

GUERRA NEL PACIFICO

Introduzione

La finalità del gioco consiste nel cercare di portare i lupetti a capire le atrocità e l'inutilità della guerra forzando le loro menti attraverso il piacere che i ragazzi di questa età provano nel giocare.

Il gioco partirà da un vecchio diario trovato da un rigattiere, sfogliato, ritenuto interessante e per questo acquistato.

L'attività verrà impostata su una lettura del diario racconto per racconto, alternato al gioco presente nel racconto.

APPUNTI DI INIZIO DIARIO

Mi chiamo Jhon Mec Peet, ho ventanni e sono nato in Alabama.

In questa storia però il mio nome non ha alcuna importanza, potrei chiamarmi Yokoto, Franz, O Braian, Ivan, Pierre, Cesare o col nome di uno qualsiasi dei ragazzi della mia età, che non modificherebbe nulla di quanto sto per andare a raccontarvi.

Il diario che sto per andare a scrivere è voluto con lo scopo di ricordare la più grande catastrofe di tutti i tempi, nella quale circa 55 milioni di persone di tutto il mondo hanno perso la vita: chi credeva nella libertà, chi credeva che in un pazzo ci possa essere la speranza per un mondo migliore, a chi invece senza nessuna ragione hanno strappato via la vita.

In guerra non ci sono né vincitori né vinti, ma solo morti.

Che questo diario sia da monito per una guerra che ha portato lutti e miserie ovunque; anche qui da noi.

Una guerra che ha messo fratelli contro fratelli.

Una guerra inutile proprio perché tutte le guerre sono inutili, ma nello stesso tempo indispensabile per restituire al mondo intero il significato della parola DEMOCRAZIA che regimi totalitari cercavano di far scomparire.

Il diario che sto per andare a scrivere parla di guerra ma in verità quello che vorrei cercare di spiegare sono le sensazioni e le emozioni che ho provato nel mio essere soldato arruolato volontario per andare a combattere per un'ideale di democrazia e di pace.

Mandato a combattere in una piccola isoletta lontana, bagnata dalle acque di un grande mare ... l'oceano pacifico.

15 marzo 1942

12 giugno 1942

Dopo che mi sono arruolato volontario, e dopo aver trascorso un periodo di addestramento duro, intenso e faticoso, sono diventato un marines e per chi non sa cos'è un marines glielo ricordo:

**UN MARINES E' UNA MACCHINA DA GUERRA
SEMPRE PRONTO A DIFENDERE IL SUO PAESE, LA LIBERTA' E LA DEMOCRAZIA
E UN MARINES QUESTO LO FA SEMPRE ANCHE A COSTO DI UCCIDERE O DI ESSERE
UCCISO.**

25 giugno 1942

Siamo stati caricati a bordo di una nave da trasporto truppe che ha preso il largo insieme ad un convoglio di molte altre navi con destinazione Est Pacifico.

Dopo quanto accaduto a Pearl Harbor, gli Stati Uniti d'America sono entrati in guerra per fronteggiare un'altra grande potenza: l'Impero del Giappone.

L'America è un avanzato paese industriale, il Giappone un paese tradizionalista che sta trasformandosi anch'esso in un potente paese industriale.

Da quel che sento in plancia, siamo alla ricerca della flotta giapponese, dobbiamo sconfiggerla per garantire la libertà ai paesi dell'Asia.

30 giugno 1942

Le flotte navali dei due paesi sono ormai giorni che si cercano. L'abilità dei rispettivi ammiragli è stata sino ad ora pienamente dimostrata con le mosse e contromosse che hanno portato le flotte a nascondersi agli occhi dagli intercettori nemici cambiando continuamente posizione sfruttando ogni piccolo banco di nebbia.

Ma ora è il momento della resa dei conti, un P-51 Mustang americano ha scorto da lontano del fumo provenire da dietro il promontorio di un'isola e da un successivo passaggio a bassa quota ha scorto la flotta Giapponese.

Ecco là le corazzate, gli incrociatori, le navi d'appoggio, ma soprattutto eccole là, loro, le temibili Portaerei.

Via radio l'aereo lancia un messaggio: "Ciarly!!!, Ciarly!!!, abbiamo individuato Ciarly al gran completo!!"

