



# PIANO BI EXPRESS



**Tipologia:** sfida 10/13

**Numero di partecipanti:** fino a 60

**Materiale:** cinesini e qualsiasi tipo di materiale utile per un percorso ad ostacoli, secchi, spugne (almeno 10), arco e frecce per bambini, colla, nastro adesivo, forbici, spago. *Inoltre, controllare la tappa 5.*

**Svolgimento:** Le 2 squadre dovranno compiere un viaggio avendo a disposizione solo 2 monete. Le monete sono rappresentate da bonus che possono essere utilizzati durante il gioco in casi di difficoltà o per velocizzare. Il viaggio comprende 5 tappe fino alla tappa finale. Gli animatori realizzeranno dei percorsi tra le diverse tappe. Lungo questi percorsi ci sono insidie: ad esempio ci possono essere degli ostacoli per cui bisogna saltare, due strade per cui la squadra dovrà scegliere quale percorrere e se percorrerà quella sbagliata perderà tempo, dei getti d'acqua che colpiscono i partecipanti e li fanno rallentare...

**Vince:** la squadra che arriva prima alla meta. In caso di parità la squadra che ha accumulato più punti.

## LE TAPPE

### Tappa 1 - PIANO B TEST

I partecipanti di ogni squadra dovranno cercare dei bollini sui quali sono scritte delle frasi riguardanti la storia del GrEstate 2022. Su alcuni di questi bollini ci sono delle affermazioni false, su altri invece ci sono delle affermazioni vere per cui i partecipanti, terminata la raccolta dei bollini, dovranno separare le affermazioni vere da quelle false.

### Tappa 2 - SPUGNA IMPERMEABILE

Ogni partecipante dovrà portare fino alla tappa successiva una spugna legata sulla testa. Gli animatori dovranno cercare di bagnare il più possibile queste spugne con le pistole ad acqua mentre il partecipante dovrà scansarsi evitando che la spugna assorba troppa acqua. Alla fine le spugne verranno strizzate in un secchio e la squadra che avrà accumulato meno acqua riceverà una moneta bonus.

### Tappa 3 - TIRO CON L'ARCO

Ogni partecipante avrà una freccia a disposizione per colpire il centro. La squadra che accumulerà meno punti dovrà rimanere ferma per ballare 2 bans.

*Nel caso dovesse risultare difficile come prova si può sostituire con il tiro ai barattoli.*

### Tappa 4 - STAFFETTA

I partecipanti svolgere una staffetta. Percorso a tempo.

## **Tappa 5 - UN TROFEO ECOLOGICO**

Per arrivare alla destinazione i partecipanti dovranno crearsi nel minor tempo possibile un trofeo avendo a disposizione vecchi giornali, bottiglie, tappi, stecchette di legno... Ovviamente verranno messe a disposizione della squadra forbicine, nastro adesivo, spago e colla. Una volta costruito il proprio trofeo, la squadra correrà verso la meta.

Le monete possono essere usate in qualsiasi momento. I vari bonus possono essere:

- Partire due per volta nella staffetta.
- Ottenere un aiuto da parte degli animatori nella tappa 1 e 5.
- Ridurre il numero di animatori con la pistola ad acqua nella tappa 2.