

Giochi con imbarcazioni

Per qualsiasi attività con imbarcazioni tutti gli scouts indosseranno **OBBLIGATORIAMENTE** e **SEMPRE** i giubbotti di salvataggio in maniera corretta.

SLALOM NAUTICO

Materiale: kajak o canoe, galleggianti (bidoni, bottiglie di plastica vuote, sugheri, ecc..) ancorati sul fondo con grosse pietre.

Con l'aiuto dei galleggianti si delimita un percorso ben visibile. Vince l'imbarcazione che lo percorre in minor tempo e con minori penalità (penalità è toccare un galleggiante con l'imbarcazione o con un remo) ad ogni penalità vengono aggiunti alcuni secondi.

SLALOM CON LA PERTICA

Materiale: kajak o canoe, galleggianti (bidoni, bottiglie di plastica vuote, sugheri, ecc..) ancorati sul fondo con grosse pietre.

E' una variante del gioco precedente. Dopo aver delimitato con i galleggianti un percorso ben visibile ma, in questo caso, lo spazio libero tra gli ostacoli deve essere ridotto. I concorrenti compiono il percorso guidando le imbarcazioni con una pertica al posto dei remi o delle pagaie. Vince l'imbarcazione che lo percorre in minor tempo e con minori penalità (penalità è toccare un galleggiante con l'imbarcazione o con un remo) ad ogni penalità vengono aggiunti alcuni secondi.

COSE CON KAJAK O CANOE

1 corsa di velocità tra due imbarcazioni uguali rettilineo.

2 corsa di velocità tra due imbarcazioni uguali con percorso triangolare tipo gara velica.

3 corsa di velocità tra due imbarcazioni uguali rettilineo ma senza remi gli scouts remano con le mani.

CORSA SU IMBARCAZIONE SCHIENA CONTRO SCHIENA

Materiale: un'imbarcazione, due galleggianti per i traguardi.

In un kajak doppio o una canoa sono seduti due scouts schiena contro schiena. Due traguardi sono posti ad eguale distanza dall'imbarcazione, nelle opposte direzioni. Al segnale ognuno dei due vogatori cerca di far avanzare l'imbarcazione verso il traguardo posto di fronte a lui.

TIRO ALLA FUNE CON IMBARCAZIONE

Materiale: due imbarcazioni e una fune di circa 10 metri.

Le due imbarcazioni vengono legate fra di loro a poppa, mediante una cima lunga 10 metri. Ogni equipaggio, vogando, deve riuscire a trainare l'equipaggio avversario fino ad un punto fissato.

CACCIA ALLA BALENA

Materiale: due imbarcazioni uguali, un bersaglio galleggiante (boa, bottiglia vuota...), un cordino di circa due metri.

Ad un'imbarcazione viene legato tramite il cordino il galleggiante (balena). L'altra imbarcazione sarà il cacciatore di balene. Al primo fischio parte la balena, dopo 10 secondi parte il cacciatore. La balena deve cercare di non farsi toccare il galleggiante che traina dai remi dell'imbarcazione del cacciatore. La manche termina quando viene toccato il galleggiante con i remi. Si invertono poi gli equipaggi e si ripete la prova. Vince chi impiega meno tempo ad arpionare la balena.

CACCIA ALL'ANATRA

Materiale: più imbarcazioni, un galleggiante tipo salvagente per bambini con un animale, cordini abbastanza lunghi (tre metri) per fare dei lacci.

L'anatra è sistemata ad una certa distanza dalle imbarcazioni dei cacciatori. Scopo del gioco catturare con il laccio l'anatra e portarla nel punto di partenza. Le imbarcazioni partono tutte al fischio e si dirigono verso l'anatra. Per catturare l'anatra possono usare solamente il laccio pena la squalifica dell'imbarcazione. Se riescono possono rubare l'anatra, solo con il laccio o facendola sganciare tramite l'imbarcazione ma non con i remi. Vince chi riporta l'anatra alla partenza.

