



IL SEGRETO
della CITTÀ
SOSPESA

oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

Grande Gioco Terza Settimana Scuola secondaria

Titolo: Le prove di Filia

Difficoltà di preparazione: 

Durata: 40-60 minuti

Ambientazione

Siamo a Filia e i nostri ragazzi devono affrontare delle prove per poter vincere il viaggio panoramico delle Isole, così da poter accedere inosservati all'isola principale. Ma dovranno far attenzione alle guardie che vigilano anche in quest'isola

Giocatori: 2 o più squadre (suddivise in gruppi di 4 persone)

Animatori coinvolti

Alcuni che gestiscono le varie prove, tutti gli altri nel ruolo di guardie.

Materiale

Cartellini "prova superata" (almeno uno per ogni giocatore), segni distintivi per le guardie (fascia sul braccio o sulla fronte, faccia dipinta, altro...), materiale indicato per gli stand/prove.

Preparazione

Per questo gioco non serve predisporre un campo di gioco, ma molti stand (ALLEGATO Grande Gioco Terza settimana, Scuola Secondaria) o zone dove degli animatori seguono le prove che i gruppi di ragazzi affrontano per poter accedere alla sfida finale.

All'inizio della partita tutti i gruppi di giocatori si posizionano in un punto che viene definito come punto di partenza. In tutta l'area di gioco gli animatori non coinvolti nelle prove, interpreteranno il ruolo delle guardie (meglio rendere riconoscibili questi animatori con qualche dettaglio nel loro abbigliamento)

Svolgimento

Al via i vari gruppi devono recarsi nelle zone e/o stand predisposti per affrontare le prove, cercando di evitare di essere catturati dalle guardie che vigilano su tutta l'area. Se un gruppo viene preso da una guardia, avrà le seguenti tre opzioni per proseguire:

- risolvere un indovinello o rispondendo ad una domanda che la guardia propone;
- uno dei membri del gruppo distrae la guardia permettendo agli altri di proseguire;
- Imbonire la guardia consegnando ad essa un cartellino "prova superata".

La scelta è univoca, cioè non è possibile, scegliere l'indovinello o la domanda, e in caso di fallimento distrarre la guardia o imbonirla.



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

- Se viene scelta la prima opzione, in caso di successo il gruppo sarà libero di proseguire, mentre in caso di fallimento sarà trattenuto per 3 minuti e poi potrà proseguire.
- Con la seconda opzione invece, un membro del gruppo si sacrifica e blocca la guardia, permettendo agli altri di proseguire ma restando quindi fermo per 5 minuti, trascorsi i quali potrà riunirsi al suo gruppo.
- Con la terza opzione si consegna un cartellino “prova superata” alla guardia, la quale lascerà proseguire il gruppo. Non è possibile scegliere quest'opzione se non si possiede nessun cartellino.

Una volta che un gruppo completa almeno tre prove (e riesce a mantenere tre cartellini “prova superata”) può recarsi all'area di partenza e consegnare i cartellini. A questo punto gli sarà permesso di accedere alla sfida finale, il “cerchio dell'amicizia”, che può cominciare subito. I membri del gruppo formano un cerchio tenendosi per mano e, girando per l'area di gioco, tenta di fagocitare al proprio interno il maggior numero di persone possibile senza staccare le mani. In questa fase il gruppo non può essere catturato dalle guardie, anzi le può inglobare e così liberare da esse l'area di gioco. È possibile catturare altri gruppi di giocatori. Chi viene fagocitato non può liberarsi e deve spostarsi con il cerchio.

Quando il gruppo ritiene di aver catturato il numero massimo di elementi, si reca al punto di partenza. Qui verranno conteggiate le persone catturate, le quali saranno libere di tornare al gioco; invece le guardie catturate sono eliminate dal gioco (il conteggio delle persone va registrato, indicando la squadra di appartenenza del gruppo).

Il gruppo ha così terminato il gioco e attenderà che tutti i gruppi concludano la sfida finale (in alternativa, il gioco può essere interrotto dopo un tempo stabilito).

- **Stand/Prove:**

Suggeriamo qui alcune possibili prove/stand per questo gioco (ovviamente se ne possono pensare anche altre). Il numero di stand deve essere adeguato al numero di gruppi che partecipano al gioco, tenendo conto che alcuni stand prevedono di far gareggiare più gruppi e che è possibile creare più stand uguali in modo da poter gestire un maggior numero di gruppi (in quest'ultima ipotesi, meglio prevedere cartellini “prova superata” diversi per ogni tipologia di prova/stand, in modo che un gruppo non collezioni più cartellini attraverso uno stesso tipo di prova)

- **Coordinazione**

2, 3 o 4 gruppi. Per ogni gruppo, una persona seduta (tenendo le mani dietro la sedia) deve essere imboccata da un'altra bendata. Gli altri due componenti del gruppo danno indicazioni alla persona bendata. Dopo aver finito il piatto la persona bendata deve dissetare il compagno con un bel bicchier d'acqua. Il gruppo che termina per primo vince la prova. Se partecipano 4 gruppi, vincono i primi 2 classificati.

- **Parola disegnata**



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

2 o più gruppi. Ciascun membro del gruppo deve far indovinare una parola (diversa per ciascuno) ai compagni, disegnando su di un foglio. Se riescono la prova è superata. I gruppi non si sfidano in questa prova; ciascun gruppo gioca seguito da un arbitro che suggerisce le parole al disegnatore di turno e verifica il corretto svolgimento della prova.

- Mimo

2, 3 o 4 gruppi. Simile a Parola disegnata, ma in questo caso la parola deve essere mimata. Questa prova procede a sfida, cioè ciascun gruppo propone due mimi e tutti i gruppi possono indovinare. Quando tutti i mimi si sono esibiti, vince il gruppo che ha indovinato di più. Se partecipano 4 gruppi vincono i primi 2 gruppi classificati.

- Scalpo

2 gruppi. I due gruppi si sfidano a scalpo. La sfida avviene a coppie. Quando un giocatore vince la sfida, attende che un avversario vinca a sua volta o quindi lo sfida. Vince la squadra che riesce a scalpare tutti gli avversari.

- Il Simposio

2 gruppi. La sfida è semplice: ci sono degli oggetti in bilico su di un asta, sul bordo di un tavolo o su bordo di un muretto. I giocatori a turno dovranno cercare di far cadere tali oggetti (ad es. delle lattine vuote) lanciando poche gocce d'acqua contenute in un bicchiere (valutare bene la distanza adeguata affinché sia possibile colpire gli oggetti ma contemporaneamente non risulti troppo facile). Si prosegue finché tutti gli oggetti sono caduti. Vince il gruppo che fa cadere più oggetti.

Punteggio

Alcuni criteri per assegnare i punteggi sono i seguenti:

- 1 punto per ogni persona fagocitata e portata al punto di partenza da gruppi della squadra
- 50 punti alla squadra di appartenenza del gruppo che ha fagocitato, con successo, il maggior numero di persone (suddividere il punteggio se più gruppi condividono questo traguardo)
- 1 punto ogni 2 tesserini prova completata ancora in possesso da gruppi della squadra.

La squadra che ottiene il punteggio più alto sarà la vincitrice, e le altre di seguito.