



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

Grande Gioco Serata Finale

Titolo: La fuga di Temocle

Difficoltà di preparazione: 

Durata: 60 minuti

Ambientazione

Temocle è fuggito e dopo aver rubato l'Ega, sta cercando di recuperare i cristalli per attivare la macchina. Dobbiamo recuperare le indicazioni in merito a dove siano nascosti, recuperarli e unirli, in modo che Temocle non possa servirsene.

Giocatori: 2 o più squadre (comprehensive di ragazzi e genitori), suddivise in gruppi liberi.

Animatori coinvolti

Tutti nella gestione degli stand

Materiale

Il necessario per ciascuno stand. Un numero di cartellini punto almeno pari al numero di giocatori in campo.

Preparazione

Realizzare i vari stand in tutta l'area di gioco. Se si riesce sarebbe bello ci fosse uno stand per un rinfresco con torte, bibite e altro acquistabili con i cartellini punto.

È necessario realizzare, per ciascuna squadra, una mappa che andrà suddivisa in diversi pezzi, i quali saranno venduti alle squadre dal cartografo in cambio di cartellini punto (vedi descrizione stand). Nei punti designati sulle mappe andranno nascosti (nelle vicinanze) i cristalli, in modo tale che le squadre che riescono a completare e leggere la mappa, possano provare a recuperarne uno (non deve essere necessariamente semplice da trovare). Il numero di cristalli non deve essere necessariamente uguale al numero di squadre, anzi: potrebbe essere meglio disporre di un numero inferiore in modo tale da premiare le squadre che per prime riescono a trovarlo.

Al gioco partecipano tutti i genitori nelle relative squadre dei figli.

Ogni squadra può suddividersi in un qualsiasi numero di sottogruppi composti da almeno 2 persone. Inoltre le squadre dovranno definire un punto di raccolta.

Svolgimento

Al via i gruppi di tutte le squadre possono andare in uno degli stand per affrontare delle prove.

Il punto di raccolta serve da riferimento per i gruppi; sarà infatti il luogo dove portare i cartellini punto, i pezzi di mappa ottenuti e trovare indicazioni. Fungerà da quartier



generale della squadra dove i gruppi che possano chiedere indicazioni su cosa sia meglio fare in quel momento (una sorta di direzione strategica... chi è qui cerca di avere una visione d'insieme per coordinare i compagni). Una volta raccolti tutti i pezzi di mappa e individuato un punto dove si trova un cristallo, la squadra (o parte di essa) può andare a cercarlo. Se lo trova deve portarlo alla banca per confermare il ritrovamento, consegnando insieme anche la mappa completa (ogni squadra può recuperare un solo cristallo). Non si ritiene valido il ritrovamento se la mappa non è completa (in questo caso un animatore andrà a nascondere nuovamente il cristallo, sempre nella zona dove è stato ritrovato).

Stand/Prove:

Suggeriamo qui alcune possibili prove/stand per questo gioco. È possibile pensare e organizzare liberamente altri tipi di prove. Il numero di stand dovrà essere adeguato al numero di giocatori che partecipano al gioco, eventualmente anche duplicando alcuni stand. Nella descrizione degli stand viene indicato il numero di gruppi minimo e, se necessario, anche massimo per far iniziare la sfida. Nel caso si presentino allo stand gruppi appartenenti alla medesima squadra, sarà necessario attendere l'arrivo di altre squadre. Salvo diversamente indicato nella descrizione dello stand, quando un gruppo vince una sfida in uno stand, riceve un cartellino punto per ogni componente del gruppo. I cartellini possono essere spesi in modo diverso:

1. Consegnati in banca per far acquisire punti alla propria squadra nel gioco
2. Utilizzati dal cartografo per acquistare pezzi di mappa
3. Utilizzati allo stand rinfresco per ottenere un pezzo di torta, da bere o altro.

Alcuni stand non permettono di ottenere cartellini punto, ma sono comunque utili a far acquisire punti alla propria squadra a fine gioco.

