti ricevono una descrizione della via da seguire, che può essere leggermente diversa per ciascuno. La direzione dovrà essere tale da rendere necessaria la visita, in ordine successivo, di tutti i punti indicati, impedendo ogni possibilità di scorciatoie, p.es.: "Andate all'albero più alto del campo X, da lì percorrere 100 metri verso il nord, quindi dirigersi in linea retta verso il campanile che si troverà alla vostra sinistra" ecc. Tutti gli itinerari, di lunghezza eguale, dovranno condurre a un punto determinato dov'è nascosto il tesoro. La prima Pattuglia o concorrente che arriva sul posto non deve lasciare capire agli altri che lì c'è il tesoro, e deve cercarlo facendo finta di niente.

IL MANOSCRITTO STRAPPATO

Viene comunicato che in qualche posto vicino esiste un nascondiglio segreto, contenente qualche vecchio tesoro di contrabbandieri. Il solo indizio per scoprirlo è un foglio di carta in cui era contenuto l'itinerario da percorrere, ma il foglio è stato strappato in due per misura di sicurezza (come le due chiavi di una cassetta bancaria, che devono agire insieme). L'itinerario verrà scritto su un foglio di carta che in seguito verrà strappato in due in mezzo: le due parti verranno date a ciascuno dei due gruppi (o Pattuglie) che cercheranno con la metà del foglio in proprio possesso, di ricostruire l'originale e di trovare il tesoro.

CACCIA AL LEONE

Il leone è uno scout che va a nascondersi munito di ferri da tracce per le scarpe e di un sacchetto di chicchi di granoturco o piselli secchi, nonché di sei palle da tennis o di pezza. Gli si dà mezz'ora di vantaggio e quindi la Pattuglia va alla ricerca, seguendo le tracce. Ogni Scout è armato di una palla da tennis. Il leone può nascondersi, correre, strisciare ecc., ma dove il terreno è duro deve lasciare cadere ogni qualche metro i chicchi di granoturco o piselli. Se i cacciatori non lo trovano, nessuno vince. Quando i cacciatori si avvicinano alla sua tana il leone spara loro con le palle, e il cacciatore colpito è morto (e non può tirare la sua palla). Il leone colpito è ferito, alla terza volta è morto. Le palle possono essere tirate una sola volta, cioè non possono essere raccolte e usate una seconda volta. Ogni Scout deve raccattare la sua palla per riconsegnarla alla fine del gioco. Variante: d'Inverno si può giocare senza ferri da tracce e usando palle di neve.

RACCOGLIERE LA LANA

Tagliare una matassa di lana in pezzi di 30 cm circa (non scegliere un colore troppo vivo), e tracciare con questi una pista attraverso la campagna. Naturalmente occorrerà chiedere il permesso ai contadini i cui campi saranno attraversati, e le Pattuglie avranno istruzione di chiudere tutti i cancelli dopo il loro passaggio e di non attraversare staccionate. Non disporre la lana solo per terra, ma anche su cancelli, siepi, rami bassi di alberi ecc., lasciando circa 20 metri tra un pezzo e un altro. Dopodiché due o più Pattuglie partono in caccia. Lo scopo è di percorrere la pista più rapidamente possibile, raccogliendo al tempo stesso più lana possibile. Quando uno Scout trova un filo di lana, lancia il suo grido di Pattuglia (così da avvertire i ragazzi di tutte le Pattuglie) e consegna il filo al suo capo pattuglia. Vince la pattuglia che alla fine ha più fili di lana, ma punti possono essere dati alle Pattuglie anche per la loro tecnica di ricerca. Il gioco offre al Capo reparto l'occasione di individuare gli Scouts che sono i migliori cercatori di tracce. E' anche un tipo di tracce migliore di quello lasciato dai ferri da traccia, perché i segni non sono solo per terra, e quindi gli Scouts imparano a cercarli anche in alto e a non tenere sempre il naso per terra.

CHI HA BUON NASO?

Uno Scout, munito di mezza cipolla, lascia una pista sfregando la cipolla su cancelli, pietre, tronchi d'albero, pali telegrafi ecc. Il Reparto segue la pista bendato (ad eccezione del Capo reparto che ha il compito di evitare pericoli, tipo incroci ecc.). Lo Scout (o Pattuglia) che per primo arriva in fondo alla pista (dove si trova lo Scout che l'ha lasciata) vince.

LA TRACCIA DELLE FOGLIE

Un delitto è stato commesso, e la polizia, che cerca le tracce dei colpevoli, viene aiutata da certi oggetti che essi hanno abbandonato. Le Guide vengono divise in due squadre: una rappresenterà i colpevoli in fuga, l'altra i cacciatori di tracce. I fuggitivi hanno lasciato dietro di loro una dozzina di foglie di alberi diversi, come quercia, castagno, abete, messe nell'ordine in cui questi alberi si presentano lungo il sentiero preso dai fuggitivi. I cercatori di tracce ne prendono nota durante i quindici minuti che danno di vantaggio ai fuggitivi. Quindi debbono seguire la traccia, riconoscendo il sentiero giusto dagli alberi che via via riescono a scoprire nel giusto ordine, finché riescono a localizzare i fuggitivi che si erano fermati per nascondersi alla fine del sentiero. Vincono questi ultimi se riescono a non farsi scorgere fino al segnale di fine gioco.

