

Robert

Baden - Powell

SKANTSKE
IGRE

Naslov izvirnika:

Robert Baden Powell: *Scout Games*
Copyright © The Scout Association, Great Britain

Copyright za Slovenijo in ostalo
Jugoslavijo: © ZSKSS, Jurčičev trg 2,
Ljubljana

Izдано ob 50 letnici smrti Roberta Baden Powella

KAZALO

Izvidniške igre	8
Izsledovalne igre	13
Igre v sobi	15
Spošne igre v taboru	19
Kolesarske igre	23
Igre v mesiu	25
Nočne igre	29
Zimske igre	31
Mornarske igre	33
Prva pomoč	36
Igre za moč	38

Napad na zastavice

Ta igra je za dva voda ali za večje število skavtov, ki se razdelijo v dve skupini. Vsaka ima svojega vodjo. Tri zastavice se približno 20 metrov narazen na določenem kraju zasadijo v zemljo. Izbera kraja je odvisna od vodje branilcev. Ta razporedi svoj vod, toda ne manj kot 200 metrov od zastavice, 2. kje je postavljena izvidnica, da izsledijo: 1. kje so zastavice in jih odnesi, ne da bi jih straža videla. Vsak izvidnik sme vzeti samo eno zastavico. Napadalci velja za ujetega, če sta najmanj dva branilca od njega oddaljena manj kot 20 metrov in zavpijetia "roke gor". Na znatenje enega od vodnikov ali razsodnika, da je čas potekel, mora vsak na svojem mestu vstati, da se vidi, kako blizu so napadalci prišli in kje je bila straža postavljena. Za vodnike je zelo pomembno, da svoje vode držijo v stiku. Ponoči lahko zastavice nadomestimo s svetilkami.

Tekmujoči pismonoš

To igro igrata voda, ki ju lahko zaradi boljše razumljivosti poimenujemo volkovi in jeleni. Vsak vod izbere pismonošo. Vodja poišče v določenem kraju prostor, stedi kakega gozda, ali če je v mestu, na križišču več cest. Izbrana tanta starata z nasprotnih točk, okoli 3 kilometre daleč od vodje, in ga skušata doseči.

Dolžnost ostalih izvidnikov obes vodov je, da skušajo pismonoša preprečiti, da bi dosegla cilj. Tako bodo volkovi pazili na progo, po kateri bo izbrani jelen najhitrejše prišel. Če je vod, ki hoče dobiti igro, odločen, da že sprvo pismonoša doseže vodjo, bodo volkovki storili vse, da jelena ujamejo in si zagotovijo sporocilo.

Če pismonoši sporocilo uplenijo, mu ni treba iti naprej. Voda morata biti od začetne in ciljne točke oddaljena po 200 metrov, da ima pismonoša večjo možnost, da doseže vodjo. Če je pismonoš ujet, mora sam izročiti sporocilo.

Tek s poročilom

Izbremo fanta, ki mora prenesti sporocilo v oblegano mesto. To je lahko vas ali pa kakša hiša v nestu. Na hrbu mora nositi barvasto, najmanj pol metra dolgo ruto. Oblegajoči sovražnik mu mora preprečiti, da bi dosegel oblagance, ne sme pa prekoraciči mejne črtje (okrog 300 metrov od hiše; meje se določijo že pred

začetkom igre). Kurir je "mrtev", če mu sovražnik sname ruto s hrba. Sovražnik ve, iz katere smeri in kdaj je kurir startal.

Relejna tekma

Dva voda tekmujeva v hitrosti poslanega sporocila. Iz kraja, oddaljenega tri do štiri kilometre (če so na voljo kolesa, tudi več), morata poslati tri zaporedna sporocila. Vodnik razporedi svoj vod in primerno razpostavi izvidnike, ki bodo prenasadili sporocilo med postajama.

Če priredimo relejno igro na dolgo razdaljo, lahko ob sodelovanju mnogih čet prenesemo sporocilo več kot 150 kilometrov daleč.

Izdajalčeve pismo

Za to igro je najboljši kraj gozd ali grmovje, če ne gre drugače, pa se lahko igramo tudi kje druge.

Ceta se razdeli na polovico; vsaka polovica tabori na svoji strani gozda. Imenujeta se, recimo, "Francozi" in "Prusci". V pruskem taboru je izdajalec, ki se je s Francozi dogovoril, da bo pismo z važnimi podatki o pruskih načrtih položil v neko drevo, ki ga bo na nek način zaznamoval. To drevo naj bo na sredini gozda. Ko se igra začne, izdajalec položi pismo v drevo in se umakne v svoje taborišče. Tam ugotovijo njegovo izdajo.

Na razsodnikovo znamenje Prusi odritejo, da poisčejo pismo in skušajo pri tem prehiteti Francoze. Tri pa istočasno zapuste svoj tabor, si prizadevajo dobiti pismo in opazujejo Pruse. Vsak igralec nosi za pasom ruto, svoje življenje.

"Izdajalec" mora skrbeti, kadar skriva pismo, da odločni eno ali dve vejici in zapusti tu in tam kak oditi svojih čevljev, da

Prusi lahko najdejo pismo.

Francozi morajo seveda iskati drevo, zaznamovano na poseben način. Kadar se dva nasprotnika srečata, je tisti, ki je "skapiran" (nasprotnik mu vzame ruto), izločen iz igre in se je ne sme več udeleževati.

Vsak skavt, ki je izločen iz igre, prinese nasprotniku eno točko. Deset točk pa dobi stran, ki najde pismo.

Kje je piščalka?

Tu je opis igre, ki se igra na polju, kjer ni ovir. Skavtom zavezemo oči in se jih postavimo v vrsto. Izvidnik gre na drugi konec in občasso zapiska na svojo piščalka. Vodnik se lahko skloni, ne sme pa se premikati.

Pajek in muha

Del krajine ali mesta (približno 2 km²) izberemo za mrežo, opisemo vse tjenene meje in določimo čas trajanja igre.

En vod je "pajek", ki odide in si izbere skrivališče. Drug vod odrije četr ure pozneje in išče "pajka". Razprostre se lahko, kolikor se hoče, toda o vsem kar opazi, mora poročati svojemu vodniku. Z vsakim vodom gre en razsodnik.

Če v določenem času "muha" ne najde "pajka", je ta zmagovalec. Pajkovec si zapisejo ime vsakega muhovca, ki ga opazijo, enako si muhovci zabeležijo ime vsakega pajkovca, ki ga opazijo, in njegovo točno skrivlise.

Razsodnika priznata točke za vsako tako poročilo. Voda se lahko ločita po barvah ali na kak drug razločen način.

Ravbarji in žandarji

Izberemo del krajine, če je mogoče poboje kakršega gršča, okoli osem kilometrov na vsako stran; meje ozemlja mora vsak natančno poznati.

Štirje ravbarji odidejo zjuraj. Hodijo lahko skupaj ali vsak zase, kjerkoli hočejo. Vsak ravbar ima redeč trak.

Eno uro po odhodu ravbarjev odrije žandarji. Žandarji lahko hodijo skupaj ali posamezno. Njihov cilj je z dotikom ujeti ravbarja.

Tekma z rastlinami

Vodnik razpošlje izvidnike na kolesih ali pes in jim naroči, naj prinesejo vsak po en primerek neke rastline; to je lahko na primer vejica jesena, mladička kostanja, cvet šipka ali kaj podobnega.

Rastline izbiramo, da preizkusimo poznavanje le-teh in spomin izvidnikov, ki so opazili najdeno vrsto. Tekma postane živahnejša, če prvega, srečnega izvidnika proglašimo za zmagovalca igre.

Prusi lahko najdejo pismo.

Francozi morajo seveda iskati drevo, zaznamovano na poseben način. Kadar se dva nasprotnika srečata, je tisti, ki je "skapiran" (nasprotnik mu vzame ruto), izločen iz igre in se je ne sme več udeleževati.

Vsak skavt, ki je izločen iz igre, prinese nasprotniku eno točko. Deset točk pa dobi stran, ki najde pismo.

Skavt si lahko sname obvezo, ko se dotakne vodnika in se mu oglaši ter tako potrdi, da ga je dosegel. Vodnik mora gledati, da skavti ne zaidejo v jake; če opazi koga, ki gre napačno, zapiska na piščalko in ga s tem opozori. Največ točk dobi skavt, ki je prvi dosegel vodnika.

Drevo - proč!

Za to igranje se zaznamuje oporišče, navadno je to krog dreves, ki so označena s privezanimi rutami.

Dva voda, enkrat napadalca, drugič branilca, se menjata v igri. Vsaka igra traja od deset do dvajset minut.

Branilci ostanejo v taborišču, medtem ko se napadalci umaknijo. Ko so zavzeli svoje postojanke, razsodnik zapiska na piščalko in napad se prične. Branilci zapustijo taborišče in posijojo izvidnike naprej, da poizvedo kar največ o gibanju nasprotnikov.

