

GIOCHI DI PRONTO SOCCORSO

Pagina 1 di 2

I PRIGIONIERI FERITI

I prigionieri, uno per ogni partecipante al gioco, sono allineati a una certa distanza l'uno dall'altro e a circa 50 metri dalla linea di partenza. Ognuno di essi ha un cartellino appuntato alla camicia con la descrizione di una ferita. Al segnale, ogni giocatore corre verso il proprio prigioniero, gli appresta i primi soccorsi per la sua ferita e lo trasporta quindi alla base. I prigionieri, essendo svenuti o deboli, non devono dare alcun aiuto. Il Capo reparto osserverà i casi di maltrattamento o di trasporto sbagliato dei prigionieri feriti, ed assegnerà penalità agli Scouts che sbagliano. Vince, di massima, lo Scout che riporta per primo alla base il proprio prigioniero, a meno che eventuali penalità per la cura applicata o per il modo con cui è stato trasportato il prigioniero non lo facciano passare dietro ad altri. Può essere giocato anche come gara tra le pattuglie.

L'EROE DELLA CROCE ROSSA

Un messaggero arriva improvvisamente al campo e racconta a un capo pattuglia di avere visto uno degli Scouts della sua Pattuglia giacere ferito al di là della frontiera, ma di essere stato impossibilitato a portargli aiuto perché incalzato dal nemico. Il capo pattuglia riunisce la Pattuglia e cerca un volontario, l'"Eroe della Croce Rossa". Suo scopo è di trovare il ferito (che sarà stato previamente collocato in luogo alquanto nascosto) sulla base delle indicazioni generiche date dal messaggero, e quindi riportarlo al campo senza essere catturato dal nemico. L'"Eroe" è considerato catturato se viene afferrato da due nemici. Se viene visto deve sforzarsi di far perdere le tracce (se possibile nascondendo prima il ferito). Tutti gli altri Scouts fanno da "nemico". Possono esserci vari feriti e "Eroi" se i nemici sono in numero sufficiente.

IL CAMPO DISTRUTTO

Una Pattuglia riceve istruzioni di avanzare in una certa direzione fino a trovare un campo e quindi di agire come ritiene più opportuno. Dopo un po' essa trova un campo, ma tutto è in disordine come se vi fosse stata una battaglia. In una tenda giace uno Scout con sopra un cartello: "colpito da palla in testa, morto". Vicino vi è un altro con un cartello: "gamba fratturata", un po' più oltre vi è una traccia che porta a un altro Scout che giace in un cespuglio: "svenuto per perdita di sangue", ecc. Una Pattuglia di piediteneri perderà probabilmente i primi dieci minuti gironzolando intorno al morto, guardandolo ecc. e poi farà una barella per andarlo a seppellire. Solo dopo aver perduto questo tempo prezioso, si occuperà malamente di quello dalla gamba spezzata, peggiorandogli la frattura con un cattivo trasporto, legandogli la gamba sbagliata, facendogli un'inutile respirazione artificiale ecc. Non farà poi alcuna attenzione alla traccia del terzo scout, lasciandolo dissanguarsi. Una Pattuglia esperta, invece, appena si rende conto della situazione, mette due uomini di sentinella per prevenire un altro attacco di sorpresa; esamina brevemente il morto e lo lascia com'è, si occupa della gamba fratturata fissandola con stecche sul posto, nota che vi sono tre gavette e quindi cerca il terzo Scout ferito per applicargli poi un laccio emostatico col fazzoletto scout ecc. Può essere un buon soggetto per una serata di espressione.

LE FERITE

Gli Scouts sono divisi in coppie. Uno comincia il gioco e dice al suo compagno: "Mi sono storto la caviglia" o "Mi sono tagliato il dito", e al tempo stesso assume una posizione adatta all'incidente, o semplicemente si tiene l'arto o la parte ferita. Il compagno deve indicare subito il trattamento corretto da seguire. Se risponde correttamente, il paziente resta col suo male, altrimenti il male passa all'altro. Si continua così con tutte le coppie (naturalmente cambiando le ferite o malattie), cosicché alla fine del primo giro metà degli Scouts (i perdenti) sono pazienti, l'altra metà (i vincitori) sono indenni. I pazienti ora guariscono, ma si scoprono una nuova ferita che chiedono ai compagni di coppia di curare. Se il compagno vince nuovamente, passa al terzo giro. Al terzo giro partecipano solo coloro che hanno vinto ambedue le volte nei primi due giri. Vengono fatte semifinali e finali, sempre tra coppie di ragazzi. Nella finale si continua fino a che un ragazzo non vince due volte di seguito. Quello è il vincitore (che non è necessariamente il migliore ambulanziera del Reparto). Il Capo reparto giudica la cura suggerita e può far domande tendenti ad accertare che il "dottore" capisca realmente quello che suggerisce.

