

# **GIOCO SUL SENTIERO**

Questo gioco è nato per lanciare e/o chiarire il meccanismo del nuovo Sentiero in un modo, crediamo, divertente e con un buona dose di competizione tra Squadriglie.

Pur trattandosi **SOLO** di un gioco si può prendere spunto per spiegare passo dopo passo, casella dopo casella, l'articolazione del nuovo Sentiero, il ruolo del Capo Squadriglia, gli Impegni, Specialità e Brevetti di Competenza, le Mète e quant'altro possa servire per dare una mano ai ragazzi (e perché no, anche a noi) nel percorrere meglio il cammino e le novità della P.P. in Branca E/G.

Il gioco è largamente personalizzabile. Noi diamo solo uno spunto, poi sarà ciascun Staff a predisporre al meglio domande, segni e simboli.

Veniamo al dunque..... Il gioco si svolge così. Intanto è suddiviso in tre momenti: proprio quelli del Sentiero e si articolano in modo diverso l'uno dall'altro.

## **Momento della Scoperta**

Si distribuiscono a tutte le Squadriglie il simbolo del momento della Scoperta: la Promessa.

Infatti tutti percorreranno questo cammino e quando arrivano alle caselle dovranno rispondere alle domande riguardanti gli obiettivi:

- Scoutismo e vita di B.P.
- Legge
- Specialità
- Impegni
- Incarichi e Posti d'azione
- Impresa
- 

Nelle caselle Consiglio di Squadriglia e Consiglio della Legge si sta fermi un giro.

Se alle caselle Specialità, Incarichi e Posti d'azione si fa fare qualcosa di tecnico sarebbe meglio!!!!

Ci sono anche alcune caselle vuote in cui ci si ferma soltanto.

## **Come si gioca**

Le Squadriglie avranno un portavoce ma nelle prove si dovrà dare spazio a tutti gli squadriglieri.

Si lancia il fatidico dado e giunti alla casella corrispondente si affronta la prova (domanda o prova tecnica). Chi la supera resta nel posto conquistato, chi sbaglia torna indietro e così via.

La Mète si raggiunge chi supera almeno una prova per ciascun obiettivo per il quale verrà consegnato alla Squadriglia un cartoncino o un simbolo inerente.

Se arrivati all'ultima casella o in prossimità manca ancora uno o più obiettivi, al tiro del dado si torna indietro. Successivamente prima del tiro si decide se andare avanti o indietro (tipo TRIVIAL), fino a quando non si conquistano tutti gli argomenti avanzando al secondo momento (Competenza).

## **MOMENTO DELLA COMPETENZA**

In pratica il principio è lo stesso ma a differenza del primo momento si compie un circuito. Alla consegna del simbolo (il Brevetto di Competenza) ad inizio circuito si stabiliscono prima il numero di Specialità che si devono conquistare necessari per la conquista del Brevetto di Competenza che insieme agli obiettivi (come nel momento della Scoperta) fanno giungere alla Mèta.

E' conveniente ad ogni Specialità conquistata per il Brevetto consegnare un cartoncino con una Specialità. Queste possono essere di qualsiasi tipo, magari si stabilisce prima se far fare una prova inerente alla Specialità rappresentata. In caso contrario rappresenta solo una Specialità simbolica.

## **MOMENTO DELLA RESPONSABILITA'**

Nel terzo ed ultimo momento si consegna alla Squadriglia il simbolo (le striscette di Capo Squadriglia) e gli argomenti delle 10 caselle riguardano domande o prove riservate solo ai Capi ed eventualmente ai Vice perché inerenti i compiti e le responsabilità di questi. La prima Squadriglia che arriva alla Mèta vincerà.

## **CONSIGLI !!!!!**

**Il gioco rende di più se sviluppato all'aperto, con il percorso fatto con una corda che rappresenti un Sentiero e al cui interno le caselle vengono predisposte con dei cartoncini.**

**Va bene comunque anche la sede purchè il percorso predisposto (anche su cartellone) dia l'idea di un sentiero vero e proprio. Importanti anche i simboli che rappresentano Impegni, Specialità, Brevetti, Incarichi etc..., l'alternare domande a prove tecniche con qualche ban, canto, danza come prova da superare per evitare la staticità di un gioco che può durare anche due ore e, per quanto possa essere interessante e coinvolgente, si corre il rischio che annoi e perda d'interesse.**

----- : : : : : ----- : : : : : ----- : : : : : ----- : : : : : -----

*Ci farebbe piacere se questo gioco venisse arricchito con delle novità e, pur se sviluppato secondo le necessità dei Reparti, che rimanga nell'impostazione originale, con lo spirito formativo del gioco e non come vademecum del Sentiero.*

*Potrà servire per dare negli anni "un'aggiustata" alla mira che di tanto in tanto, forse per eccessiva sicurezza, tende a mancare gli obiettivi.*

**BUONA CACCIA**

**Lo staff del Reparto "HURON" del Tremestieri Etneo 1**

**Dicembre 2007**