- **Zografòs**

2 o più gruppi (diversi gruppi della medesima squadra possono giocare assieme e contare come singolo gruppo. Non occorre che il numero dei partecipanti all'interno delle due squadre sia uguale). Ciascun gruppo sceglie un disegnatore che deve far indovinare una parola ai compagni, disegnando su di un foglio. La parola è la stessa per tutti i gruppi, quindi vince il gruppo che indovina per primo (non c'è limite di tempo). Scegliere almeno 5 parole diverse da fare indovinare: vince chi ne indovina di più.

- **Mimikòn**

2, 3 o 4 gruppi (diversi gruppi della medesima squadra possono giocare assieme e contare come singolo gruppo. Non occorre che il numero dei partecipanti all'interno delle due squadre sia uguale). Simile al gioco descritto precedentemente con la differenza che in quest'occasione la parola deve essere mimata. Questa prova sarà a sfida, cioè ciascun gruppo ha a disposizione due mimi e tutti i gruppi possono indovinare. Quando tutti i mimi si sono esibiti, vince il gruppo che ha indovinato di più. Nel caso di 4 gruppi vincono i primi 2 gruppi ad aver indovinato più parole.



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

- **Sfairakòs**

2 gruppi (di almeno 4 persone). Si svolge sul campo da pallavolo e ciascun gruppo avrà un telo/coperta che verrà usata per lanciare e ricevere la palla (pallavolo ma con la coperta). Non si possono usare le mani o il corpo per aiutarsi nella ricezione. Vince il primo gruppo ad arrivare a dieci punti (prendere in considerazione le regole di pallavolo per valutare come assegnare i punti).

- **Ydor Ballo**

1 gruppo alla volta. Ci sono degli oggetti in bilico su di un'asta, sul bordo di un tavolo o sul bordo di un muretto. Ad ogni oggetto va associato un punteggio in base alla difficoltà. Ogni giocatore deve cercare di far cadere tali oggetti (si consigliano delle lattine vuote) lanciando poche gocce d'acqua contenute in un bicchiere (valutare bene la distanza adeguata affinché sia fattibile e allo stesso non troppo facile colpire gli oggetti). Ogni giocatore ha a disposizione un singolo tentativo. Quando tutti hanno eseguito il lancio si sommano i punteggi degli oggetti che sono caduti e li si assegna alla squadra cui appartiene il gruppo che ha giocato. (Alla fine del gioco, si sommano i punteggi e si forma una classifica delle squadre)

- **Rakos**

2 gruppi (equamente numerosi). Il gioco si rifà a quello del "fazzoletto" o "bandiera". I due gruppi si dispongono in fila rivolti verso gli avversari. Al centro sarà posizionato un arbitro con un fazzoletto in mano, equi distante da ciascun gruppo. Invece di assegnare un numero ad ogni giocatore del gruppo (in ordine partendo dal più vicino al fazzoletto) si potrebbero usare le lettere dell'alfabeto greco (alfa, beta, gamma, etc...). L'arbitro ad ogni turno, chiama una lettera e i due avversari così chiamati, dovranno correre a recuperare il fazzoletto e portarlo oltre la propria fila di compagni senza essere toccato dall'avversario. Non si può superare la metà campo finché uno dei due non prende il fazzoletto. Si possono prevedere anche modalità in cui vengono chiamate due o più lettere e tutti coloro così chiamati dovranno fare qualcosa prima di recuperare il fazzoletto (il cavalluccio, la "carriola", la sedia, e così via...). Vince il gruppo che, nel tempo stabilito, recupera più volte il fazzoletto (stabilire un tempo di gioco a priori).