LA TRACCIA DEI COWBOYS

Un gruppo di cowboys deve partire per il lungo viaggio attraverso la prateria, e sa che un altro gruppo lo seguirà a intervalli di una settimana. Perciò si accordano che il primo gruppo lascerà segni della pista e messaggi su tutto il percorso. Le Guide si dividono in due squadre, una delle quali parte attraverso campi e boschi, preferibilmente però lungo un sentiero o una pista. Lasciano segni tipo frecce nella direzione in cui procedono; messaggi per capire come sta andando il viaggio o dove trovare l'acqua o per mettere in guardia i compagni su eventuali pericoli; segni di strada sbarrata per direzione da evitare ecc. Dopo dieci minuti parte la seconda squadra di Guide, che però non sono gli amici che i cowboys credono, ma un gruppo di indiani che ha scoperto la traccia e segue da vicino le orme dei "visipallidi", distruggendo i segni della pista e leggendo i messaggi. Gli indiani possono inviare singoli esploratori in avanscoperta (scegliere delle Guide che corrano bene), per indagare e riferire sul numero e gli spostamenti dei cowboys. Ma se gli esploratori indiani vengono visti dai visipallidi, divengono loro prigionieri e debbono seguirli (la presa è a vista, e quando il nome di una Guida "esploratore indiano" viene chiamato, essa deve far prova di fair play e darsi prigioniera). Alla fine (dopo un chilometro o più) i visipallidi finiscono le provviste e sono costretti a fermarsi. Poiché si sono resi conto che gli indiani li seguono, si nascondono. Gli indiani, che hanno scoperto che le tracce finiscono, cercano i cowboys (presa a vista), ma ogni visopallido che riesca a strisciare fuori dal proprio nascondiglio e a toccare un indiano prima di essere visto lo "uccide". Vince la squadra che, al fischio finale del Capo, ha maggio numero di superstiti.

RICORDARE LE TRACCE

Una Pattuglia viene fatta sedere coi piedi alzati, in modo che tutti gli Scouts delle altre possano osservare bene (p.es. per 3 minuti) le suole delle scarpe. Quindi gli Scouts delle altre Pattuglie vengono allontanati, e uno dei ragazzi della pattuglia imprime alcune impronte attraverso un bel tratto di terreno. Vengono quindi richiamati gli Scouts delle altre Pattuglie che uno per uno esaminano la traccia e devono indovinare chi l'ha lasciata.

INDOVINARE IL LADRO

Ad un estraneo (il "ladro") viene chiesto di lasciare una pista senza farsi vedere dagli Scouts: questi dovranno poi studiare le sue impronte in modo da poterle riconoscere. Quindi il ladro, insieme ad altre otto o dieci persone, sfila su un terreno morbido. Ciascuno successivamente vi lascia le proprie, mentre gli Scouts stanno a guardare. Ognuno dovrà poi dire sottovoce al Capo reparto qual è l'uomo che aveva lasciato l'impronta precedentemente studiata, indicandolo con il numero d'ordine nella sua fila di persone che ha visto passare. Vince lo Scout che risponde esattamente: se le risposte esatte sono più d'una, vince quello che successivamente è capace di fare a memoria il miglior disegno dell'impronta.

L'INVESTIGATORE PRIVATO

Una stanza o un tratto di terreno vengono preparati piccoli indizi, tracce ecc. Viene poi letta ad alta voce al Reparto o alla Pattuglia la storia di un fatto o di un delitto, che naturalmente corrisponda alla scena precedentemente preparata, fino al punto in cui gli indizi o le tracce sono state fatte. Ogni Scout a turno è quindi autorizzato a esaminare la scena a a darne al Capo in separata sede la propria soluzione. In principio è bene dare uno schema molto semplice, che in seguito potrà essere gradualmente reso più complesso. Per es., un certo numero di impronte e di fiammiferi usati presso un albero dimostrerebbero che un uomo ha incontrato difficoltà ad accendersi la pipa, e così via.

LA TRACCIA DELL'ASSASSINO

L'"assassino" fugge dopo aver pugnalato la vittima, tenendo ancora in mano l'arma "insanguinata". Un minuto dopo partono tutti gli altri per rintracciarlo, seguendo le "gocce di sangue" rappresentate da chicchi di qualche cosa o coriandoli, che l'assassino lascia cadere al suolo ogni tre passi. Il complice (l'arbitro) aveva detto in precedenza all'assassino dove nascondersi: se quest'ultimo arriva al nascondiglio senza essere toccato dagli inseguitori e con più di otto minti di vantaggio su di loro ha vinto.