Naloga napadalcev je, da spravijo čim več svojih ljudi v oporišče, ne da bi se jih branitelji dotaknili. Vsak skavt, ki dosegne dotaknjen v taborišče, pomeni eno točko v korist napadalcev. Nobenega napadalca se ne moremo dotakniti, ko se z roko dži kakega drevesa. Ce je okrog njega preveč branilev, jim lahko ukazuje: "Drevo - proč!". Eno drevo lahko naenkrat ščeti samo enega napadalca.

Dotaknjen napadalec mora takoj v ujetniško taborišče, kadar lahko opazuje, jgo. Vodniki nosijo vodovo zastavo, privedano na palici. Ce jo prinesejo v oporišče, sme zahtevati, da se dva ujetnika izpustita.

Iskanje krajev

Dan ali dva pred igranje vodja na sprehod po pokrajini in s seboj vzame nekaj praznih dopsnic. Na vsako napiše kratke opis krajev, mimo katerih gre, npr: "Lesen most čez reko s tremi vrbami poleg" ali "Bela vrata petimi latami poleg podte koče". Na dan igre razdeli vodja dopsnice med vodje in jim po krajevnih razmerah določi čas, da poisci kraje, opisane na teh dopsnicah. Vod, ki se vrne prvi, dobi igranje.

Lov na skavta

Skavtu se da primeren čas, da se skrije, nato pa ga gredo ostali iskat. Naloga skritega skavta je, da se čimprej vrne na izhodišče, ne da bi ga

ujeli. Ishalcu prodirajo z izhodišča v krog, ki postaja vedno večji. Torej: dje od doma se skrije skavt, bolj narazen so ishalci, preden najdejo njegovo skrivališče, toda ima tudi daljšo pot nazaj.

Pritisikanje na nasprotnika

Izberemo vod, ki mora pritisikati na nasprotno čelo, ki prodira po pokrajini. Zasledovalni vod mora slediti ostali čeni kar se da bližu. Najbolje je, da pošlje enega ali dva izvidnika, da dasta znamenje, kdaj je vamo prodirati. Brž ko zageda sovražnik kakega izvidnika, ga lanko začne pregnati, in če ga dohititi, je ujetnik in mora hoditi naprej s čelo. Cesta se lahko razcepi v dva oddelka, ki se lahko pozneje združita ali pa pusti nekaj ljudi v zasedi. Zasledovalca se je treba samo dotakniti, pa postane ujetnik. Ce zasledovalci na neki razdalji ne morejo preusmeriti čete, ali ujeti več kot polovico ljudi iz čete, so zasledovalci porazeni.

Lov na jelena

To igranje lahko izvajamo med izleti ali daljšimi pohodi. Vodnik igra jelena, toda ni skrit, temveč stoji in se premika.

Skavti odričejo, da poiščajo jelena, in vsak skuša na svoj način priti neopažen do njega. Brž ko vodnik zagleda kakega skavta, mu ukaže, naj vstane. Cež nekaj časa zakliče vodja "konec" in vsi vstanajo. Igramo se lahko tudi tako, da ima vodnik zavezane oči. Tako se skavti vadijo v tini hoji. Ta je primerno zlasti tam, kjer je dosti subte dračja, kamnenja, peska itd. Skavti začnejo zastelovanje sto metrov od vodnika. Biti mora precej hitri, da se v poldrugi minutni dotakne moža z zavezanimi očmi, še preden ga ta sliši mestu. Najblžji dobi igranje.

Iskanje vodje

Četovodji izročimo zapečateno pismo in mu povemo, da je pismo važno, in da ga ne sme odpreti pred določenim časom. Če žakanje napravi igr ſe bolj napeto.

Ob določenem času odprejo pisma in v njih dobne navodil, kam naj se odpravijo. Navodilom lahko priložimo zemljevinid. Čete se sestanejo na določenih krajih, vse pa se napotijo proti eni točki in vmes isšejo vodo.

Čete se lahko razporedijo v črto in prečeſejo teren. Velikost območja se določi glede na stevilo udeležencev te igre. Četa, ki najde vodo, zmaga. Po določenem času lahko ſe vedno skriti voda, zapiska na piſčalko, in s tem zaključi igr.

Lov na zaklad

Lov na zaklad zahteva bistro opazovanje in spretnost v iskanju. Sicer pa za to igr ſtevilo sodelujočih ni omejeno.

Naj naštejem nekaj primerov:

1. Zaklad je skrit in skavti vedo, kakšen je. Damo jimi prvo navodilo, s katerim poisčejo drugega. Taka navodila so npr.: na kakšnem podboju je zapisano: "Pojdi zahodno in preišči tretja vrata, severno od reke", ali: "Na tem vrati skavška znamenja kažejo na oglasno tablo, na kateri piše Pojdi proti jugovzhodu. Na telefonskem stebru št. 22 dobil je navodila...". Navodila morajo biti tako izražena, da je potrebno precej prebrisanosti, da jih lahko razberemo, in da je pot od ene do druge točke težava. Za več vodov naredimo različna sporocila, da ne hodijo vsi vodi za prvim.

2. Pot lahko zaznamujemo tudi s koščki volne, ki jo privrežemo na veje, ograje... Razdalja med koščki naj bo od tri do pet metrov. Ko je znamenj konec, pomeni, da je zaklad skrit toliko in toliko čevljev od tam.

3. Vsak udeleženec ali vod dobni popis poti, ki naj bo tak, da hodijo udeleženci na ista mesta po vrsti vendar hkrati ne hodijo po istih poteh. Na primer: "Pojdi do najvišega drevesa tam in tam, od tam pojdi sto metrov proti severu, potem se obrni naravnost proti cerkvenemu stolpu, ki ga pusti na levi" itd. Vsak opis mora do kraja, kjer je skrit zaklad, pripeljati udeležence po enako dolgih poten. Prvi, ki pride na ta kraj, ne sme pokazati drugim, da je to pravi kraj, ampak zaklad iſče na čembolj ravnodušen način.

Raztrgani rokopis

Znano je, da je nekje v sosesčini tajno skrivaliſče, toda edino vodilo do tja je odtrgan košček papirja, na katerem je bila nekoč napisana pot do njega. (Pot do tega mesta lahko napiſemo na kos papirja, ga pretrgamo na pol in polovici izročimo tekmujočima vodoma.)

Lov na leva

Leva predstavlja skavti, ki gre naprej sledačami na nogah in s polnim žepom koruze ali graha ter s šestimi žogami za tenis. Pol ure za njim odrine po njegovi sledi jata, katere vsak član je oborožen z eno teniško žogo, da bo strejal na leva, ko ga najde.

Lev se lahko skrije ali teče naokoli. Ko pride na blatna ali trda tla, vsakin nekaj metrov spusti par zrn koruze. Če lovci ne pridejo do leva, ne zmaga nikče. Če pa pridejo v bližino njegovega brloga, strelja nanje s svojimi žogami. Če zadane lovca, je ta mrtvev in ne more več sodelovati v igri. Kadar pa lovec zadane leva, je lev ranjen. Trikrat ranjeni lev je ubit. Zog se med bojem ne sme pobirati. Pozimi, ko je sneg, se lahko igramo brez sledač, namesto žog pa lahko uporabljamo snežne kepe.

"Ostri nos"

Skavti odide s polovicu čebule in z njio maže podboje, kamne, vogale, telegrafske drogove ipd. Vod si sledi vorju. Vsi izvidniki razen vodnika imajo lahko tudi zavezane oči.

Plezanje

Nobenega skavta ne moremo proglaſiti za izvidnika, če ne zna plavati ali plezati. Marsikateri skavti, ki je bil več plezanja, je že resi kako življenje ali je preprečil nesrečo.

Toda plezanje ni takata svar, da bi jo vsak skavti znal brez vaje; zato svetujem vsakemu stavu, da se je nauči.

Era od prvih stvari, ki se je moramo naučiti, je ravnotežje. Za vajo v tem so iznašli "hojo po deski" in "stopanje po kamnih".

Hojo po deski vadimo na debeli, po robu postavljeni deski, po kateri hodimo gor in dol. Vsak dan jo zvisamo za 10cm, dokler ni od tal dvignjena dva metra.

Pri stopanju po kamnih si predstavljano kamne preko reke. Te kamne nadomestimo s krogji, narisanimi na tleh, ploščatimi kamni, kosi opeke, ki jih poljubno razpostavimo po tleh. Ta igra postane težja in zabavnješa, če je preko "reke" potrebno v roki nesti palico, na kateri je žoga.

Mnoge čete so si postavile priprave za plezanje, na katerih lahko delajo vaje za usposabljanje v plezaju. Ta plezalnik je napravljen iz nekaj trakov ali drugega stavnega lesa, ki jih trdno povežemo ali zbijemo. Oblika je prepustena domislijui in materialnim zmožnostim.