- **Deesis**

1 gruppo alla volta. Viene predisposto un cartellone sul quale vengono scritte, in diverse colonne, delle categorie (storia, geografia, scienza, cinema, musica, etc...). Sotto ad ognuna delle categorie vengono disegnati 10 riquadri con dei punteggi da 10 a 100 (10, 20, 30...). Ad ogni coppia categoria/punteggio viene assegnata una domanda (il cui grado di difficoltà dipenderà dal punteggio ad essa associato). Il gruppo sceglie una categoria ed un punteggio e prova a rispondere alla domanda. Se risponde correttamente il punteggio sarà assegnato alla squadra di appartenenza del gruppo e può scegliere un'altra domanda (dopo la seconda risposta corretta deve lasciare spazio al gruppo successivo). Nel caso in cui la





oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

risposta sia sbagliata tocca subito al gruppo successivo. (Al termine del gioco si scrivono i punteggi ottenuti dai gruppi formando così, per ogni squadra, una classifica aggiornata dai punteggi ottenuti dai diversi gruppi che giocheranno di volta in volta).

- **Enigma**

1 gruppo alla volta. L'animatore che gestisce lo stand sottoporrà i vari gruppi ad un indovinello. Se riescono a rispondere correttamente, vengono aggiunti X punti alla squadra di appartenenza del gruppo (dove X è 11 – il numero di componenti del gruppo che si ferma). Dopo aver risposto (correttamente o no) all'indovinello, si passa al gruppo successivo. (Al termine del gioco si scrivono i punteggi ottenuti dai gruppi formando così, per ogni squadra, una classifica aggiornata dai punteggi ottenuti dai diversi gruppi che giocheranno di volta in volta).

- **Sfira Egemon**

2 gruppi (equamente numerosi). Si delimita un campo e viene diviso in due parti. In ciascuna metà campo si dispone uno dei due gruppi. Ciascun gruppo sceglie un capitano e lo comunica in segreto all'arbitro. Il gruppo che comincia deve lanciare una palla dalla propria metà campo verso gli avversari. Se ne colpisce uno questo è preso e finisce dietro la metà campo avversaria in prigione (ma può ancora agire da lì). I componenti dei gruppi non possono uscire dai limiti del proprio campo nel tentativo di evitare di essere colpiti. È possibile prendere al volo la palla, catturando così chi ha eseguito il lancio. Quando viene preso il capitano di un gruppo, il gioco termina e vince l'altro gruppo.

- **Kordax**

2 gruppi da una o due persone. Stand opzionale dato che richiede una Nintendo Wii, e il gioco Just Dance. Se disponete di tale materiale, allestite uno stand in cui ci si possa sfidare nei balli di questo gioco. Segnate di volta in volta il punteggio dei giocatori vincenti nelle sfide e assegnatelo alla squadra del giocatore (Al termine del gioco si scrivono i punteggi ottenuti dai gruppi formando così, per ogni squadra, una classifica aggiornata dai punteggi ottenuti dai diversi gruppi che giocheranno di volta in volta).

- **Orygma**

2 gruppi (equamente numerosi) di almeno 4 giocatori. I due gruppi dispongono uno di fronte all'altro. Il lato sinistro di ciascun gruppo è l'uscita del tunnel dal quale dovranno far uscire la palla stando piegati in avanti con le braccia penzolanti. La palla verrà inserita nel mezzo del tunnel da un animatore e potrà essere solo colpita con le mani senza trattenerla o fermarla. In caso di uscita laterale, verrà spinta dentro dall'animatore nella stessa posizione da dove è uscita. Il primo gruppo a segnare per tre volte, vince la sfida.