Il messaggio ovviamente è stato intercettato anche dalla marina giapponese che vistasi scoperta ha anch'essa fatto decollare dalle portaerei i suoi caccia per abbattere l'aereo.

Il P-51 Mustang, forte del vantaggio riesce a fuggire, ma, senza rendersene conto guida gli Zero giapponesi nel luogo dove staziona la nostra flotta.

*Da questo momento si è ristabilita una situazione di parità.
Entrambi conoscono la posizione dell'altro.*

Ormai è chiaro che la vittoria sarà unicamente merito della sorte e dell'abilità dei piloti degli aerei situati sulle rispettive portaerei che, tra non molto si cimenteranno in cielo in mille duelli.

Duelli che avranno solo un'unica conclusione: La morte di uno dei due contendenti.

BATTAGLIA DELLE MIDWEY

L' aiatore

Scopo del gioco

Fare più punti della squadra avversaria cercando di prendere gli avversari che hanno un numero di cartoncino inferiore al proprio.

Terreno di gioco

Campo o prato in cui viene individuato un perimetro rettangolare di dimensioni consone a contenere le squadre e diviso in due parti uguali.

Descrizione del gioco

Per comodità di spiegazione, consideriamo un gruppo di 40 lupetti e un campo rettangolare di dimensioni 40+20 m, diviso in due parti uguali.

Si dividono i lupetti in due squadre di pari numero. Ciascuna squadra dispone di una serie completa di numeri da 1 a 19; Il Vecchio Lupo assegna ad ogni componente della squadra un cartoncino, che i lupetti metteranno in tasca.

Al "Ventesimo" lupetto viene dato un cartoncino con la sigla "R", ossia il Ricognitore.

Stessa procedura per la squadra 2.

I "venti" lupetti si dispongono sulla linea di fondo campo, in modo da fronteggiarsi con l'altra squadra. L'arbitro in base al numero di lupetti decide la durata di tempo che ha a disposizione la squadra 1 per prendere gli avversari, lo stesso tempo sarà dato poi alla squadra 2.

Si consiglia nel nostro caso, un tempo massimo di 2 minuti per match.

Al grido del Vecchio Lupo che dice, per esempio, "squadra 1", tutti i lupetti della squadra 1 cercano di toccare, inseguendoli, un avversario a testa. I componenti della squadra 2 possono scappare, per non essere presi, all' interno di tutto il campo.

Se qualche lupetto della squadra 1 riesce a toccare un avversario si ferma con il catturato e attende il fischio dell'arbitro.

Al fischio dell'arbitro il gioco si interrompe; Il vecchio Lupo si avvicina a ogni coppia di giocatori e si fa mostrare il numero del lupetto della squadra 1 e poi quello della squadra 2.

Se il numero dell'inseguitore (squadra 1) è più alto di quello del lupetto della squadra 2, questo viene fatto prigioniero (ed esce dal gioco).

Se i numeri sono uguali, l'incontro è nullo.

Il numero 1, che può essere preso da tutti, è però il solo che abbia il diritto di presa sul 19. Il Ricognitore, individuabile perché avrà una bandana sulla fronte, può fermare qualsiasi avversario e chiedergli il numero e si occuperà allora di darne comunicazione ai suoi compagni, per impostare la tattica del match successiva di inseguimento.

Nel caso sia lui l'riseguito può essere preso solo dall'altro Ricognitore.

Terminato il tempo a disposizione della squadra 1 per l'inseguimento, tutti tornano alla linea di partenza e aspettano un nuovo fischio del Vecchio Lupo.

Al nuovo comando tocca alla squadra 2 lanciarsi all' inseguimento della squadra 1 per cercare di catturarne quanti più possibile.

Allo scadere del tempo di gioco, vince la squadra che avrà il maggior numero di lupetti in campo.

Nell'intervallo tra i match della stessa partita i lupetti di entrambe le squadre non possono scambiarsi i numeri, devono mantenere il numero assegnatogli all' rizio dal vecchio lupo.

VARIANTE

L'alternativa consiste nell'allungare i tempi di manche, considerare non l'esclusione del pilota sconfitto, ma la sola perdita di un punto.