Igre v sobi

Kimova igra

Vodnik na mizi zbere različne stvari: nože, žilice, svinčnike, peresa, kamenčke, knjige itd. - zanekaj prvih ger ne več kot petnajst stvari - in vse skupaj pokrite s kosom predmete. Skavti si jih lahko ogledujejo eno minut. Nato mora vsak izmed njih napraviti na kos papirja seznam vseh predmetov, ki si jih je zapomnil. Kdor si jih je zapomnil največ, dobi igro.

Ta igra je že stara, toda je zabavna in poučna ter uči mladino pravilno posnemati različne domače živali. Igra se lahko ob tabornem ognu.

Vodja pripravlja povest o Janezku, ki ga starši posljejo k stricu in teti na kmet. Fant je slabo vzgojen in pametne nasvete upošteva čisto po svoje.

Prvi dan obiska v splošnem srečno mine, kajti Janezek je zelo utrujen od dolge vožnje. Drugo jutro pa se zgoda zbuditi in gre iz hiše še preden ga teta opazi. Po vstiji običe vse živali ter povzroči nesrečo, karor pride. Svinje, si misli, lahko tekajo po vrtu, kokški in race, koder hočejo, malii picki morajo znati plavati kakor mlade ratke - nažene totej ves zarod v ribnik, kjer potone; konje izpusti iz hleva; ovce zapodi v sadovnjak, krave na cesto, golobe iz golobnjakov, purane in gosi na vse strani, skratka vse obrne na glavo.

Kadar pripravovalec omeni kako žival, mora skavt, ki jo predstavlja, pravilno oponesi njen glas, in sicer resno in kolikor

mogoče natančno. Pri besedah "kmečko dvorišče" ali "hlev" pa morajo te glasove spraviti iz sebe vsi obenem. Vlogo osa in gosi prihranimo in podelimo skavtu, ki se je čez dan najnepriemernej obnaša.

Izvidnikov nos

Vod gre iz sobe in pusti v njej samo enega člena, ki vzame kak prstan, kovanec ali kos papirja in ga postavi nekam, kjer je stvar popolnoma vidna, vendar tako, da je ni lahko opaziti. Potem pride vod v sobo in išče ta predmet. Kdor ga zagleda, se usede, ne da bi povedal drugim. Ostali naredijo isto, ko zagledajo prvi, ki zagleda predmet, znaga in za naslednjo igro skrije predmet.

Kmečko igrišče

Žilice, svinčnike, peresa, kamenčke, knjige itd. - zanekaj prvih ger ne več kot petnajst stvari - in vse skupaj pokrite s kosom predmete. Skavti si jih lahko ogledujejo eno minut. Nato mora vsak izmed njih napraviti na kos papirja seznam vseh predmetov, ki si jih je zapomnil. Kdor si jih je zapomnil največ, dobi igro.

Razpoznavanje Izvidnikov Krajev

Izvidnikom pokažemo vrsto slik, risb ali diapozitivov različnih stvari v okolici, ki bi jih morali vsi poznati, če hodijo po svetu z odpitim očmi, na primer krizista cest, nenavadna okna, vetrnice ali peteljne na strehi, drevo, odsev v vodi (uganiti morajo poslopje, ki daje odsev) in tako dalje. Zmaga tisti, ki razpozna največ objektov.

Kolikšen

Lepa navada je, da se v taboru gleda na to, da ima vsak skavt svinčnik in papir, da za vajo zapise odgovore na različna vprašanja. Tako lahko preizkusimo njihove sposobnosti ocenjevanja izmer. Postavimo jim takšna vprašanja: "Koliko sem visok s klobukom na gavi?" ali "Kako dolga je miza v jedilnici tabora?"

Seveda je zmagovalec tisti, ki pove mero v metrih in centimetrih najbolj natančno.

Nagel pogled

"Nagel pogled" je igra za preizkušanje spomina. Izvidnikom dovolimo, da si pet sekund od bližu ogledujejo list z določenim vzorcem. Njihova naloga je narisati prav takšen vzorec na svoj list papirja.

Odbojka z balonom

Igralci se razdelijo na dva dela (po štiri ali po pet na vsaki strani je najbolje); med njima napremo v sobi, približno v višini njihovih obrazov tako vrvičo ali trak. Nato vržemo mednje majhen balonček, ki ga morajo čez trak zbiti na tla. Kadar udarjajo po balonu, njihove roke ne smejo segati prek traku.

Pihni žogico

Igralcu se razdelijo na dva dela in postavijo vsak na en konec dva metra dolge mize. Na sredo položimo žogico za namizni tenis in vsaka ekipa spraviča z njene na nasprotni strani. Če je možnost, mizo tudi ogradimo. Če žogica pada z mize ob strani, se ne šteje, ampak jo postavljamo zopet na sredino. Ta igra krepi pljuča. Potrebna je tudi resnost, kajti najboljši igralec je tisti, ki lahko plju, ne da bi se smejal obrazom, ki si pihajo na nasprotni strani.

Igra za pet igralcev postane zanimivejša, če na mizo postavimo gol. Igralce razpostavljamo po ustrezniem razporedu.

Umetniki

Igralci sedijo za mizo, vsak s svojim papirjem in svinečnikom.

Skavti, ki sedi na desni, riše z zelo grobimi črtami kak lik ali glavo, in sicer postavlja črte tako nenavadno drugo za drugo, da je dolgo časa težko videti, kaj bo nastalo.

Vsek igralec opazuje, kaj riše njegov desni sosed in posmema za njim črto za črto. Ko desni umetnik sliko konča, vsi ostali primejajo svoje risbe z njim.

Telefon

Posedemo se v krog. Voditelj te igre mora spodbujati navedene stavke naučiti na zašepeta na uho: "Žito že žanjejo." Ta se obrne k svojemu sosedu in mu pove isti stavek. Tako gre stavek nasokoli, dokler ne pride spet do voditelja, ki ga ponovi in sporoči novo besedilo: "Že na žaba živi žalostno."

Tako gre znova okoli in vsakikrat voditelj pove nov stavek, dokler ni ponovljena vsa vrsta desetih stavkov. Lahko pa z gotovostjo rečemo, da je ni družje, ki bi prišla tako daleč.

Kdo pozabi del stavka, je izločen iz kroga. Tu navajamo se nekaj zanimivih stavkov:

Sejalci sejejo samo svoja semena.

Zaradi zavratne zime zmrznujejo zaičje zverine.

Nevesti ni nikdar nobena noša najbolj nova.

Janez je jetičen, a jako ješč, ježičen in jezav junak.

Kokoši, kure, kokilje v kurniku kaj krepko krčče, kokodakajo in kločijo.

Močnikove matere muhasta mačka mara malo manj za male miši, kot za mastno mleko.

Svetovalci so se posvetovali, sicer pa so složno in salomonško razsodili, da se smidejo samo še sedemkrat.

Potepinski, postopaški, požešni, prešerni, porečki, pobalinski paglavci pojavljam, posedajo in polegajo poleti in pozimi, podnevi in ponoči prav povsod po poteh in poljih.

Znameniti ljudje

Lepo igrano lahko napravimo z zbirko slik znamenitih ljudi, ki jih izrežemo iz časopisov in prilepimo na osvečljene liste. Nato povabimo priatelje, naj ugibajo imena. Vladarje, predsednike, politike in športnike bodo spoznali najprej.

Vzorci

Za to igro potrebujemo šahovnico z osimi belimi in osimi črnimi kmeti.

Vsak igralec ima svojo desko. Kmete razdelimo tako, da bo imel vsak igralec po pet črnih in belih kmetov.

Ko prvi igralec postavlja na desko svoje kmete v poljubni red, gleda drugi stran.

Ko konča, dovoli drugemu, da pogleda za nekaj sekund na desko. Nato jo zakrije in drugi mora na svoji deski kmete razporediti prav tako, in sicer v dveh minutah.

V krogu naokoli

igralec

Igralec stoji sred kroga popolnoma togo in brž ko so drugi pripravljeni, omane naprej ali nazaj na njihove iztegnjene roke. V krogu pehajo srednjega igralca iz rok v roke in tisti, ki ga zgreši, da pade, mora iti namesto njega v sredo.

Primité tatu

V taboru ali v sobi zjutraj obesimo rdečo kropo; razsodnik gre okoli vseh prisotnih, ki so pri igri ali na delu, in vsakemu začepeta: "V taboru je tat", enemu pa: "V taboru je tat in to si - Taška jev boršt" (ali kak drug dobro znan, približno poldrag kilometer oddaljen kraj). Ta skavt sedaj ve, da mora v treh urah ukrasti kropo in pobegniti z njo v Taška jev boršt. Ničče drugi ne ve, kdo je tat, kam bo bežal in kdaj bo ukradel kropo.

Ko nekdo opazi, da je bila kropa ukradena, to sporoči vsem ostalim. Vsi prenehajo z opravki in hitro zasledovat tatu. Skavti, ki mu uspe prinesti ruto na določen kraj, dobijo igro. Ruto mora nositi okoli vrata in ne skrite v žepu ali kje druge.

Udari medveda

Kak večji fant je medved in ima tri oporišča, kamor se lahko zateče. Na hrbtni nosi majhen balonček.