- **Timao**
1 gruppo alla volta. Preparare tre ciotole inserendo all'interno di ciascuna monetine da 1, 2 e 5 centesimi. Ciascun gruppo può fermarsi e provare a stimare la quantità delle monetine presenti, descrivendone il valore totale e peso (recipiente compreso). Non è ovviamente permesso. È importante stabilire un tempo di osservazione allo scadere del quale sarà necessario dare una stima. Segnare le puntate per ciascun gruppo (segnando la squadra di appartenenza). A fine gioco i tre gruppi che si saranno avvicinati maggiormente nella stima delle tre categorie faranno guadagnare punti alla propria squadra (selezionare un gruppo vincitore per categoria).
- **Eystokusma**
2 gruppi. Registrare dei suoni/rumori e farli sentire (di seguito) ai due gruppi. Chiedere quindi di identificarli segnandoli su di un foglio, in modo da non aiutare gli avversari. Il gruppo che ne identifica di più vince la sfida.
- **Zeygnymi**
2 gruppi (equamente numerosi). Preparare un nutrito elenco di coppie famose. Assegnare un personaggio a ciascun giocatore (in modo tale che le coppie siano nella stessa squadra e che ciascuno abbia una metà). Distribuire i giocatori in ordine casuale nell'area a disposizione. Al via, solo mimando, i giocatori dovranno andare alla ricerca della propria metà. Quando due metà si trovano, la coppia creata starà ferma continuando ad atteggiarsi in base al proprio ruolo. Quando scade il tempo vince il gruppo nel quale ci sono il maggior numero di coppie esatte.
- **Kathedra Coreia**
2 o più gruppi. Decidete e dimostrate ai giocatori le possibili configurazioni che verranno chiamate di volta in volta (es. cavalluccio, sedia, in braccio, aereo, etc). A questo punto l'animatore fa partire la musica e quando ne ferma improvvisamente l'esecuzione, urla il nome della configurazione scelta. L'ultima coppia o gruppo a mettersi in posizione è eliminata insieme a quelli che sbagliano configurazione. Ripartire dunque con la musica e scegliere una nuova configurazione per il successivo stop. L'ultima coppia/gruppo a restare in gioco vince la sfida.
- **Cartografo**
1 gruppo alla volta. Il cartografo è in possesso dei pezzi di mappa necessari alle squadre per rintracciare i cristalli (ALLEGATO Grande Gioco Serata Finale). Le mappe possono essere tutte uguali oppure differenziate da squadra a squadra. Si può anche pensare che su ogni mappa sia indicata la posizione di un solo cristallo (in modo tale che ogni squadra o coppia di squadre abbia assegnato il proprio cristallo da ritrovare).

Indicazioni su come realizzare la mappa: innanzitutto realizzare un disegno anche





oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

stilizzato dell'area in cui vi trovate (oratorio, parco,...). Inserire dei punti in modo tale che unendoli si individui la zona in cui cercare (la seguente immagine è un esempio)
Il punto in cui si intersecano il maggior numero di linee è il punto in cui cercare. Le coppie di punti da unire possono essere decise a piacere e l'elenco delle coppie di punti può essere consegnato come ultimo pezzo di mappa, necessario a decifrarla. In questo modo è possibile definire anche più punti, indicando così dove cercare più di un cristallo. La non chiarezza su quali punti vadano collegati assieme, serve ad evitare che con solo una parte di mappa sia possibile capire dove cercare (per questo sono stati inserite linee inutili e fuorvianti, in modo da rendere il compito non troppo semplice).

Le mappe realizzate andranno suddivise in pezzi, ciascuno dei quali sarà acquistabile dalla squadra al costo di 20 cartellini punto (modificare questo valore tenendo conto del numero di componenti delle squadre e del numero di pezzi di mappa).

Punteggio

Assegnare i punteggi come indicato di seguito:

- Un punto per ogni cartellino punto consegnato alla banca
- Un punto per ogni due cartellini non consegnati alla banca in tempo utile
- Sommare poi i punti acquisiti per la vittoria negli stand a classifica (valutare bene il valore da assegnare per la vittoria in questi stand, in modo che non sia né irrilevante né preponderante sul resto)
- Completare la mappa comporta un bonus del 10% sul punteggio ottenuto dalla squadra nel gioco
- Ritrovare un cristallo fa ottenere un 25% di bonus sul punteggio base (non quello già incrementato del 10% per il completamento della mappa)