Ovviamente in questo caso tra una manche e l'altra si potranno cambiare i numeri tra lupetti della stessa squadra.

Materiale richiesto:

1. 2 cartoncini con su scritta la lettera A.
2. Due gruppi di colore differente di cartoncini (un colore per squadra). Su ognuno sarà scritto un numero. I numeri andranno da 1 al numero di lupetti che compongono la squadra meno uno.

30 giugno 1942

La battaglia precedente si è ovviamente conclusa con la vittoria di una delle due flotte. Ma come spesso avviene la vittoria in una battaglia non necessariamente corrisponde alla vittoria della guerra.

Anche se con un vincitore entrambe le flotte hanno subito pesanti danni (è una delle caratteristiche della guerra dove anche il vincitore alla fine deve leccarsi le ferite).

Gran parte delle grosse navi che componevano il convoglio sono in marcia verso i cantieri per le riparazioni.

Ma quel che resta delle due flotte comincia a muoversi per cercare di occupare le posizioni migliori.

Ci hanno trasferito su alcune navi da sbarco e ci hanno detto che il nostro compito sarà la conquista delle molteplici isolette che sorgono qui nel Pacifico.

19 luglio 1942

I tentativi di sbarco continuano sia da una parte che dall'altra.

Bombardamenti e sbarchi.

Vittorie e sconfitte.

Chi difende l'isola cerca di rallentarne o di impedirne la conquista ponendo una serie di fortificazioni, cavalli di troia e mine sulla spiaggia ed in prossimità della banchigia.

Chi attacca sfrutta come può la potenza di fuoco delle sue navi per cercare di creare un corridoio utile allo sbarco delle sue truppe.

Posso provare solo a descrivere i colori che vedo:

AZZURRO, BIANCO E ROSSO

E questi non sono i colori della mia bandiera.

AZZURRO è il colore del cielo che si riflette in un mare dello stesso colore

BIANCO è il colore della sabbia alzata dalle violente esplosioni.

ROSSO è il colore del sangue lasciato dai miei compagni che si mischia con il ROSSO del sangue dei Ciarly che difendono l'isola.

Perché mai il ROSSO è sempre ROSSO?

Perché mai il sangue, qualsiasi esso sia, è sempre dello stesso colore?

2) LO SBARCO

Scopo del gioco

disporre tutti i birilli assegnati alla propria squadra in piedi e in fila nel posto stabilito.

Descrizione del gioco

Le due squadre sono disposte su due file dietro la linea di partenza.

Gioco dello Sbarco: Disposizione delle squadre in campo

Lo scopo del gioco è disporre tutti i birilli assegnati alla propria squadra in piedi e in fila nel luogo stabilito (a terra saranno disegnati dei punti, in fila, distanti mezzo metro un dall'altro). Al fischio del Vecchio Lupo, che da il via al gioco partono, contemporaneamente, un lupetto per squadra.

Il lupetto che è partito va a sistemare il primo birillo, poi corre a recuperare uno dei due palloni posti nel centro della linea di fondo campo. Da quella posizione, con un tiro può colpire i birilli dell'altra squadra.

Appena lanciato il pallone, qualunque sia l'esito del tiro, il lupetto recupera il pallone, lo porta a posto e va a toccare la mano di un suo compagno che solo a quel punto può partire.

Il lupetto che parte non può andare a posizionare un nuovo birillo se ce ne sono altri a terra, deve prima rialzare quelli caduti (un birillo la volta, nel senso che se a terra ce ne sono 2 ci vorranno 2 lupetti per riposizionarli).

Ogni lupetto che parte può mettere in posizione un solo birillo o rialzando uno caduto o portandone uno nuovo.

Vince la squadra che per prima ha tutti i birilli in piedi nel posto assegnato.

Prevedere anche più manches.

25 luglio 1942

*In tutte le battaglie le prime a tuonare sono le micidiali armi pesanti.
Ognuna delle due parti sta mettendo in campo tutte le migliori armi e tecnologie di cui dispone.*

Queste armi distruggono tutto ciò che possono distruggere, ma poi, alla fine, la battaglia combattuta da lontano lascia spazio al FANTE.