Ostali skavti imajo tepežnice iz spletene slame ali iz rut, s katerimi mu skušajo početi balonček, kadar se ne skriva v oporišču. Medved ima podobno tepežnico, s katero zbjija lavecem klobuke.

Potujoči vitezi

To je zanimiva igra za vode, ki se igrajo potujoče viteze. Dva fanta se odpravita z naročilom, da se po treh urah vrneta z

Ta igra je zabavna in krepi zapestja in lakti. Okoli dvanaest igralcev posede v krogu z nogami znotraj njega. Z nogami napravijo samo tolkišen krog, da stoji v njem en

samo tolkišen krog, da stoji v njem en

igralec.

Igralec stoji sred kroga popolnoma togo in brž ko so drugi pripravljeni, omane naprej ali nazaj na njihove iztegnjene roke. V krogu pehajo srednjega igralca iz rok v roke in tisti, ki ga zgreši, da pade, mora iti namesto njega v sredo.

Kje je sever?

Fantje se postavijo po štirideset metrov napred in vsak položi na tla palico v smerni, za katere misli, da drži točno na sever (ali kam drugam). Pri tem ne sme uporabljati ure ali kompasa. Vodnik nato postavitev palic primeja s kompasom. Kdor zadane smer najbolj pravilno, je zmagovalec.

Petelinji boj

Petelinji boj je vedno zabaven. Lahko se ga igramo na več načinov. Borilca lahko cepita, lahko pa stojita na eni nogi. Roke imata prekrizane na prshih.

Prevráčanje podstavka

Šest do devet igralcev se prime za roke in napravi krog okoli predmeta, ki se prevrne, če se ga kdaj dotakne. Igralci rajaio okoli podstavka in vsake mora kar najbolj potruditi, da drugega potisne tako, da pri rajačju prevrne podstavek, medtem ko mora paziti, da sam tegu ne storii.

Kadar kak igralec prevrne podstavek, izstopi in igra se nadaljuje, dokler ne ostane samo en igralec.

Tek s palico

Dva voda igrata proti drugima dvema. Imenujmo jih A, B, C in D. A in B se postavita drug proti drugemu v razdalji sedemnajst do dvajset metrov. Ostali skavti imajo tepežnice iz spletene slame ali iz rut, s katerimi mu skušajo početi palicu, kadar se ne skriva v oporišču. Medved ima podobno tepežnico, s katero zbjija lavecem klobuke.

Fantje stojijo drug za drugim. C in D storita isto, postavita se najmanj pet metrov od svojih nasprotnikov.

Voditelj, ali kdor vodi igro, stoji v sredi tako narejenega pravokotnika in da palici obema prvima fantoma vodov A in C. Ta dva na znaničje kar najhitreje stečeta do prvih fantov vodov B in D, katerima izročita palici in odstopita od igre. Fant, ki sta ravnokar sprejela palici, stečeta nazaj do vodov. Igra se takoj ponavja. Žmagata tista voda, katerih zadnji član prvi prinese palico nazaj k voditelju.

sprehoda in poročata, kaj sta mogla v tem času dobrega in koristnega narediti. Ce je potrebno, povprašata v hišah ali po kmetijah

Na vsaki strani mora biti enako število sodelujočih.
Na prostem lahko igro naredimo privlačenje tako, da na poti, ki jo je potrebno preteči, razpostavimo različne ovire.

Daj naprej

To igro lahko priredimo na prostem ali v prostoru, igrata pa jo lahko dva ali več vodov. Potrebujemo samo dve gumijasti žogi. Vodnik vrže žogo prvenu članu voda, ki stoji v koloni. Ta vrže žogo naslednjemu in tako člana potuje do konca voda. Zadnji izvidnik z žogo steče do vodnika.

Igro sprememimo tako, da sprememimo način metanja žoge (med nogami, nad glavo, brez obračanja...) Ta igra postane zanimiva, ko se začne mračiti.

Polaganje količkov

Četa se razdeli na dva dela, vsak ima svojega vodjo. Vsak igralec ima kratek, okoli osemnajst centimetrov dolg količek, ki je na enem koncu priostren, za pasom nosi ruto, ki pomeni njegovo življenje. Ruta je nameščena za hrbtom.

Vodji si izbereta prostora, ki bosta služila kot taborišči. Središče obeh taborov označimo z zastavico na drogu. Če se igramo ponoči, središče tabora označimo s svetilko. Taborišči obsegata po 25m v krogu okoli zastave ali svetilke.

Naloga obeh ekip je, da položita količke v nasprotni tabor. Kadar skrbi zasaditi svoj količek, mora vzeti ruto izza pasu in jo privrežti okoli količka. Brez tega količek ni položen.

Skrbi je "ubit", kadar mu kak nasprotnik vzame "življenje" izza pasu ali ko položi količek, in mora iti takoj na neki, že pred igro sporazumno določeni neutrailni prostor.

Po določenem času voditelj s piščalko oznani konec igre. Ekipa, ki je zasadila največ količkov, je zmagala.

Gonja jazzbeca

Igro lahko igramo v dvorani ali na prostem.

Na utež ali na zasajen kol privežemo dve trimetski vrvi. Jazzbec je privezen na eno vrv, gonič pa na drugo.

Prvi ima na nogi privezen zvonček. Oba imata zavezane oči. Namen igre: gonič mora ujeti jazzbeca, ki se mu iznika in hkrati zvoni.

Prestrezanje obročkov

Eden meče obročke iz vrvi, ki merijo približno dvajset centimetrov v premetu, drugi pa jih lovi na palico. Lovilec stoji na majhnem prostoru, ki ga ne sme zapustiti za več kot pet sekund. Metalec naj ima na razpolago pet do deset obročkov.

Turnir na kadeh

Dva skriva stopita vsak na eno prevrnjeno kad in se oborožita s po eno dolgo bambusovo palico, ki ima na koncu mehko bunko. Špalicama skušata poriniti drug drugega s kadi. Kadi (lahko tudi stole ali klopi) razpostavimo do tri metre narazen.

Balansiranje z desko

Za to tekmo potrebujemo palico in košček deske. Označimo tudi trideset metrov dolgo pot. Vsak tekmujoči dobri palico in deščico. Že uravnoveženo desčico na palici mora preteči označeno pot. Desčica mu seveda ne sme pasti.

Pogradi zastavico!

Za to igro sta potrebni dve ekipi z enakim številom tekmujočih. Ekipi stojita v vrstah, ena nasproti druge. En sodnik se postavi na sredino in drži zastavico. Kadar drugi sodnik zakliče številko, iz obeh vrst steče ta proti zastavici temovalec, ki imata to številko. Kdo uspe zagrabiti zastavico pred nasprotnikom, zbeži nazaj v vrsto, nasprotnik pa ga lahko zaseduje. Če ga ujame, se točka pristeje njegovi ekipi.

Igro poprestimo tako, da naenkrat sodeluje več igralcev. Če sodnik pokaze številko ena, iz vsake vrste steče po en igralec.

Če sodnik pokaze številko dva in pokliče dve številki, izstopita dva igralca. Eden zajaha drugega ("na konjička") in skupaj stečeta k zastavici.

Če sodnik pokaze številko tri, dva igralca z rokami tvorita sedež, tretji pa se nanj usede.

Pri številki štiri trije igralci z rokami nosila, nanje pa se uleže četrti igralec.

Zadeni vedro

Za igro potrebujemo vedro, žoge za tenis in pol metro dolgo desko.

Na narobe obrnjeno vedro naprej stopi en igralec. Z desko mora odbijati žoge in tako ščititi vedro pred zadekom.

Če kdo zadane vedro, zamejca branilca na vedru. Če branilec zgubi ravnotežje in pada z vedra, gre nazaj na vedro in igrat nadaljuje.

Kolesarske igre

Marsikatero igrat iz prvega poglavja (Izvidniške igre) lahko uporabimo tudi za kolesarje, kakor na primer Relejno tekmo, Pregledovanje krajine...

Buri in Angleži

Te igre se lahko udeležijo štiri skupine ali pa se vsi udeleženci razdelijo na štiri enake dele. Ena skupina predstavlja Bure, druga posadko, ostanek pa angleško osvajajo četoro.

Na zemljevidu zaznamujemo del ozemlja, ki meri približno pol drugi kilometr po dolžini in po širini za vsaka dva skavta v osvajalni četri in mora biti poln cest in poti, po katerih se da voziti s kolesom.

Izberemo tri kraje (ali več, če sodeluje več kot štiri skupine), najbolje vasi, ki jih straži posadka - po dva fanta na vsakem koncu. Naloga Birov je, da poškodujejo kar največ vasi. Ko pridejo v vas, se morata fanti, ki predstavljata posadko, pred večjim številom umakniti - eden od njiju mora čim hitrejje s kolesom po osvajajo četru, drugi pa ostane in opazuje gibanje Birov. Oba pa lahko ujameta dva Bura. Če napadalcu lahko držijo vas pol ure zasedeno, je vas razdejana, toda umakniti se morajo, če se približa osvajalna četa, morejša od njih. Osvaljali in pazi na znamena skupin. Angleži naj Bure premitijo. Ko jim sledijo naj razdelijo svojo četru in ji naročijo, naj se z različnih strani zbere v vasi, ki bo napadena.

