

GIOCONO

PASSA PAROLA

Tipologia: Giocone

Età: 6/13

Materiale per quattro squadre: 4 contenitori grandi, pietre (32 pietre per 4 squadre), cinesini, 4 zaini, 4 scolapasta, palloncini ad acqua, palloni, materiale per percorso, oggetti che rappresentano armi del delitto (pistola in plastica, chiave inglese in plastica, coltello in plastica ecc), riso, stuzzicadenti, cartoncini, hula-hop.

Svolgimento: Si susseguono una serie di sfide suddivise in 7 parti che simboleggiano i sette doni del racconto. Ogni squadra dovrà superare la prima prova e conquistare la mappa nel minor tempo possibile in modo da cominciare subito il gioco. Durante tutte le sfide ogni squadra ha la possibilità dell'aiuto di Chiudilbecco che li potrà agevolare. Attenzione però! L'aiuto è concesso una sola volta.

COME CONQUISTARE LA MAPPA: per ogni squadra ci saranno delle bacinelle contenenti una pastella un po' disgustosa. Ogni partecipante dovrà estrarre una pietra e dovranno cercare di pescare nel più breve tempo possibile quella con la scritta "mappa".

1. CORAGGIO

Ogni squadra con la mappa si dirigerà a Bang City per la prima sfida: GOAL BENDATO. Le squadre si sfideranno a due a due a colpi di calci di rigore rigorosamente bendati. Per ogni goal in porta verranno accumulati 40 punti e in più l'esultanza degli amici di squadra! In questo caso il bonus di Chiudilbecco è quello di poter giocare senza la benda. Le squadre vincenti conquisteranno la pietra del coraggio oltre che i punti accumulati. Le squadre passeranno allo step successivo anche senza la pietra. Sulla mappa c'è indicato il prossimo dono da conquistare.

2. PAZIENZA

Ogni squadra si dirigerà alla spiaggia con la mappa. Per ogni squadra ogni giocatore dovrà, dalla riga di partenza posizionarsi di fianco l'amico di squadra. Il gioco consiste nel far passare un hula-hop dal primo concorrente all'ultimo facendolo passare prima da un braccio poi dalla testa e poi dall'altro braccio. Vince la squadra che nel minor tempo completa il giro.

NB: I giocatori devono essere vicini tra loro, le squadre possono anche fare il giro inverso. L'aiuto di Chiudilbecco sarà quello di togliere alcuni partecipanti dalla riga.

3. INTELLIGENZA

Le squadre si dirigono all'isola di Dulos per conquistare la pietra successiva ossia quella dell'intelligenza. Ogni squadra si ritroverà coinvolta in un'indagine da portare a termine. Verranno delineate 6 stanze (bagno, biblioteca, camera da pranzo, sala da ballo, serra e sala da gioco). All'interno di ciascuna area saranno inseriti degli oggetti a caso che sono le armi del delitto. 4 animatori saranno i possibili indiziati. Attraverso dei piccoli ostacoli posti all'entrata di ogni stanza (esempio percorsi, indovinelli dell'animatore ecc.), ogni squadra dovrà tentare l'ingresso. All'ingresso delle stanze le squadre potranno avanzare delle ipotesi: ad esempio è stato Kevin nel Bagno con il pugnale. I tre indizi verranno scritti e verrà scartato dall'animatore uno non veritiero. Attenzione: anche se non sono veritieri tutti e tre gli indizi dovranno comunque sapere un'unica informazione. Vince la squadra che prima rivela luogo, arma e personaggio del delitto. Accumulerà subito 1000 punti la squadra che risolverà subito l'indagine conquistando così la pietra. In questa sfida il bonus Chiudilbecco sarà quello di ricevere subito un indizio veritiero.

4. FIDUCIA

Per questa tappa ogni squadra dovrà recarsi al Monte Noir e affrontare la sfida della fiducia per la conquista della pietra. Le squadre si disporranno su una fila e in fondo ad un percorso breve troveranno appesi dei palloncini ad acqua colmi di riso. Ogni giocatore partirà in coppia e uno dei due sarà bendato. Il giocatore non bendato, invece, dovrà dare delle indicazioni all'amico in modo da poter raggiungere la fine del percorso e dunque i palloncini. Inoltre, porterà con sé uno scolapasta. Arrivati ai palloncini, il giocatore bendato, in base alle indicazioni dell'amico, dovrà cercare di bucare con uno stuzzicadenti il palloncino e raccogliere nello scolapasta il riso. Il bonus Chiudilbecco sarà dare la possibilità ad un partecipante di ogni squadra di rompere un palloncino d'acqua e riso senza la benda. Nb: possono essere anche inseriti degli "inganni" ossia dei palloncini d'acqua senza il riso all'interno. La squadra che accumula più riso riceverà la pietra della fiducia.

5. FORZA

Direzione prigioniera del vecchio Alex! Le squadre dovranno effettuare un percorso, un partecipante per volta, portando sulle spalle uno zaino colmo di oggetti (pesante in base all'età) e sulla testa uno scolapasta con una spugna intinta di acqua. Alla fine del percorso vi sarà un secchio all'interno del quale dovranno strizzare la spugna. Dopodiché ogni partecipante torna alla fila, cede lo zaino insieme allo scolapasta al partecipante successivo e intinge la spugna nel secchio d'acqua, riponendola poi nello scolapasta sulla testa dell'amico. Vince 100 punti la squadra che accumula più acqua in 15 min e la pietra della forza. Le altre accumuleranno solo 50 punti. Il bonus chiudilbecco è quello di poter fare il percorso senza zaino per dieci volte ossia per 10m partecipanti della squadra.

6. CREATIVITÀ

Arrivati all'isola di Mepros inizia la sfida canora per ottenere la pietra della creatività. Bisogna creare un coro/canzoncina utilizzando queste parole:

- oratorio, unione, pietra, amicizia, estate, amore in un tempo stabilito.

La squadra che nel tempo stabilito inserisce più parole nel suo coro vincerà. L'aiuto di Chiudilbecco ti darà la possibilità dell'aiuto di due animatori.

7. UNIONE

L'ultima sfida sarà una caccia al tesoro. La squadra che troverà per prima l'ultima pietra del racconto accumulerà 5000 punti. L'aiuto di Chiudilbecco è il suggerimento di un indizio.

Vince: la squadra che accumula più punti. Le pietre che la squadra ha conquistato hanno un punteggio:

- CORAGGIO +100 PUNTI
- PAZIENZA +150 PUNTI
- INTELLIGENZA +250 PUNTI
- FIDUCIA +400 PUNTI
- FORZA + 500 PUNTI
- CREATIVITA' + 700 PUNTI
- UNIONE +1000 PUNTI