



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

Grande Gioco Quarta Settimana Scuola secondaria

Titolo: Scontro nell'Acropoli

Difficoltà di preparazione: 

Durata: 60 minuti

Ambientazione

Nonostante tutti gli sforzi, lo scontro sull'Acropoli è inevitabile. Mentre i ragazzi cercano di liberare i prigionieri, le guardie guidate da Temocle vogliono prendere i cristalli e l'Ega per poter attivare il Granàzi.

Giocatori: 2 schieramenti composti anche da più squadre.

Animatori coinvolti

Alcuni in ruoli di arbitraggio, uno nel ruolo di Temocle, un altro nel ruolo di Zak e uno nel ruolo di Tiki.

Materiale

Scalpi (almeno uno per ogni giocatore), segni distintivi per distinguere i due schieramenti (fascia sul braccio o sulla fronte, faccia dipinta, altro...), tre bandiere di colori diversi per la base dei ragazzi, sette bandiere diverse per la base delle guardie, un cartellino speciale con scritto Ega.

Preparazione

Definire una base grande per lo schieramento delle guardie e una più piccola per lo schieramento dei ragazzi (ALLEGATO Grande Gioco Quarta settimana, Scuola Secondaria). Nella base delle guardie vanno sistemate sette bandiere diverse, di cui una rappresenta il Vaso Afono (indicare ai giocatori quale bandiera lo rappresenta) mentre le altre sei rappresentano i prigionieri da salvare. Nella base dei ragazzi vanno collocate le tre bandiere rappresentanti i tre cristalli che servono ad attivare il Granàzi.

Distinguere con dettagli dell'abbigliamento gli animatori che interpretano nel gioco Temocle, Zak e Tiki.

Distribuire gli scalpi ai due schieramenti, e il cartellino EGA ai ragazzi, i quali lo consegneranno ad una loro giocatrice in segreto (comunicando la decisione agli arbitri). I due schieramenti si radunano nelle rispettive basi per distribuire gli scalpi e attendere l'inizio del gioco.



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

Svolgimento

Ciascuna delle due parti ha un obiettivo diverso:

- le guardie dovranno recuperare dalla base avversaria i tre cristalli per attivare il Granàzi, mentre Temocle, che appartiene a questo schieramento, ha sia un ruolo di disturbo, sia l'obiettivo di cercare l'EGA tra gli avversari;
- i ragazzi invece hanno l'obiettivo di salvare i prigionieri ed impedire che Temocle attivi il Granàzi. Zak e Tiki hanno un ruolo di supporto per lo schieramento dei ragazzi.

Al via i giocatori tentano di entrare nella base avversaria evitando di essere toccati dagli avversari. Quando ciò avviene i due avversari sfidano a scalpo: chi vince tiene lo scalpo avversario e lo porta nella propria base, mentre chi perde deve tornare in base a recuperare un nuovo scalpo (NB: non si può scalpare senza prima aver sfidato l'avversario, cioè senza averlo prima toccato).

Nella base avversaria si è in salvo, ma fuori da essa si può essere catturati (gli arbitri facciano in modo che non si formi il solito "muro" di persone per impedire l'uscita dalla base). Una volta dentro la base è possibile prendere una delle bandiere e portarla nella propria base avendo l'attenzione di non esser presi. In caso di riuscita, la bandiera rimane alla squadra e non viene portata indietro.

La manche termina quando le guardie hanno recuperato tutti i cristalli e trovato l'EGA tra gli avversari, oppure quando i ragazzi hanno recuperato tutti i sei prigionieri (non è fondamentale recuperare il Vaso Afono, ma può tornare utile).

A questo punto si può fare una nuova manche, invertendo i ruoli degli schieramenti.

Personaggi Speciali:

- **Temocle:** non può essere sfidato, se non da Tiki o da Zak (se il Vaso Afono è stato recuperato). Temocle può rubare gli scalpi a tradimento senza sfidare gli avversari (grazie al metavaso) ma solo attraverso la sfida può trovare l'EGA che qualcuna delle avversarie ha con se (se colei che ha l'EGA viene scalpata senza essere prima sfidata, non dovrà rivelare di avere l'EGA e tornerà normalmente in base a recuperare un nuovo scalpo). Temocle non può entrare nella base avversaria per recuperare i cristalli.
- **Zak:** può essere sfidato da tutti e scalpato senza essere prima sfidato da Temocle. Può sfidare chiunque a parte Temocle e non può entrare nella base avversaria per salvare i prigionieri. Se il Vaso Afono è stato portato nella base dei ragazzi, allora Zak si rivela e può sfidare Temocle e scalpare le guardie senza prima sfidarle.
- **Tiki:** può essere sfidato da tutti e scalpato da Temocle anche senza essere prima sfidato. Può sfidare tutti compreso Temocle, al quale può anche prendere lo scalpo a tradimento. Non può entrare nella base avversaria per salvare i prigionieri.

NB: Non è possibile prendere lo scalpo ad avversari già impegnati in una sfida.



oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

Punteggio

Assegnare i punti in base a quanto segue:

- 10 punti ai ragazzi per ciascun prigioniero salvato e 15 per il recupero del Vaso Afono
- 15 punti alle guardie per ciascun cristallo recuperato e 25 per il ritrovamento dell'Ega
- Se i ragazzi salvano tutti i prigionieri ricevono ulteriori 50 punti
- Se le guardie recuperano tutti i cristalli e l'Ega, ricevono ulteriori 50 punti
- Sommare i punteggi ottenuti nelle diverse manche e quindi determinare le squadre vincitrici