Past pri pasti

Svojo četovo razdelimo na dva enaka dela: 1 in 2. Številko 1 damo zmožnejšemu poveljniku ter mu ukažemo, da mora prodirati na sovražnikovo ozemlje in paziti na svojo lastno varnost; dalje, da na določeni cesti ob določenem času in v

določeni smeri pričakujemo četovo sovražnih kolesarjev. Nato št. 1 odide in se skrije v pripravljeni zasedi.

Potem razdelimo št. 2 v dva dela: A in B. A naj izvede nalogo, določeno sovražnim kolesarjem, B pa odpovedljeno prav v nasprotno smer.

Vodniku B povemo, da so na cesti videli sovražnike, in mu ukazemo, naj gre in jih izsledi. Moramo mu dati dovolj časa, da bo lahko do št. 1 prišel, preden pada A v zasedo.

Št. 1 bo najbrž tako zaposljen s čakanjem, da iz zasede napade skupino A, da bo pozabil na nevarnost, ki mu grozi - presenečenje.

B lahko preseneti ali ne preseneti št. 1, lahko pa tudi sam padne v zasedo. V vsakem slučaju lahko izvedemo kaj poučnega, kaj takega, kar vsem prizadelim daje priložnost, da se odločijo in delujejo.

Vsakega, ki se očitno izpostavi, odstranimo iz boja in dodelimo razsodniku za kurirja. Sicer pa fantov ne izločamo iz boja, temveč jih pošljamo nazaj ali pa se morajo pridružiti sovražniku.

Zasledovanje roparjev

Označimo predel, ki je poln cest in poti ter je približno pet kilometrov dolg in širok. Tja posljemo skupino z najboljšim vodnikom. Njegova naloga je, da ostane v tem predelu npr. dve uri, ne da bi ga ujeti. Dovolimo mu deset minut prednosti. Ostali del čete se nato razcepiti v majhne skupine, ki ga poskušajo z skrbnim sodelovanjem ujeti; pri tem pa morajo paziti, da same ne padajo v zasedo.

Zasede

(Naloga za skupine, ki kolesarijo iz enega kraja v drugega.)

Moštvo razdelimo na dve enaki četi in izberemo cesto. Ozemlje, ki je nad dvesto metrov oddaljeno od ceste, je izven območja. Odposojemo prvo četovo, da napravi zasedo, deset minut pozneje pa odkorakajo po cesti druga, ki pred seboj posluje izvidnike. Ce zasedo odkrijijo, četi izmenjata vlogo. Ta vaja je zelo zanimiva in jo lahko zelo uspešno vadimo, ko se vračamo z vaj, pohodov itd., tako da uporabljamo cesto proti domu.

Lov na vohune

Iz glavnega stanja sta dva vohuna na kolesih usla in zadnjič so ju videli na cesti. (To fantom, ki ju hočejo loviti na kolesih, pokažemo na zemljevidu.) Odtod naj vohuna za seboj puščata papirnato sled, toda ne ves čas, temveč na vsakih sto metrov. Vohuna bodo, ker ju zaznamovanje sledi ovira, najbrž kmalu dohiteli, zato morata ob cesti poiskati ugoden prostor, da skrijeta kolesi, ko zapustita cesto, morata pustiti znamenje, da sta to storila (bolje je, da tečeta, puščate sled, še nekaj časa po cesti naprej, da svojim preganjalcem ne pokazeta, kje sta skrila kolesi). Ko zapustita cesto, jima ni več treba puščati sledi, njuna naloga pa je, da ostaneta četri ure zunaj, nato pa poisci svoji kolesi in se vrneti v glavni stan, ne da bi ju zasledovalci ujeli.

Preganjalci morajo iskatи vohuna in zapleniti njuni kolesi, če ju najdejo, obenem pa paziti na svoja lastna kolesa, da jim jih vohuna ne ukradeja. Da vohuna ujamajo, se ju morajo zasledovalci samo dotakniti, če sta na kolesih, pa morajo voziti mimo njiju po cesti.

Igre v mestu

Zasledovanje

Vodnik izbere skavta, ki naj bi ga zasledovali, nakar se vsa četa zbere v kaki mimi ulici v mestu. Izbrani skavt ima dve minuti prednosti, v tem času se drugi skrijejo in ga, razen dveh, ki mu sledita za petami, ne opazujejo. Cez dve minuti teče eden nazaj po ostalih vod in ga pelje natanko pa sledi zasledovanca.

Drugi skavti pa še naprej previdno in vztrajno zasledujejo zasledovalca in zasledovanec sta najmačji štiri do pet minut pred ostalimi. Da tem pokaže, po kateri poti morajo iti, potresa zasledovalcev konfete ali pa dela znamenja s kredo, dokler gane dohitijo.

Vsi morajo biti izurjeni v tekanju in spretini v izvidništvu. Zasledovanec se lahko poslužuje zvijač, da tako zmede sled. Igra dobi, če se preganjalcem izmakne za toliko časa, ko so se že prej sporazumno določili.

Po sledi

Peš ali na kolesu odpošljemo "zaica" s polnim žepom koruze ali orehovih lupin

ali konfetov, s katerimi mora tu in tam puščati na tleh sled za zasledujoči vod.

Lahko tudi s kredo riše znamenja voda po zdovih, cestnih hodnikih, svetilnikih in drevesih, vod pa ga po sledi lovi. Vsa znamenja mimo katerih gredo morajo izbrisati, in sicer zaradi čistoče in zato, da jih pri kaki drugi vaji ne zavajajo.

Uporabljajo lahko tudi cestna znamenja, n.pr. če je cesta zaprtia se lanko na kakem kraju pusti pismo, ki pove, kam se je treba potem obrniti.

Naloga zajca v tej igri je, da tistim, ki so za njim, čim bolje pokaze pot, po kateri je sel; ne pa, da jim zmeša sled kakor pri zasledovanju.

Zasledovanje za klateža

Fanta, ki je ostalim dobro znan, določimo stana skavtov zberemo prostor za izhodišče, najbolje takega, od katerega drži naveč ulic in poti do glavnega stanja.

Poglavitna zamisel je, da se klatež s tega mesta odpravi, npr. ob devetnajstih ali dvajsetih in da pride v glavni stan, ne da bi ga ujel. Poprej se ostajim predstavi, kot njihov "plen", nato pa se lahko kakorkoli preoblete, da bi tako odvrnil sum.

Nosi lahko celo veliko vrečo papirja ali kakšno drugo mehko stvar na glavi, da si deloma zakrije obraz, ne sme pa se preobleči v žensko.

Dolžnost vseh ostalih je, da se lepo porazkropijo po torišču, kako bi pojavili, po vseh ulicah in stranskin potih ter da strogo pozijo. Jasno je, da je treba postaviti pravilo, da se na določen polmer, npr. dvvestopetdeset metrov, ničče ne sme približati ne izhodni in ne končni točki.

Klatež moramo ukazati, da starta točno ob določenem času. Hoditi pa smemo po sredini ceste ali pa popločniku, kakor je treba, da ukamino zagledanega skavta, toda ves čas le peš, ne da bi se okoristili s kakim vozilom.

Ce zagleda skavta, ki se mu približuje, se sme umakniti v kako prodajalno in vprasati, koliko kakšna stvar stane, kar bi storil tudi navaden tat, da se izogne prijatejju.

Tisti, ki klateža spozna, mora stopiti blizu k njemu, tako da ni nobenega dvoma, ali ga ne sliši, in naj mu reče: "Dober večer" ali še bolje, nai se ga dotakne, naktar se klatež mimo vda in tisti ki ga je ujel - ki se mu ne sme pridružiti ničče drug - ga vzame s seboj v glavni stan.

Eno uro po določenem odhodnem času se morajo vsi udeleženci vrniti v glavni stan, kajti v tem času je bil klatež ali ujet ali pa se je že sam oglasil tam.

Ko kateri od skavov opazi, da klatež zasleduje že drug skav, lahko tovarišu pomaga, in sicer ko klatež od daleč zagleda slavja in se mu zdi, da ga je spoznal. Seveda pa se točke delijo in se večji del prizna tistem, ki je zasledovanje dejansko začel.

Igra je polna napetosti od začetka do konca, posebno ker se zasedovalcev, ko od daleč vidi, kako se klatež približuje, lanko skrije in se pokaze, sele ko pride njegov mož v razdaljo, v kateri ga ujame.

Nabiralec podpisov

Zberemo okrožje dolgih, zelo prometnih ulic in napravimo na sredini nekaterih ulic osnovno torišče, dolgo kakih petdeset metrov. Na sredo tega torišča postavimo skavja, ki ga imenujmo "osrednik". Število torišč je odvisno od števila udeležencev, kajti vsako torišče potrebuje po enega osrednika in dva nasprotnika. Vec kot sest torišč naj ne bo.