I CAVALIERI DELLA CROCE ROSSA

I ragazzi sono divisi in coppie, un ragazzo piccolo a cavallo sulle spalle di uno più grande. Ogni cavaliere porta un cartello col nome di una ferita e tiene in mano un bastoncino. A una certa distanza sono appesi degli anelli, uno per coppia, in modo tale che possano essere facilmente infilati dai cavalieri al passaggio. Quando il cavaliere è riuscito a infilare un anello, il "cavallo" deve condurlo in un determinato posto, metterlo giù, esaminare il cartello e curare la ferita. Per fare ciò i cavalli avranno a disposizione gli oggetti e i materiali necessari (fasce, garza ecc.). Vince la coppia che termina più rapidamente e correttamente. Gli anelli debbono essere infilati dal cavaliere al passaggio senza fermarsi. In caso di mancata riuscita, il cavallo deve ritornare al punto di partenza ed eseguire un secondo passaggio.

GIOCHI DI PRONTO SOCCORSO

Pagina 2 di 2

BASEBALL AMBULANZA

Si gioca esattamente come il baseball, ma i giocatori della squadra che riceve portano al braccio un cartellino che indica un'emorragia in una parte qualsiasi del corpo. I giocatori della squadra che batte sono provvisti di bende, garze, stecche ecc. Quando un giocatore è colto fuori dalle basi o colpito con la palla, cade al suolo. Il Capo reparto immediatamente comunica il nome della ferita, e l'avversario che lo ha colto fuori o colpito corre per applicare la cura corretta. Se sbaglia, il giocatore resta in gioco.

AMBULANZA FRANCIA-INGHILTERRA

Due squadre, Francia e Inghilterra, coi propri capitani. Ogni Scout porta un cartellino col nome di qualche ferita. Il terreno viene delimitato, e il gioco è più interessante se vi è molto sottobosco. Vengono scelti due campi più lontani possibile l'uno dall'altro, e in ciascuno vengono posti tanti piccoli oggetti (bastoncini, scatolette vuote di fiammiferi ecc.) quanti sono gli Scouts di un campo. Scopo del gioco, come nella versione ordinaria, è per ciascun campo di procurarsi gli oggetti del campo opposto e di riportarli nel proprio. Uno Scout è al sicuro quando è nel proprio campo (che deve essere abbastanza piccolo) o nel viaggio di ritorno con un oggetto del campo nemico, o quando sta tornando con un prigioniero. La presa si fa togliendo il cartellino col nome della ferita. Però chi ha preso qualcuno deve medicarlo nel migliore dei modi possibile, e quindi accompagnarlo al proprio campo. Il prigioniero viene liberato a tocco dai propri compagni, e allora può liberarsi dalle fasciature ecc. e tornare al suo campo per ricevere un nuovo cartellino. Il capitano non prende parte attiva al gioco. Egli raccoglie i cartellini e li riassegna ai prigionieri liberati, e tiene il conto dei punti assegnati alla propria squadra (può essere sostituito a metà gioco). Vince la squadra che al fischio finale ha più punti. Punteggio: uno per ogni oggetto preso nel campo nemico; uno per ogni prigioniero, uno, due o tre per il lavoro di ambulanziere, a seconda della qualità.

INSALATA-RUSSA AMBULANZA

Su alcuni tavoli sono disposti vari giochi (tipo dama, carte per costruire castelli ecc.). A ciascun tavolo siedono due ragazzi che giocano l'uno contro l'altro e hanno vicino un biglietto piegato in due e una matita. Al primo fischio i ragazzi iniziano a giocare. Al secondo smettono, aprono il biglietto, su cui vi è una domanda di pronto soccorso, e scrivono sotto la risposta. Al terzo fischio si muovono verso il tavolo successivo e così via. A ciascun tavolo vengono fatte le stesse domande. Alla fine del gioco vengono sommati i punti ottenuti da ciascuno sia nei giochi che nelle domande. Vince chi ha più punti. Esempi di domande di pronto soccorso:

- cosa fai se i tuoi vestiti, o quelli di un'altra persona, prendono fuoco?
- come tratteresti una scottatura grave?
- come tratteresti un congelamento?
- come tratteresti un corpo estraneo nell'occhio o nell'orecchio? ecc.

L'AMBULANZIERE SVELTO

Due campi. Quello che comincia (tirare a sorte) lancia la palla (o un fazzoletto annodato) a uno del campo opposto, dicendo il nome, p. es., di un'arteria. Chi riceve la palla deve dire dove si trova l'arteria prima che il lanciatore abbia contato fino a dieci. Se non ci riesce o non afferra la palla, passa nel campo avversario. Vince il campo che alla fine di un tempo determinato ha più giocatori.

IL SALVATAGGIO DEI MALATI

Scopo: nodi, trasporto malati. Una Pattuglia si allinea a 50 metri dal punto di partenza: sono i pazienti. Al via un'altra Pattuglia parte di corsa: ogni Guida è armata di una corda con la quale lega un paziente e lo trascina al punto di partenza. I nodi devono essere eseguiti correttamente e in modo da non far male al paziente. Il tempo viene preso sull'ultimo paziente giunto alla linea di partenza. Successivamente le Pattuglie invertono i ruoli. Vince la Pattuglia che ottiene il minor tempo.

I MISSIONARI

Ogni Scout a turno fa la parte di un missionario sperduto nella giungla, con pochi e semplici rimedi a propria disposizione. Uno dopo l'altro gli vengono portati tre pazienti, ciascuno con una malattia od una ferita diversa, ed egli deve curarli, visitandoli e descrivendo il trattamento da applicare.