

Il percorso R/S

Gioco sulla progressione in branca R/S di Stefania Fugazzaro e Lorenzo Trenti

È un gioco di percorso “dal vivo”, nel senso che viene tracciato per terra un percorso a forma di “RS” di 30 caselle, più Inizio e Arrivo. Ogni squadra, composta da 4-6 ragazzi di branca R/S, designa una pedina che dovrà muoversi sul percorso. Eventualmente si può anche usare un cartellone e normali pedine.

Scopo del gioco

Essere la prima squadra a completare il percorso R/S, oltrepassando la casella arrivo. Per fare questo occorre superare le prove proposte di volta in volta nelle singole caselle.

Turno

Al proprio turno, ogni squadra tira un dado (si consiglia un grande dado di gommapiuma) e avanza sul percorso del numero di caselle indicato; tenta poi di portare a termine la prova designata per la casella di arrivo.

Se la prova è superata, tutto bene; altrimenti, la squadra potrà tirare di nuovo il dado dopo essere rimasta ferma un turno. Alcune caselle possono mandare avanti o indietro di un numero di caselle pari al lancio di un dado (d6). In questo caso andrà effettuata la prova corrispondente alla nuova destinazione.

Elenco delle caselle nel percorso

Questa disposizione ovviamente è puramente indicativa e può essere cambiata a seconda delle esigenze.

1.

1. *Ho capito che in branca R/S non ho capi ma Maestri e Fratelli Maggiori:* avanza di d6 caselle

2. Prova di **Comunità**

3. Imprevisto: **Tenda**

4. Prova di **Fiducia**

5. *Ho poca voglia di venire a riunione:* indietreggia di d6 caselle

6. Prova di **Strada**

7. Prova di **Servizio**

8. Imprevisto: **Animazione**

9. Prova sull'**Incontro con Gesù**

10. *Ho capito che il noviziato/clan sono io e mi diverto quanto più mi metto in gioco:* avanza di d6 caselle

11. Prova **Jolly**

12. *Basket, calcio, compiti in classe, morose/i e impegni vari...:* indietreggia di d6 caselle

13. Imprevisto: **Fornellini**

14. Prova di **Avventura**

15. Prova di **Responsabilità**

16. Prova **Jolly**

17. *Fare comunità non vuol dire soltanto stare bene tra di noi ma anche...:* se completi in modo intelligente avanzi di d6 caselle.

18. Imprevisto: **Tenda**

19. Prova sull'**Incontro con Gesù**

20. Prova di **Comunità**

21. Imprevisto: **Animazione**

22. Prova **Jolly**

23. Prova di **Fiducia**

24. Prova di **Avventura**

25. *Siamo in pochi e non mi diverto...:* indietreggia di d6 caselle

26. *Si gioca poco...:* indietro di d6 caselle

27. Prova di **Responsabilità**

28. Prova di **Servizio**

29. *I capi fanno fare tutto a noi:* indietreggia di d6 caselle

30. Prova di **Strada**

Le prove

Strada: lungo la Strada, non solo quella di asfalto, è importante ricordarci del ritmo degli altri, metterci nei loro panni, *camminare nelle scarpe degli altri...!*

I componenti della squadra si scambiano le scarpe tra loro e ballano “Belinda”, “Tacco-Punta” o altre danze scout...

Comunità: ogni persona è importante nella comunità, come in una piramide: se manca un mattone, è l'insieme che rischia di crollare...

La squadra forma una piramide umana (carponi), con eventualmente qualche capo volenteroso a supplire alle carenze di persone. Ma non è finita... una volta fatta la piramide dovranno eseguire un ban (ovviamente mentre sono in formazione piramidale). Si consiglia qualcosa di molto semplice, tipo “la macchina del capo”.

Servizio: è necessario sapersi mettere a disposizione del prossimo.

La squadra compie qualche servizio, a seconda del luogo e della situazione in cui si gioca (pulire il cortile, lavare le gavette, eccetera...). La prova è riuscita se riescono a completare il servizio prima che stia di nuovo a loro nel turno successivo.

Fiducia: i novizi, i rover e le scolte devono avere fiducia nei capi, che hanno più esperienza (e più errori) alle spalle. Almeno due ragazzi della squadra si sottopongono alla “prova di fiducia”, ossia buttarsi all’indietro nelle braccia di un capo che li afferri. Si consigliano capi robusti.

Le altre squadre possono fare da elemento di disturbo, ma solo a voce (“Ehi, capo, dove stai andando?!?”).

Incontro con Gesù: Baden Powell diceva di saper vedere nel prossimo quel 5% di buono che lo caratterizza... Gesù ha detto di vederlo in ogni fratello.

Un membro della squadra, scelto dai capi, mima di fronte agli altri quella che ritiene essere la propria caratteristica migliore (il 5% di buono). La prova è superata se indovinano entro due minuti.

Avventura: è il sapersi mettere in gioco, e sorridere di fronte a ogni difficoltà, anche se apparentemente insuperabile.

La squadra deve effettuare un passaggio alla marinara portando in bocca un coltello (di gomma!). Le altre squadre fanno da elemento di disturbo tentando di far ridere gli avversari. Se il coltello cade, la prova non è superata.

Si può porre un tempo limite per superare la prova.

Responsabilità: ogni membro della comunità è responsabile degli altri, e talvolta deve prendersi il peso dei problemi altrui...

La squadra deve compiere un percorso avanti e indietro, di volta in volta lasciando un membro all’arrivo (in questo modo la squadra si assottiglia sempre più finché non rimane un solo membro).

Quando sono in 4, 5 o 6 viene portata una persona col metodo del “missile” (lo si tiene per gli arti).

Quando sono in 3, due persone fanno la seggiolina per il terzo.

Quando sono in due, uno prende a cavalcioni l’altro.

Quando è rimasto solo il “muletto”, questi ritorna alla partenza e tutta la squadra corre a prenderlo.

La prova è superata se viene compiuta entro un tempo limite.

Jolly: i capi o gli avversari scelgono la prova! Eventualmente si può effettuare una prova aggiuntiva per la squadra che supera l’arrivo.

Imprevisti

Tenda: la squadra deve montare una tenda nel giro di cinque minuti o smontarla in tre.

Fornellini: la squadra deve cucinare dell’ottimo pop corn nel giro di un turno.

Animazione: la squadra deve proporre un ban o una danza (magari personalizzati).

L’Arrivo

L’Arrivo in realtà è la... Partenza. Si può leggere un brano della carta di clan in proposito e/o fare effettuare alla squadra una prova supplementare.