Nabiralec podpisov in vsi osredniki nosijo kose rdečega traka, pripete na njihovo znamenje v gumbnici ali pa na klobuke. Nasprototiki pa nosejo modre trakove.

Nabiralec podpisov mora iti po vseh toriščih okrožja in poskusiti dobiti podpis od vsakega osrednika. Nasprototiki, po dva pri vsakem torišču, so postavljeni, da nabiralcu s tem, da se ga samo dotaknejo, preprečijo, da bi dobil podpis. Če se ga dotaknejo, kadar poskuša doseči torišče, da tistem, ki ga ujame svoj podpis in izgubi pravico pri tem torišču.

Ce pa doseže nedotaknjen osnovno torišče, je tako prepričan, da bo dobil podpis in ga bodo neovirano pustili, da poskuši svojo srečo na naslednjem torišču. Razume se, da lahko poskuša na vsakem torišču.

Torišča so postavljena v krogu, tako da je nabiralec, kadar konča svojo pot, spet pri izhodišču, kjer je razsodnik.

Ker so osredniki z nabiralcem povezani, mu lahko z znamenji pomagajo, kdaj je najbolje poskusiti. Tako postane to nekakšna tekma med "idečimi" in "modrimi". Stran, ki dobi največ podpisov zmaga.

- Skrivljanje po prodajalnah je prepovedano.
- Kritje se mora iskati samo v ulici.

- Meje torišč morajo vsi igralci pri torišču dobro poznati. Če je treba, jih označimo s kredo.
- Kadar pride nabiralec na torišče in doi podpis, nasprototiki, ki so to torišče stražili, ne smejo oprezovati okoli kaktega drugega torišča; oni so premagani, iti morajo k izhodišču.

Kaj ni prav?

Skavji se zberejo na določenem mestu in razdelijo v dva oddelka, ki gresta vsak po eni strani ulice; na koncu ulice se menjata, predmete in stvari, ki so napadne. To je lahko lepak, pritrjen na prodajalčeva vrata ali tablo ali majhen izvesek na drogu, ki ne visi vodoravno, postrani zastor, slabo urejeno blago v izložbah itd. Napravilnost na vozečih vozilih ne beležijo, ker razsodnik nima možnosti, da bi jih ugotovil.

Ko pride razsodnik, mora vsak svoj papir ali beležnico podpisati in mu jo izročiti. Nagrado prisodimo najpozornnejšemu v vodu, ki je dobil največ točk.

Smoter te igre je, da naj skav ne opazi samo vsake podrobnosti, temveč jo tudi zabeleži tako oprezeno in ob takem času, da ostali, ki so okoli njega, tega ne opazijo.

Za igro lahko določimo čas ali pa tudi ne.

Od daleč in od bližu

Vodnik gre z vodom po določeni cesti ali poti na deželi. S seboj ima razpredelnico z imeni vseh stavrov, ki jim prej prebere seznam stvari, ki jih potrebuje.

Vsek z očmi išče zahtevane maleenkosti in brž ko kakšno opazi, steče k razsodniku in mu pove ali pa mu predmet izroči.

Tisti, ki dobi po poti največ točk, zmaga.

Da se skavom razvije opazovalnost in da se navadijo na to, da gledajo daleč in bližu, navzgor in natla, naj se izberejo spodaj navedene podrobnosti.

Te podrobnosti se morajo prebrati pri vsaki igri; v eni igri naj bo za nalogu po osem do deset stvari. Posamezne stvari štejejo:
najdena vžigalica 1 točka
vsak najden gumb 1 točka
sled ptičje noge 2 točka

opačen siv v konj 2 točki
kpa, opačena na tujevi obleki ali čevljih 2 točki
golob, ki leti 2 točki
sedeč vrabec 1 točka
pokvarjen vrh dimnika 2 točki
ubito okno 1 točka

Morganova igra

Skavti imajo povelje, da tečejo k določeni oglasni tabli, kjer jih razsodnik že pričakuje. Vsakemu je dovoljeno, da jo eno minuto gleda (beležek seveda ne sime delati), nato pa mora teči nazaj v glavni stan poročat voditelju vse, kar je na tabli v obliki oglasov.

Izložbeno okno

Vodnik pelje vod po ulici mimo šestih prodajaln. Pred vsako prodajalno jih pusti stati po eno minuto. Nato jih pelje stran, da vsakemu po en svinčnik in papir ter jem ukaže (ali napiše), naj zabeležijo, kaj so opazili na primer v treji in peti prodajalni. Tisti, ki pravilno napise največ predmetov, zmaga.

To je najboljša vaja, da se skavti primejajo v prijadevnosti. Tisti, ki izgubi, tekmuje zoper, dokler ne ostane le najslabiš. Tako najslabiš največ vadijo.

Nočne igre

Kažipot

Izberemo mesto ali taborišče, ki ga branimo vsi, razen enega voda. Okrog moramo skrbno postaviti straže. Omenjen vod mora pripeljati v mesto vodit, ki ga izberemo iz vse obrambne naprave, nato smukne iz mesta, da se snide z vodom na določenem mestu. Skuša jih privesti v sredino mesta bodisi po dva ali tri hkrati bodisi v indijanskem (gosjem) redu. Če se branitelj dotakne nasprotnika, je le-ta ujet.

Nočne prednje straže

Dva skavta (lahko tudi več, vendar sorazmerno s številom udeležencev) odrinteta v paru z navadno baterijsko ali podobno svetilko in se postavita najmanj štiristo

Sledenje po voriju

Sledenje po voriju ponosči je zelo važen del izvidništva.
Sovražen vod se utabori v nekem kraju. Ker se počuti docela varno, zakuri ogenj in si pripravlja jed. Toda stražar pride poročat o sumljivih znakih in glasovih, zato nemudoma udusišo ogenj, a dima ne morejo ustaviti. To izvedemo v mimi, a temnu noči na kolikor mogoče odprtjem kraju; dim napravimo z zažiganjem rjavega papirja ali vlažnega smodnika v skali. Ta kraj morajo drugi doseči s pomočjo vonja, medtem ko utaborjen oddelek leži popolnoma mimo.

Vešča

Igramo se po krajini ponoči. Dva gresta s prizgano električno svetilko v določeni smeri. Dve minute za njima odide vod ali četa. Tisti, ki nosi svetilko, mora pokazati vsak nekaj časa, da si tako lahko pomagata v težavah; oba pa sta lahko ujeti. Skavt brez luči se lahko večkrat pomeša med zasledovalce, ne da bi ga spoznali, in pomaga priateľju, kadar mu trda predre. Med seboj se morata domeniti o raznih kljucih in znamenjih.

Cenitev razdalje po luči

Ta nočna izvidniška igra ni samo oddih, temveč tudi dobra preizkušnja ušes in oči, ter sijajna vaja za ocenjevanje razdalj. Skavt gre v temi po polju. Kadar zasiši vodnikovo pišalko, pokaže za pet sekund luč in na tem mestu ostane, ostali pa ocenijo, koliko je oddaljen in kje se nahaja.

Nato odinejo jja, kjer misijo, da se je luč pokazala, in vsak skuša priti prej kot drugi. Tisti, ki nosi luč, jo odda prvemu, ki pride, in nato gre ta proc in kaže luč.

Vodnik si zabeleži različne daljave, kakor so jih udeleženci cenili. Čeprav se morda ne more prepričati o natanci razdalji, lahko ve, kateri je povedal najpribližnejo številko.

metrov stran (lahko se dogovorimo tudi drugo razdaljo) od izhodišča. Pri tem imenujemo tudi prednje straže, ki se ne smejo premakniti z mesta, temveč morajo kazati ali skrivati luč, kakov se jim zdi bolje. Kakih deset minut kasneje odide s prižgano svetliko stavki, da poišče prednje straže. Imenuje se tekač in ne sme skrivi luč.

Eno ali dve minute za njim odidejo ostali, ki se imenujejo slediči, da polovijo in uplenijo oboje: tekača in prednje straže.

Prednje straže pokazejo svojo luč, kadar misijo, da je tekač blizu, ne smejo pa se klicati med seboj, vendar morajo biti oprezne, da ne izdajo svojih postojank sledičem.

Brž ko najde tekač kako prednjo stražo, ugasne luč in odide k izhodišču.
Noben sledič ne sme ostati izhodišču bliže, kot je dogovorjeno (100 metrov oz. koji je glede na okoliščine mogoče).

Zimske igre

Lov na Sibirca Neki mož je ušel po snegu in vod musledi po njegovih stopinjah, toda prodira skrajno previdno, kadar misli, da se približuje njegovemu skrivališču, kajti za zasedovalca že en sam zadelek s kępo pomeni smrt, on pa mora biti trikrat zadelet, preden je ubit. Ce se zateče na drevo ali kakšen podoben kraj, ga je zelo težko zadeeti, ne da bi bil kdo sam prej zadelet. Preganjaneč mora dolochen čas, (dve ali tri ure) ostati na prostem, nato pa gre varno domov, ne da bi ga lahko ujeli.