Uomo contro uomo, fratello contro fratello.

Non si tratta più di sparare guardando da un monitor, dove morti e sofferenti vengono calcolati solo in modo statistico.

E' lui, il fante che alla fine vede i veri orrori della battaglia; suoi simili che urlano e si contorcono dal dolore.

Ad ogni colpo che giunge a segno il Fante vede il dolore e la sofferenza che ha provocato.

Vede in faccia il nemico. Vede che è un essere come lui e come lui ha una famiglia che lo aspetta a casa e che per colpa sua non la rivedrà mai più.

E' il fante che vince le battaglie ma è il fante che porterà, al suo ritorno a casa, il ricordo di ciò che ha fatto.

E' il fante che dovrà convivere ogni notte con i propri incubi.

Che Dio mi Aiuti.

3) I FANTI

Scopo del gioco

riportare per primi nel proprio campo la bandiera posta in quello avversario.

Descrizione del gioco

Il campo di gioco rettangolare viene diviso in tre parti uguali nel suo lato più lungo.

I lupetti saranno divisi in due squadre ad esempio *rossi* e *blu*. La squadra blu si posizionerà in un'area estrema del campo; l'area di mezzo è la zona neutra; dall'altra parte del campo ci sarà la squadra rossa.

Nelle aree assegnate alle due squadre c'è una piccola zona riservata alla bandiera in cui possono entrare solo i lupetti che ne tentano il recupero e un rettangolo riservato ai prigionieri della squadra avversaria.

Ogni squadra nominerà un capo e due sentinelle, queste ultime si recheranno nel campo avversario.

All'inizio del gioco le due squadre si disporranno nell'area loro riservata ed il Vecchio Lupo consegnerà un pallone ad entrambe, quello e non l'altro è il pallone della squadra.

Con il proprio pallone ogni componente della squadra potrà colpire un componente della squadra avversaria che sarà fatto prigioniero se colpito dalla palla anche se essa ha rimbalzato a terra. Ai lupetti della squadra blu non è permesso toccare in nessun modo la palla della squadra rossa (e viceversa) pena l'essere fatti prigionieri; per questo ogni squadra ha le due sentinelle alle quali spetta il compito di rimandare la palla, della loro squadra, nel proprio campo.

Al fischio dell'arbitro i lupetti potranno disporsi all'interno del proprio campo e nella zona neutra e potranno fare prigionieri gli avversari solo colpendoli con il pallone; nel momento in cui, ad esempio, un "blu" entra nel campo dei rossi per prendere la bandiera viene fatto prigioniero se viene colpito dalla palla dei rossi o se viene toccato da un giocatore rosso.

I prigionieri, che si devono posizionare nell'area loro designata, saranno tutti liberi nel momento in cui il capo della squadra avversaria viene colpito dal pallone, e per tornare in gioco devono prima rientrare nel proprio campo.

Quando un lupetto entra nel campo avversario e riesce a raggiungere l' area in cui è posta la bandiera può sostare al suo interno aspettando il momento propizio per tornare nel proprio campo con la bandiera.

Per rendere ancora più movimentato il gioco è possibile inserire un terzo pallone neutro, che può essere usato indistintamente da entrambe le squadre per colpire gli avversari.

Materiale richiesto:

1. 2 bandiere
2. 3 palloni di colore diverso
3. necessario per marcare il campo
4. maglie per distinguere le 2 squadre

9 agosto 1942

La battaglia sta proseguendo sull'isola a fasi alterne.

Ci stiamo dando battaglia per la conquista dei fortificati che pullulano sull'isola.

