

Era da un po' che non vedevo il Sig. Holmes... Era dall'ultimo caso risolto, quello del Sig. Josiah Amberley, socio più giovane della Brickfall & Amberley, fabbricanti di materiali artistici. Eppure il suo appartamento era sempre lì, a Baker Street, ma le luci delle sue finestre erano sempre spente. Fino a quando una sera passando di lì a sorpresa le sue finestre erano brillantemente illuminate e, alzando lo sguardo vidi l'ombra del mio amico che camminava a capo curvo come se si stesse lanciando nel decifrare qualche nuovo messaggio. E subito fui assalito dalla voglia di vederlo. Come sempre mi accolse amabilmente, senza entusiasmo però: il suo carattere concentrato gli interdiceva ogni effusione di affetto. Mi fece sedere al mio solito posto davanti al caminetto. "Avete cambiato Governante da poco..." e subito sobbalzai dalla sedia. In effetti avevo cambiato da poco la Governante ma non mi spiegavo come avesse fatto a saperlo "E' il vostro stivale sinistro che tutto mi rivelò: quei tagli sul tacco provocati da una domestica negligente nel togliere del fango rinsecchito. E sapendo che la vostra ormai vecchia Governante era molto attenta ai dettagli ecco la mia deduzione. Visto che siete qui e che sembrate interessato alle mie piccole ricerche e che in parecchi casi già voleste essermi da confidente forse questo vi interesserà..."

Carissimi VV.LL e CC.AA.,

è ora di lanciarci con tutti i nostri L/C insieme al Sig. Sherlock Holmes e al suo fidato amico Watson in una delle loro avventure!!!

Quello che vi andiamo a proporre è un gioco a 3 tappe che ha come riferimento la tripletta dello Scouting a noi molto cara: Osservare, dedurre, agire.

Il tutto potrebbe essere vissuto preferibilmente durante una caccia in città o, in base al tipo di "intervento" sul territorio che voi VV.LL/CC.AA. decidiate di far vivere ai bambini, in una riunione più lunga del solito o in più riunioni.

A conclusione di ogni fase si darà agli L/C un pezzo di un simbolo da comporre che verrà lasciato nel posto scelto come segno di testimonianza del nostro passaggio. Si è pensato come simbolo ad una Bandierina che rappresenti il raggiungimento dell'obiettivo. I pezzi che la comporranno saranno quindi un bastone, la Bandiera, e il logo del gioco. (Nell'ultima pagina troverete uno schema per creare il simbolo)

Qui di seguito le varie Tappe.



Buona Caccia e Buon Volo



La Pattuglia Regionale



Fase 1: Le indagini

E subito mi porse una lettera ingiallita senza destinatario né mittente. Aprendola al suo interno c'erano solo delle foto e nient'altro. Foto con squarci di città in decadimento. Cosa mai vorranno dire???

"Sarebbe pazzia fare deduzioni, sono solo delle foto!"

"Dalle foto si può già evincere tanto. Sig. Watson prenda la cartina e mi dia una mano..."

La prima fase consisterà in un gioco di osservazione in modo tale che gli L/C osservino, guardino attentamente e conoscano il luogo dove verranno ambientate le altre fasi.

Esempio: Voi VV.LL/CC.AA. potreste preventivamente scattare delle foto di punti ben precisi vicini al luogo prescelto per l'attività e alcune foto del posto stesso mettendo in risalto le sue criticità ; agli L/C il compito di riconoscere i vari luoghi e magari (valutate in base al grado di conoscenza del territorio dei vostri L/C) affiggere la foto nel punto giusto su una mappa/cartina della città (potreste disegnarla voi VV.LL/CC.AA. per renderla più a misura di bambino).

Fase 2: Elementare Watson!!!

Una volta compreso il nesso di quelle foto Holmes mi incalzò subito:

" Sig. Watson inizi a farmi delle domande. Lei è l'unico capace ad accendere nei meandri del mio cervello quelle lampadine che mi aiutano a risolvere i casi. "

"Sono solo delle semplici foto che inquadrano degli scenari di città con evidenti problemi"

"Ecco a cosa serve la sua semplicità. Mi fa vedere le cose in modo chiaro senza tutte le congetture che il mio genio costruisce. Elementare Watson!!!"

Nella seconda fase gli L/C dovranno dimostrare la loro conoscenza del luogo scelto.

Esempio: Potreste proporre un gioco a quiz con domande sul luogo o sui problemi ad esso collegati, magari partendo proprio dall'osservazione dei dettagli delle foto scattate in precedenza (che avranno cercato di mettere in evidenza i problemi principali).

Fase 3: Caso Risolto

Le mie domande erano servite a destare la mente del Sig. Holmes. Ora bisognava recarsi nel luogo del misfatto e cercare di risolvere il caso. Ma arrivati lì una sorpresa ad accoglierci: uno gruppo di giovanotti con camice celesti e capelli verdi e rossi era già lì a risolvere il caso.

Come terza ed ultima fase si deciderà di raggiungere il luogo per "fare del nostro meglio" per renderlo migliore. A conclusione gli L/C comporranno il simbolo e lo posizioneranno in maniera da essere visibile.

Esempio: Potreste decidere il percorso con gli L/C partendo dalla cartina disegnata con le varie foto, così da aiutarli a conoscere meglio la loro città e a sviluppare la percezione spaziale. In base al tipo di azione da svolgere sul posto e al tempo richiesto, valuterete se vivere l'esperienza conclusiva nell'arco della stessa giornata o nella riunione successiva.

Schema Simbolo

Materiale:

- Un bastone tondo da 100 cm
- Una bandiera bianca 30x50 cm
- Logo diametro 15 cm