Odprava na sever

Vsek vod si napravi sani z zaprego za dva skavta, da jih bosta vlekla (ali za pse, če jih ima in jih zna za to izuriti). Dva druga gresta približno poldrug kilometer naprej, ostali pa gredo s sanmi po njuni sledi in po znamenjih, kdaj vodeča skavta lahko rišeta v sneg. Vsa druga znamenja je treba preiskati, zabeležiti in proučiti njunov pomem. Na saneh so živež, loneči itd.

Snežna trdnjava Sneženo trdnjavo lahko napravi vod svojih lastnih predstavah o utrdbah, z linami za opazovanje itd. Ko je končana,

jo sovražni vodi napadejo s sneženimi kepami. Vsak, ki ga zadene kropa, je mrtvev. Napadalci morajo biti praviloma dvakrat močnejši od branilcev.

Lov na lisice

Igramo se tam, kjer je polno nepohojenega snega. Dva skavta-lisici odmireta s sredine polja ali kaktega mesta odpre krajine, pet minut kasneje na njuno sled stopijo ostali. Lisicama ni dovoljeno, da bi prečkala človeško gaz. Ce se približata gazi, kijo so jo izhodili drugi ljudje, se morata obrnati v drugo smer. Lahko pa hodita po zidovih in uporabljata vse druge zvijače, če jih hočeta, kakor n.pr. da stopata po drug druga stopinjam in nato skoči eden s palico vtran. Da zasedovalci zmagajo, morajo ujeti obe lisici. Ti dve se morata izogibati temu, da bi ju ujeli, eno uro, nato pa gresta nazaj k izhodišču.

Boj za severni tečaj

Dva tekmujoča oddelka severnih raziskovalcev se približujejo tečaju. Vsak je postal po enega člana naprej, toda nihče se ni vrnil, kljub temu da vesta za smer, Zgodilo se je pravzaprav tole:

Oba sta doseglja tečaj, oba sta odločena vztrajati pri svojih pravican do njega in zato se ne upata zapustiti mesta. Namemoma sta pustila dobre sledi in znamenja, tako da bi jima bilo lahko slediti, če bi se kaj zgodilo. (Ta dva, vsak iz drugega voda, odideata skupaj iz glavnega stanu, dočiča prostor, ki naj bo tečaj, in se mu približata vsak iz svoje strani.)

Raziskovalna oddelka odrijeteta skupaj (okoli 15 minut za prvima dvema) in sledita vsak po sledi svojega člana. Prvi vod, ki doseže prostor, kjer onadva čakata, ga zasede, vodnik zasadi svojo zastavico, ostali pa v krogu položijo palice šest korakov od nje in pripravljajo kepe. Drugi oddelek, jim skuša vzeti palice, branilci se svojih palic ne smejo dorakniti, toda po dva zadeka s kępo postavita na vsaki strani po enega moža iz boja. Vsak ubiti branilec in vsaka vzetá palica šteje po eno točko. Ce tekmujoči oddeleki doseže več kot polovico možnih točk, lahko zahteva pravico do odkritja tečaja. Preden pa lahko branitelji zahtevajo nesporne pravice zase, morajo pobiti vse svoje tekmeče, zasledovati jih morajo, četudi os-

tane le eden ali dva. (Predhodnika se ne udeležuje ta boja, pač pa sta razsodnika.)

Butanje žoge

To je menjalna igra, ki jo prvi skavt na vsaki strani začne s tem, da bocene s svojega cilja žogo do nekega več metrov oddali. Jenega obratišča, nato pa brne žogo skozi cilj nazaj, kjer je začel. Kadar da gol, ponovi isto drugi in potem še vsi ostali. Tista stran, ki konča prva, dobi tekmo.

Oderi kačo

Skavti stoje v vrsti drug za drugim. Vsak da desno roko med noge, tisti za njim jo pa prime z levico. Nato gre prvi zadnjisko, preskoči drugega in ga obenem potegne izpod svojega razkoraka. Isto napravi drugi s trejim in tako naprej, dokler ni prvi na mestu zadnje in zadnji na mestu prvega (in sicer prav na istem prostoru; vsi gredo torej skozi korak sprednjih naprej, prednji, razkoraci pa se obenem pomikajo nazaj.) To je prav duhovita igra in ponazarja, kako se levijo kače.

Mornarske igre

Tihotapci

gredco čez mejo

Tihotapci so skrili svoje blago med kleči, enemu pa so naročili, naj ga prenese v njihovo skrivališče, kako zgrdboval prostor, označen z zastavicami ali drejem, približno osmesto metrov v notranjosti. En vod so tihotapci, tisti, ki je izbran, da prinese pretihotapljeni blago, ima na nogah sledače in nosi majhno vrečico ali zavoj z pretihotapljenim blagom. "Meja" je določen kos sveta, cesta ali spina vz dolž obale, med tihotapci in njihovim skrivališčem v notranjosti. Obalna straža (dva voda) mora stražiti mejo s posameznimi stražari, s svojo glavno četo pa tabori nekoliko dalje v notranjosti. Brž ko stražar zagleda sledove tihotapeca (s sledičami na nogah), ki gredco čez, poklicže k orozju in obalna straža ga mora ujeti, preden more svoje tihotapsko blago spraviti v skrivališče. Domenjeno mora biti, da tihotapci prestopi mejo med dvema točkama. Dolžina je odvisna od števila stražarjev - na vsakega naj pride približno dvesto metrov. Tihotapci morajo v določenem času prenesti svoj tovor

Zaklad na otoku

Oddelek tihotapev poskuša z morske strani pristati in skriti svoje blago (po eno opoko na vsakega) v oporišču, imenovanem "Tihotapska jama", nato pa v svojih čolnih zopet oditi. Drugi oddelek, "varnostna straža", ima razpostavljene posamezničke stalec po obali, da jo stražijo. Brž ko varnostnik vidi tihotapce pristajati, pokilče k orozju in zbere ostale napad, toda napad ne more biti uspešen, če ni na mestu najmanj toliko stražarjev, kolikor je tihotapcev. Varnostna straža mora taboriti na svojem mestu, dokler je njen stražar ne pokilče k orozju.)

Tihotapci

(Z podnevi in ponoči)

Oddelek tihotapev poskuša z morske strani pristati in skriti svoje blago (po eno opoko na vsakega) v oporišču, imenovanem "Tihotapska jama", nato pa v svojih čolnih zopet oditi. Drugi oddelek, "varnostna straža", ima razpostavljene posamezničke stalec po obali, da jo stražijo. Brž ko varnostnik vidi tihotapce pristajati, pokilče k orozju in zbere ostale napad, toda napad ne more biti uspešen, če ni na mestu najmanj toliko stražarjev, kolikor je tihotapcev. Varnostna straža mora taboriti na svojem mestu, dokler je njen stražar ne pokilče k orozju.)

Lov na kita

Kita predstavlja dolg hlad z grobo obdelano glavo in repom. Lov na kita izvajata navadno dva čolna, zasedena vsak z enim vodom; vodnik je kapitan, podvodnik lokostrelec ali ostvar, ostali pa so vseči. Vsak čoln spada v svojo luko, luki pa sta oddaljeni približno pol drugega kilometera druga od druge.

Razsodnik vzame kita in ga izpusti približno na pol poti med obema lukama, na dano znamenje pa odmeteta oba čolna v moje in tekmujočeta, kdo bo prvi dosegel kita. Ostvar, ki pride prvi na

od čeri, kajti bliža se plima. Tistemenu, ki nosi tihotapsko blago, naj pomagajo s tem, da zmedejo o obalno stražo in jo speljajo v napako smer, kajti nasprotniki sprva ne vedo, kdo nosi sledarje.

streljaj do kita, izstreli vanj svojo harpuno, čoln pa se takoj obrne in večje kita v luko.

Drugi čoln ga zasleduje, in če ga prehit, izstreli vanj tudi svoje ostve, se obrne in poskuša povleči kita nazaj v svojo luko. Tako se čolna razgretelo bojujeta in lahko se zgodi, da boljši čoln povleče kita skupaj z sovražnim čolnim v svojo luko. Tu se vidi, da so strog red, motčanje in poslušanje kapitanovih povelj zelo potrebni za zmago, kar kaže na pomembnost discipline.

Dovoljeno je izpodbiti sovražnikovo kopje tako, da vržemo svoje čez njegovo, nikar pa ne smemo svojega kopja metati čez drugi čoln ali preko glav nasprotnega moštva, da se ne zgodi kakšna nesreča.

Kopjanik ne sme izročiti kopja kakemu drugemu članu v čolnu. Prepovedano se je z rokami dotikati ribe ali drugega

čolna, razen zato, da bi preprečili trčenje.

Vodni športi
Tu so nekateri vodni športi, ki koristno vplivajo če jih dovolj vadimo.