Ma noi lupetti ... hem, scusate ... noi Marines sappiamo che

**QUANDO LA LOTTA SI FA DURA
E' IL MOMENTO CHE I DURI BALLANO!!!**

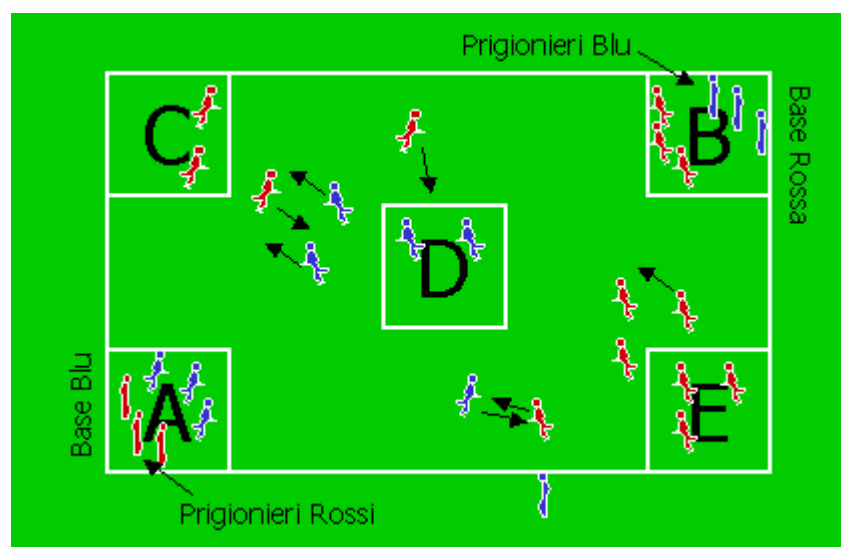
4) CONQUISTA TUTTI I FORTINI

Scopo del gioco

Fare prigionieri tutti i lupetti avversari e conquistare tutti i fortini.

Terreno di gioco

Un campo rettangolare su cui poter disegnare i fortini.



Conquista dei fortini:

Descrizione del gioco

Le due squadre (Rossi e Blu) si dispongono ognuna all'interno del proprio fortino base, al fischio del Vecchio Lupo partiranno alla conquista degli altri tre fortini vuoti (In base al numero se ne possono fare anche 5 di fortini).

Il lupetto che per primo entra in un fortino vuoto lo conquista per la sua squadra. Finita la fase della conquista i lupetti potranno disporsi liberamente all'interno delle proprie basi.

In questo gioco che ogni fortino sia assistito da un Vecchio Lupo che fa da arbitro nelle varie dispute.

Quando il Vecchio Lupo fischierà per la seconda volta si darà inizio alla seconda fase del gioco.

I lupetti dovranno difendere i propri fortini, cercare di conquistare quelli avversari, fare prigionieri, liberare i propri compagni.

I prigionieri vengono fatti con la perdita dello scalpo. Un lupetto scalpato diventa prigioniero.

Assaltato un fortino blu dai rossi, se almeno uno dei lupetti blu posti in sua difesa riesce a rimanere con lo scalpo mantiene il possesso del fortino. Viceversa il fortino diventa Rosso.

La battaglia per la presa del fortino potrà avvenire solo per i lupetti che sferrano l'attacco originario e difeso dai soli lupetti presenti nel fortino.

Non sono ammessi rinforzi da entrambe le parti se non a battaglia ultimata. Solo quando cioè si ha la certezza che il fortino sia rimasto ai blu o sia passato ai rossi, solo allora i vincitori potranno inviare rinforzi al fortino.

Anche ogni lupetto appartenente al colore che ha conquistato il fortino deve andare nella prigione avversaria se scalpato.

I prigionieri si posizionano all'interno del fortino base avversario prendendosi per mano e formando un angolo come mostrato in figura, la catena di prigionieri può anche fuoriuscire dai limiti del fortino.

Un lupetto libero (non prigioniero) che tocca uno dei prigionieri in catena della propria squadra libera tutti e questi possono rientrare in gioco solo dopo aver messo almeno un piede in un proprio fortino.

Se viene conquistato il fortino base di una squadra tutti i lupetti che si trovano in esso prigionieri vengono automaticamente liberati.

Se c'è una squadra che perde tutti i fortini, ma ha ancora lupetti liberi, il gioco continua perché questi possono lanciarsi alla conquista di un fortino.

N.B.: A volte può risultare tatticamente conveniente, quando molti lupetti della propria squadra sono prigionieri, abbandonare un castello per poter difendere meglio gli altri.

Materiale richiesto:

1. Pettorine per distinguere le due squadre.
2. Scalpi
3. Necessario per marcare il campo di gioco.

22 agosto 1942

La battaglia ormai volge alla fine. Tutte e due le parti sono ormai allo stremo, ma ai vincitori non resta che conquistare l'ultimo bunker.

