



Grande Gioco Quarta Settimana Scuola primaria

Titolo: Scontro nell'Acropoli

Difficoltà di preparazione: 

Durata: 30-40 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 squadre.

Animatori coinvolti

Alcuni in ruoli di arbitraggio

Materiale

Scalpi (almeno uno per ogni giocatore), segni distintivi per distinguere le due squadre (fascia sul braccio o sulla fronte, faccia dipinta, altro...), tre bandiere di colori diversi per la base dei ragazzi, sei bandiere diverse per la base delle guardie.

Preparazione

Una squadra interpreta le guardie, mentre l'altra i ragazzi. Definire una base per ciascuna squadra (ALLEGATO Grande Gioco Quarta settimana, Scuola Primaria). Nella base delle guardie devono essere riposte sei bandiere diverse, che rappresentano i prigionieri da salvare. Nella base dei ragazzi vanno riposte le tre bandiere rappresentanti i tre cristalli che servono ad attivare il Granàzi. Consegnare gli scalpi alle due squadre che si sistemeranno nelle relative basi.

Svolgimento

Scopo delle guardie è recuperare e portare nella propria base i tre cristalli presenti nella base dei ragazzi. Lo scopo dei ragazzi è invece di salvare i prigionieri presenti nella base avversaria e portarli nella propria.

Al via le due squadre devono cercare di entrare nella base avversaria evitando di perdere lo scalpo (nella base avversaria si è al sicuro). Questo può essere tolto agli avversari senza sfida. Chi perde lo scalpo deve tornare nella propria base per recuperarne un altro, mentre chi lo prende lo tiene o lo porterà, anche successivamente nella propria base. Una volta nella base è possibile recuperare una bandiera e cercare di portarla fino alla propria base senza perdere lo scalpo. Se chi sta portando la bandiera viene preso, la bandiera



oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

torna nella base di partenza. La manche termina se le guardie recuperano tutti e tre i cristalli oppure i ragazzi riescono a liberare tutti i sei prigionieri. Svolgere almeno due manche, invertendo i ruoli, in modo tale che il gioco risulti equilibrato.

Punteggio

Assegnare i punti in base a quanto segue:

- 10 punti ai ragazzi per ciascun prigioniero salvato.
- 10 punti alle guardie per ciascun cristallo recuperato
- Se i ragazzi salvano tutti i prigionieri ricevono ulteriori 50 punti
- Se le guardie recuperano tutti i cristalli, ricevono ulteriori 30 punti
- Sommare i punteggi ottenuti nelle diverse manche per determinare le squadre vincitrici