1. Waterpolo. Gol so zabititi koli in če ne moremo dobiti prave zoge za waterpolo, je dobra navadna velika zoga iz gume.
2. Spolzek drog priridimo s konca pristajnega pomola ali plavajočega pristanischa, na konec pa mu privečemo fako darilo. (Drog ne sme štetiti naravnost s pomola, temveč mora biti pomaknjen ali na desno ali na levo, da se z brega lažje vidi.)
3. Turnir na vodi. Vozikih čolnih ali na kladan sta pod dva stavja; eden ki vesla, drugi pa se boriti, oborožen z lesenim ščitkom in z dva metra dolgim drogom, ki ima na koncu mehko bunko.
4. Plavalne, potapjalne tekme in tekme v plezanju na rešilno bojo.

Ambulantni vitezzi

V tej igri je večji skavt za konja, manjši pa ga jaha na hrbitu. Vsak malii gralec ima na sebi listek z imenom poškodb, v roki pa drži palico.

V določenih razdaljah so obešeni obroči (za vsako dvojico je dovoljen samo po eden), in sicer tako, da jih s palico lahko snamejo; bistvo te igre je, da veliki fanje nesejo male v diru mnijo teh obročev.

Ce se malemu posreči, da dobi obroček na palico, mora veliki, ki ga nosi, dospeeti na določeno mesto, postaviti malega na tla, pregledati listek in mu dati prvo pomoč, ki jo zahteva poškodba. Kdor napravi to najhitreje in najpravilneje, dobri.

Ce malii deček pri prvem poskusu obroček zgreši, mora iti veliki nazaj k izhodišču in poskusiti znova.
Potrebne priprave morajo preskrbeti starejši skavti.

Prva pomoč

Ranjeni ujetniki

Na različnih mestih, po petdeset metrov od taborišča, so položeni ujetniki, po eden za vsakga udeleženca v igri. Ujetniki so lahko najmanjši iz čete. Noge in roke morajo imeti varno zvezane. Obravnavamo jih kot nezavestne. Na znamenje gre vsak udeleženec k enemu ujetniku, in tisti, ki prvi prinese razvezanega ujetnika v taborišče, dobi dvanaest točk. Udeleženci lahko razvezijo vozle takoj, ko dosežejo ujetnika - kar jim pomaga pri prenašanju, ali ob prihodu v taborišče, toda vrvi morajo biti odstranjene, preden pride do ocenjevanja. Nožev ne smemo rabiti, ujetniki pa, ker so nezavestni, ne morejo pomagati. Vodja opazuje udeležence ves čas in je pozoren zlasti na grobo prijemanje in grdo prenašanje, ki seveda lahko rani ljudi.

Udeleženec, ki dobi največ točk, zmaga. Nekdo lahko dobi n.pr. dvanaest točk, ker je prisel domov pred drugimi, izgubi pa lahko tri točke, ker je svojega ujetnika grdo prijema, medtem ko je drugi, ki dobi deset točk, zmagovalec. Na splošno pa lahko rečemo, da tisti, ki pride prvi, zmaga.

Ta igra je dobra vaja v razvezovanju vozlov in prenašanju ranencev. Priredimo jola hoko tudi med vodi. V tem primeru dobi prvi, ki pride nazaj, namesto 12 24 točk, zadnji pa 2, zmaga pa vod, ki doseže največ točk.

Francoska in angleška ambulanca

Za vsako stran izberemo kapitana in določimo meje.

Izberemo dve taborišči, kolikor je mogoče narazen, in v vsako postavimo toliko predmetov, kolikor je skavtov na tisti strani. Pripravno je vse, kar se lahko nese, npr. palice, prazne škatlice od vžigalic itd.

Smisel te igre je, da se skavti ene strani dokopljajo do predmetov v nasprotnem taborišču in jih prinesejo v svoje.

Orzemlje ni razdeljeno in skavt je, kadar se vraca s kakim predmetom ali z ujetnikom, iz sovražnega taborišča varen samo takrat, ko je v svojem lastnem taborišču, ki pa mora biti na zelo majhnem prostoru.

Igro se, kjer je veliko kritij, tako je dosti bolj napeto.

Skavti, ki ujamе nasprotnika, sname z njega listek in prebere poškodbo. Nato mu mora nuditi prvo pomoč, in sicer najboljšo možno glede na okoliščine, nakar ga ujetnik spremi v njegovo taborišče.

Seveda je zelo pomembno, da dobijo Angleži ali Francuzi kar načet ujetnikov.

Ujetnika lahko reši samo kdo iz njegove skupine. Če se ga le dotakne, je prost, sname lahko vse obvezec id. ter se vrne.

Kapitan se dejansko ne udeležuje igre, temveč ostane v taborišču, da daje osvobojenim ujetnikom nove lislike, presoja nudenje prve pomoči in vodi seznam točk, doseženih za njegovo stran.

Igra traja do piska piščalkke, potem pa se seštejejo točke na obeh straneh.

Točke se presojojo: za vsak predmet iz sovražnega taborišča in za vsakega ujetnika po ena in po ena, dve ali tri za kakovost ambulančnega dela.

Igre za moč

Prerivanje

Dva skavta stojita nasproti z rokami na hrbtni. Stati morata na eni nogi, z drugo nogo pa poskušata drug drugega prevrnuti.

Boj z nogami

Dva skavta si stojita nasproti z rokami na hrbtni. Stati morata na eni nogi, z drugo nogo pa poskušata drug drugega prevrnuti.

Turnir

Vsak večji skavt si izbere po enega majhnega in ga na hrbet. Ti vitezi na konjih se razdelijo na dva oddelka, ki se izzoveta na boj ali v posameznih dvobojojih ali v splošnem spopadu.

Vitezzi skušajo potegniti drug drugega na tla, pri čemer lahko konji pomagajo ali s svojo težo pri potezanju ali pa se spopadejo s svojimi nasprotniki. Kadar se jezdec z nogo tal dotačne, se ne sme več udeleževati igre. Turnirja je konec, kadar so na eni strani vsi jezdci potegnjeni s konji.

Poklekni pred močnejšim

Dva skavta se spoprimeta z dlano ob dlani s prstimi in skušata z upogibom zapestja drug drugega spraviti na kolena.

KAZALO

Izvidniške igre

Napad na zastavice	8
Tekmijoči pismonoše	8
Tek s poročilom	8
Relejna tekma	9
Izdajalčovo pismo	9
Pajek in muha	10
Ravbarji in žandarji	10
Tekma z rastlinami	10
Kje je piščalka?	10
Drevo - proč!	11
Iskanje krajev	11
Lov na skavta	11
Pritisakanje na nasprotnika	12
Lov na jelena	12

Izselodovalne igre

Iskanje vodje	13
Lov na zaklad	13
Razigrani rokopis	14
Lov na leva	14
“Ostri nos”	14
Plezanje	14

Igre v sobi

Kimova igra	15
Kmečko igrošče	15
Iskanje prstana	16
Izvidnikov nos	16
Razpoznavanje krajev	16
Kolikšen	16
Nagel pogled	17
Odbojka z balonom	17
Pitni žogico	17
Umetniki	17
Telefon	18
Znameniti ljudje	18
Vzorci	18

Kimova igra	15
Kmečko igrošče	15
Iskanje prstana	16
Izvidnikov nos	16
Razpoznavanje krajev	16
Kolikšen	16
Nagel pogled	17
Odbojka z balonom	17
Pitni žogico	17
Umetniki	17
Telefon	18
Znameniti ljudje	18
Vzorci	18

Splošne igre v taboru

V krogu naokoli	19
Primite tatu	19
Udari medveda	19
Potupoči vitezi	19
Kje je sever?	20
Peteinji boj	20
Prevrčanje podstavka	20
Tek s pallico	20
Daj naprej	21
Polaganje količkov	21
Gonja jazzbeca	21
Prestrezanje obročkov	22
Turnir na kadeh	22
Balansiranje z desko	22
Pogradi zastavico	22
Zadeni vedro	22

Kolesarske igre

Buri in Angleži	23
Past pri pasti	23
Zasledovanje roparjev	24
Zasede	24
Lov na vohune	25

Igre v mestu

Zasledovanje	25
Po sledi	25
Zasledovanje klateža	26
Nabiralec podpisov	27
Kaj ni prav?	28
Od daleč in bližu	28
Morganova igra	29
Izložbeno okno	29

Nočne igre

Kažipot	29
Sledenje po vonju	30
Vešča	30
Cenitev razdalje po luči	30
Nočne prednje straže	30

Zimske igre

Lov na sibirca	31
Odpjava na sever	31
Snežna trdnjava	31
Lov na lisice	32
Boj za severni tečaj	32
Butanje žoge	33
Oderič kačo	33

Mornarske igre

Tihotapci gredo čez mejo	33
Zaklad na otoku	34
Tihotapci	34
Lov na kita	34

Prva pomoč

Ranjeni ujetniki	36
Ambulantni vitezi	36
Francoska in angleška ambulanca	37

Igre za moč

Prerivanje	38
Boj z nogami	38
Turnir	38
Poklekni pred močnejšim	38