Ne siamo certi, con la sua caduta riusciremo a catturare l'intero stato maggiore nemico e potremo assicurarci al vittoria.

Ci riusciremo? Saremo tra i fortunati che potranno fare ritorno a casa?

Quante domande mi pongo e si pongono i miei compagni..

Siamo di fronte al rischio estremo di non vedere più i nostri cari cominciamo a domandarci l'utilità della guerra che stiamo combattendo.

Ma esisterà poi un'utilità nella guerra?

Ci guardiamo, ci osserviamo, sappiamo che tra poco potremo non rivederci più.

La paura attanaglia i nostri stomaci.

Mi domando se sarò io il primo a cadere.

La paura è da vigliacchi! - Ci grida qualcuno. - Ma lui non viene con noi in battaglia.

Uccidete per non venire uccisi! - Ci gridano.

Ma se io non uccido e l'altro, il nemico, fa lo stesso che cosa succede?

E' ora!!!

Mi faccio il segno della croce e mi lancio all'attacco.

Chissà perché poi mi faccio il segno della croce.

Quel segno rappresenta Gesù, che è morto per amore verso gli altri, verso i suoi nemici ed io ora, facendo questo segno, è come se ne chiedessi la protezione.

Vedo il nemico che si avvicina e mi accordo ora di aver dimenticato i suoi insegnamenti.

Non c'è tempo ora.

C'è il nemico.

5) IL BUNKER

Scopo del gioco

conseguire il maggior numero di punti abbattendo i birilli e non facendosi colpire dagli avversari

Descrizione del gioco

- Si tracciano con il gesso due cerchi concentrici e le due squadre si dispongono una all'esterno dei due cerchi e l'altra all' interno della corona circolare.
- Al centro interno si dispongono i birilli.
- La squadra esterna che attacca deve cercare di abbattere i birilli con il pallone (i componenti della squadra possono muoversi liberamente all' esterno dei cerchi, anche con il pallone in mano).
- La squadra interna che difende deve respingere il pallone con mani e piedi, senza uscire dall' area della corona circolare.
- Se la squadra interna riesce a bloccare al volo il pallone può cercare di colpire direttamente un componente della squadra esterna, così guadagna un punto per ogni lupetto colpito.
- Ogni squadra gioca in attacco e in difesa e alla fine dei due tempi vince la squadra che ha totalizzato più punti tra birilli abbattuti e avversari colpiti.

Materiale richiesto:

1. 7 birilli di colore diverso
2. 1 pallone
3. gesso per tracciare per terra due cerchi concentrici

EPILOGO

Che pace! Che silenzio!

Intorno a me solo fumo e sangue.

La battaglia è finita.

Sento un mescolio di urla, sono per la gioia di essere sopravvissuti e di dolore per le proprie carni straziate o per la perdita di un amico.

Non provo dolore.

Chissà se ho vinto o ho perso. A questo punto però non mi interessa più.

Il bunker, i nemici, tutte cose passate.

Voglio vedere i miei amici, voglio correre a casa.

Non riesco a muovermi che mi succede. Perché le mie gambe, le mie braccia e tutti i miei muscoli si rifiutano di obbedirmi?

Eppure sono in piedi.

Di chi è quel corpo steso a terra in una pozza di sangue?

Un attimo... un secondo...

SONO IO!

Ora comprendo. Non rivedrò più nessuno dei miei cari e mi appresto ad essere avvolto tra le braccia di nostro Signore.

Grande è la sua comprensione.

Saprà perdonarmi.

Saprà accogliermi nonostante i miei sbagli?

Una luce. ...

GESU' E' GRANDE.

Cessate di uccidere i morti,
Non gridate più, non gridate
Se li volete ancora udire,
Se sperate di non perire.

Hanno l' impercettibile sussurro,
Non fanno più rumore
Del crescere dell'erba,
Lieta dove non passa l' uomo

(da "*Il dolore*" (1937-1946)
di *Giuseppe Ungaretti*)

P.s.:

Che bello se anche un solo lupetto ad un certo punto si rifiutasse di giocare.