



Grande Gioco Prima Settimana Scuola secondaria

Titolo: A tavolaaaa!!!

Difficoltà di preparazione: 

Durata: 40-60 minuti

Ambientazione

Nell'isola di Óiko i nostri tre amici hanno incontrato Elena e la sua famiglia. Nella casa di questi megaliani hanno vissuto molti momenti di convivialità; imbandiamo le tavole prima di vivere in compagnia il momento del pasto, superando, come i nostri amici di Megalí, tutte le prove e difficoltà.

Giocatori: 2 o più squadre

Animatori coinvolti

Gli animatori saranno coinvolti sia nel ruolo di controllo/arbitraggio, sia nel ruolo attivo di "distrattori" nel gioco

Materiale

Tavoli e panchine, stoviglie e posate di plastica, tovaglie, oggetti e vivande per la tavola (possono essere rappresentate da dei bigliettini), palle e palloni

Preparazione

Predisporre l'area di gioco come indicato nella figura riepilogativa (ALLEGATO Grande Gioco Prima settimana, Scuola Secondaria). L'area sarà suddivisa in tre campi adiacenti: in un campo verranno predisposti tavoli e panchine sufficienti a far sedere a tavola tutti i giocatori (se sono tavoli o panchine smontabili, è possibile lasciarli smontanti ed assegnare ai giocatori il compito del montaggio durante il gioco). Inoltre, sul confine tra questo campo ed il campo centrale, dovranno essere messe a disposizione palle e palloni (possibilmente non pesanti).

Il campo centrale sarà la zona in cui vi sarà il transito dei giocatori; meglio se, in questo campo, non sono presenti particolari ostacoli.

Il terzo campo sarà allestito con scatole e scatoloni che dovranno contenere i materiali necessari ad apparecchiare la tavola, (tovaglia, piatti, posate, bicchieri, etc.) più altri oggetti o vivande (finte possibilmente, o indetificate tramite dei cartellini) che dovranno essere diversi su ciascuna lista. Ciò comporterà che le varie squadre dovranno necessariamente effettuare una ricerca per trovare tutto ciò che è indicato sulla propria lista.



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

Ad inizio partita i giocatori di tutte le squadre si dovranno disporre lungo il confine tra il campo centrale e quello che ospita gli scatoloni, mentre gli animatori “distrattori” dovranno disporsi al confine opposto.

Svolgimento

1ª Fase: Al via i giocatori dovranno partire e cercare di raggiungere il campo in cui sono presenti i tavoli, cercando di non essere toccati dai “distrattori” (le distrazioni possono correre incontro al gruppo di giocatori per bloccarne il transito, cercando però di evitare che una squadra si trovi completamente “bloccata/distratta”). Chi viene toccato dovrà restare fermo dov'è ed aspettare di essere liberato. Chi invece raggiunge il campo dei tavoli è in salvo ma, non potendosi sedere a tavola prima che siano arrivati tutti, dovrà preoccuparsi di sollecitare i ritardatari distratti, in modo da poter procedere con la fase 2. Sfruttando quindi palle e palloni messi a disposizione, potrà colpire e quindi liberare i compagni rimasti bloccati nel campo centrale (senza però superare il confine tra i due campi).

Nota: dopo il passaggio dei giocatori gli animatori si spostano ai lati del campo centrale in attesa che una squadra cominci la fase 2. Non interferiscono con la liberazione di quelli presi, e aiutano a recuperare da terra palle e palloni che serviranno proprio a loro nella fase successiva. Nel caso i tavoli e le panchine siano da montare, parte della squadra dovrà dedicarsi a montarle mentre altri si occupano dei ritardatari. Non si può passare alla fase 2 se la tavola non è pronta e tutti non sono arrivati nel campo dei tavoli.

2ª Fase: Quando tutti i componenti delle squadre sono arrivati nel campo dei tavoli (anche gli ultimi ritardatari si sono resi conto che c'è bisogno di loro in cucina), la squadra può procedere con la fase 2. Un animatore per tavolo, accertato che tutto il gruppo sia presente, consegnerà la lista del materiale per imbandire quest'ultima. I giocatori, dopo essersi distribuiti i compiti, dovranno percorrere il campo centrale per arrivare nel campo degli scatoloni. Durante il passaggio i “distrattori” potrebbero nuovamente prendere il sopravvento: gli animatori disposti ai lati del campo centrale, infatti, cercheranno di colpire i giocatori con palle e palloni, ma senza entrare nel campo. *Nota: bisognerà quindi valutare la dimensione opportuna di questo campo, in modo tale che gli animatori-distrattori non abbiano la possibilità di bloccare tutti i partecipanti!* Chi viene colpito resterà fermo nel luogo in cui è stato preso finché non viene liberato. Arrivati nel campo degli scatoloni, dove non possono essere colpiti dai “distrattori” (non è necessario che tutti i membri della squadra giungano al campo con gli scatoloni), dovranno rovistare nel materiale, recuperare al massimo due oggetti ciascuno e portarli indietro alla propria tavola; ovviamente anche nel percorso di ritorno potrebbero essere presi. Si procede così finché tutti gli oggetti segnati sulla lista sono stati recuperati, però attenzione il materiale in eccesso dovrà essere riportato agli scatoloni, con il rischio di essere colpiti dai “distrattori”; per tale motivi la fase di distribuzione dei compiti tra i componenti sarà fondamentale. Oltre al recupero dei materiali della lista, la tavola dovrà essere apparecchiata e come sempre dovranno essere recuperati i ritardatari “distratti”. La modalità per liberare i compagni bloccati può essere scelta a piacere (tocco di un altro giocatore di passaggio, che può



oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

essere anche di un'altra squadra, passare sopra il compagno, passare sotto le gambe, e così via). Quando finalmente tutta la squadra è presente e la tavola è pronta, questi possono passare alla fase 3.

3ª Fase: una volta tutti a tavola, prima di cominciare a mangiare, è buona regola dire una preghiera. La squadra dovrà quindi intonare una preghiera cantata o altro canto per ringraziare del cibo ricevuto. Questo segna la fine del gioco per la squadra.

Punteggio

La prima squadra a completare tutte le fasi riceverà il punteggio maggiore. Poi a scalare le altre in base all'ordine di arrivo. È possibile attribuire altri tipi di punteggio, in base al comportamento della squadra nelle varie fasi di gioco (collaborazione tra compagni e con le altre squadre, suddivisione dei compiti, etc.)