RECUPERA IL PALLONE

Materiale: un'imbarcazione (preferibilmente a vela), un pallone.

Usando la medesima imbarcazione i vari equipaggi recupereranno il pallone e lo riporteranno alla partenza nel minor tempo possibile. La gara si può disputare in due versioni con il pescatore (colui che prende il pallone da definire prima della partenza) a prua oppure a metà imbarcazione.

CACCIA ALL'ANELLO

Materiali: una due imbarcazioni, un anello, del cordino, un bastone.

Un anello di 5 – 10 cm. viene fissato sull'acqua ad una certa altezza. Può essere fissato ad un tronco, oppure una corda tesa tra due rive, purché sia abbastanza stabile. Ogni equipaggio farà tre passaggi sotto

l'anello e cercherà di infilare il bastone nell'anello. Si terrà conto sulla precisione ed in caso di parità sul tempo impiegato per fare i tre giri.

VARIANTE: il cacciatore con il bastone dovrà stare in piedi su un'imbarcazione trainata da un'altra. Due giri si tiene conto la precisione, il tempo impiegato e le penalizzazioni per il cacciatore che deve stare in piedi in equilibrio senza toccare l'imbarcazione né con le mani né con il bastone.

STAFFETTA

Materiali: più imbarcazioni.

Le squadriglie sono in fila a terra ognuna con la propria imbarcazione possibilmente lo stesso numero di persone. Scopo della staffetta portare tutta la sq. In un altro posto. Al segnale partiranno partono tutti gli equipaggi e raggiungono un posto predeterminato, scaricano uno o più appartenenti dell'equipaggio e tornano alla partenza dove caricheranno gli altri. Vince chi trasporta prima tutti i propri squadriglieri. Per il ritorno si possono cambiare i vogatori quando si vuole.

RACCOGLI I PALLONCINI

Materiali: da 20 a 100 palloncini gonfiabili, due o più imbarcazioni.

I palloncini gonfiati vengono gettati in acqua dal lato dove proviene il vento. Al segnale tutte le imbarcazioni si lanciano per recuperare il maggior numero di palloncini. Vince la squadra che ne recupera di più. I palloncini scoppiati o sgonfi non contano.

VARIANTE: i palloncini sono di vari colori e a ogni equipaggio viene assegnato un determinato colore. Gli equipaggi recuperano solo i palloncini del proprio colore, senza toccare gli altri e senza venire in collisione con le altre imbarcazioni

PROTEGGITI DAL PALLONE

Materiali: due o più imbarcazioni uguali, palloni di gomma.

Gli equipaggi sono sulle proprie imbarcazioni. L'arbitro lancia i palloni nello specchio d'acqua. Gli equipaggi cercano di recuperare un pallone ed il tiratore dovrà cercare di colpire un membro di un altro equipaggio o di far entrare il pallone all'interno dell'imbarcazione avversaria. Un punto per ogni membro colpito tre punti se il pallone resta all'interno dell'imbarcazione. Per difendersi ci si può schivare o adoperare una pagaia. Dopo il lancio del pallone (sia che vada a segno, sia che vada a vuoto) lo stesso sarà di chi lo recupera. Si decide prima un termine di tempo , penalità in caso di collisione tra le imbarcazioni.

PESCA DELLA BALENA

Materiali: una balena sbazzata in un blocco di legno tenero e zavorrato, imbarcazioni, arpioni fissati con una cima di 6 – 7 metri.

Al centro dello specchio d'acqua viene gettata la balena. Al segnale di partenza, ogni imbarcazione si sforza di raggiungere a voga la balena e di arpionarla per prima per rimorchiarla nel proprio porto. Se più equipaggi arpionano la balena, le imbarcazioni vogheranno in senso opposto finché un arpione cede. Non è consentito usare mezzi diversi dall'arpione per catturare e trainare la balena, pena squalifica.