



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

Grande Gioco Seconda Settimana Scuola primaria

Titolo: Bulli e studiosi

Difficoltà di preparazione: 

Durata: 20 minuti a manche

Ambientazione

Che dura a volte imparare, ma nell'isola di Didàskos grazie ai Saggi e con un po' di impegno imparerete ad apprendere qualsiasi cosa. Cattura la conoscenza dei Saggi e attenti ai Bulli, solo così troverete il testo misterioso.

Giocatori: 2 o più squadre

Animatori coinvolti

Almeno un arbitro per squadra più gli animatori che fanno i saggi nel cerchio interno della Scuola.

Materiale

Nastro jolly (segnaletico, bianco e rosso), tanti scalpi quanti sono i giocatori, cartelloni e colla stick per ogni squadra, bigliettini di carta.

Preparazione

Predisporre un campo rettangolare e una base al centro composta da due ampi cerchi concentrici (ALLEGATO Grande Gioco Seconda settimana, Scuola Primaria) ; agli angoli del campo organizzare tante basi quante squadre che giocano.

Servono molti bigliettini che, uniti in sequenza, formino un testo più o meno lungo; la frase può essere tratta da un testo letterario poco noto. Sommando tutti i bigliettini devono potersi creare diverse copie del testo intero.

In ogni base vanno preparati un cartellone e una colla stick.

Servono poi scalpi per tutti, e una palla.

Svolgimento

Il gioco inizia con tutte le squadre nelle proprie basi.

Nel cerchio più interno della base centrale sono presenti gli animatori che impersonano i Saggi e che hanno il compito di distribuire la conoscenza (rappresentata da un bigliettino che andrà consegnato a tutti coloro che riusciranno ad entrare nel cerchio esterno della base centrale).

Le squadre dividono i propri giocatori in due gruppi: Bulli e Studiosi.

Entrambe le tipologie di giocatori hanno lo scalpo.



oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

Gli Studiosi hanno il compito di andare nella base centrale, farsi consegnare un bigliettino, e riportarlo nella propria base, dove gli Studiosi provvederanno a incollarlo sul cartellone per comporre il testo originale.

I Bulli hanno il ruolo di ostacolare le squadre avversarie, ovvero di intercettare gli Studiosi delle squadre avversarie per rubare bigliettini e portarli nella propria base.

Lo possono fare sfidandoli a scalpo e facendosi dare i bigliettini in caso di vittoria. Se un Bullo perde a scalpo contro uno Studioso, deve tornare in base e non muoversi per 1 minuto (ad es., può contare fino a 60) Dopo questo tempo può riprendere a giocare, ma diventa uno Studioso fino alla fine della manche.

Vince il gioco la squadra che per prima riesce a incollare sul cartellone tutti i bigliettini che compongono il testo originario.

Regole

- Solo gli Studiosi possono ricevere la conoscenza dai Saggi.
- Nella base centrale, i Bulli non possono entrare.
- Lo scalpo si può sfilare solo dopo aver lanciato la sfida all'avversario, riuscendo a toccarlo.
- Gli Studiosi non possono sfidare né Bulli né Studiosi.
- Un Bullo che perde a scalpo contro uno Studioso torna in base per 1 minuto e poi diventa Studioso fino alla fine della manche.
- Vince la squadra che per prima riesce a incollare sul cartellone tutti i bigliettini che compongono il testo originario.