

GIOCONO

LE QUATTRO MERAVIGLIE

Tipologia: Giocone

Età: tutti

Materiale: scatoloni, cartoncini verdi e gialli, carte napoletane, palloni, bottiglie da mezzo litro in plastica.

Svolgimento: I giocatori sono suddivisi in 4 squadre. L'obiettivo del gioco è accumulare un maggior numero di punti in un tempo stabilito di 2 ore.

Ogni squadra ha a disposizione una propria "meraviglia" che deve essere realizzata attraverso dei mattoni (cubi grandi, tipo scatoloni). Su ogni mattone è assegnato un punteggio. Si possono realizzare 6 mattoni a piramide: alla base ogni mattone ha un punteggio di +100, i mattoni al centro hanno punteggio +150 e +200 mentre il mattone all'apice avrà punteggio +500 punti. Si parte sempre dalla costruzione della base per cui nel corso del gioco si costruiscono prima i mattoni alla base.

Il gioco inizia quando il caposquadra pesca una carta dal mazzo (carte napoletane). Le opzioni sono le seguenti:

- Carta d'oro: ti dà la possibilità di aggiungere subito il primo mattone e accumulare punti.
- Carta di bastoni: è una carta "malus" perché dovrai andare a dare la possibilità di costruire il mattone a una squadra avversaria casuale
- Carta di spade: la carta ti fa conquistare uno scudo. Lo scudo serve ad ogni squadra nel caso in cui gli avversari volessero sfidarla. Con lo scudo, infatti, la squadra parte già da +100 punti. In caso di perdita della sfida accumulerà questi 100 punti.
- Carta di coppe: ogni squadra avrà la possibilità di pescare 1 dei "bigliettini della sapienza" ossia dei bigliettini verdi. Su ognuno di essi c'è la possibilità di acquistare uno scudo o un mattone.

FASE 1

Le squadre si sfidano a due a due e gli animatori stessi decidono quali.

Sfida di pallavolo: ogni campo è suddiviso in area di attacco, area di difesa e area di battuta. Si deve cercare di lanciare la palla oltre la rete nel campo avversario senza che essa venga bloccata. I giocatori possono ruotare. Gli animatori, in base al numero di partecipanti, decidono a che punteggio arrivare.

La squadra che vince avrà la possibilità di costruire e dunque girare un mattone.

FASE 2

Ogni squadra ripesca una carta dal mazzo come nello step precedente.

In questa fase si sfidano le squadre che hanno accumulato più punti e quelle che hanno accumulato meno punti.

Sfida a colpi di challenge: ogni componente della squadra deve cercare, tenendo impugnata una bottiglia di plastica riempita a metà, di capovolgere e far toccare a terra la bottiglia (bottle flip). Si consiglia l'uso di una bottiglia in plastica da mezzo litro per facilitare tutti i partecipanti. La squadra i cui partecipanti fanno più ha la possibilità di girare un mattone della propria meraviglia e scoprire il punteggio conquistato.

FASE 3

Nell'ultima fase del gioco, ogni partecipante deve pescare un bigliettino giallo della sapienza, su cui è scritta una domanda di cultura generale. Se risponde in modo corretto accumula +10 punti.

Vince: la squadra che nelle due ore di gioco ha accumulato il maggior numero di punti. Vengono conteggiati:

- I mattoni girati
- Gli scudi posseduti e non usati
- I punti delle sfide
- I punti del gioco finale

Se una squadra riesce a terminare la sua meraviglia e dunque a girare tutti i mattoni ha un bonus di +300 punti.