

IL CATTIVO DEI MARI – GIOCONE –

Tipologia: giocone

Età: tutti

Materiale: pallone, gomito di lana, domande da fare per un quiz, cartellone bianco grande, piccole bullette, conchiglia finta in carta, spada in plastica, piccoli cartoncini sagomati.

Svolgimento: obiettivo del gioco è quello di distruggere il cattivo dei mari che si sta impadronendo di tutte le specie. È un gioco di cooperazione tra tutte le squadre, per cui se si porta a termine tutta la missione ogni squadra andrà a +5000 punti. Ad ogni squadra viene consegnata una mappa sulla quale ci sono segnati i luoghi in cui cercare oggetti da distruggere e che porteranno alla fine del "cattivo". Gli oggetti in totale sono 8 quindi se ci sono 4 squadre, ognuna avrà una o più missioni per trovare un oggetto.

1. Cerca la conchiglia d'oro: la squadra alla quale viene affidata questa missione deve prima risolvere un cruciverba per capire poi la direzione da intraprendere. Dal risultato del cruciverba ricevono un primo indizio su dove è nascosta la conchiglia (es: oscurità, la conchiglia è in luogo oscuro che può essere uno sgabuzzino piuttosto che sotterrata). Risolto il cruciverba, bisogna superare una sfida canora per avere un secondo indizio. Con i 2 indizi ricevuti, la squadra ha un tempo limite, a disposizione, per trovare la conchiglia e distruggerla, utilizzando la spada che deve essere trovata da un'altra squadra. Se una delle squadre ancora non ha trovato la spada, resta aperta la conchiglia e si va avanti con il secondo oggetto da cercare.

2. Ricerca della spada: per poterla cercare, bisogna superare due sfide. La prima è una sfida contro gli animatori, in cui si deve segnare il maggior numero di calci di rigore nel tempo stabilito dagli animatori. La seconda sfida è una prova di fantasia; ogni partecipante della squadra deve, nel tempo stabilito, creare con dei pezzi di cartone quante più figure possibili

secondo la propria immaginazione (almeno 5 figure). Al superamento delle due sfide, gli animatori forniscono gli indizi per la ricerca della spada.

3. Rete del pescatore: la squadra deve creare, con l'aiuto degli animatori, una rete con dei gomitoli di lana lunga almeno 5 metri e abbastanza fitta in modo da non far scappare i pesciolini. Al termine della missione, la squadra avrà creato da sé il proprio oggetto.

4. Perla della conchiglia: le sfide da superare in questa fase prevedono dei piccoli quiz da risolvere, di 2 domande a testa. Se la squadra risponde in un tempo stabilito si passa alla seconda sfida, che è un indovinello a tempo. Al termine delle sfide, se superate, verrà fornito l'oggetto.

5. La statua di nettuno: in questa fase del gioco è prevista una caccia al tesoro che condurrà la squadra alla quale è stata affidata questa missione, a trovare la statua.

6. Relitto di una nave: nell'ultima missione, siccome il cattivo dei mari è stato quasi sconfitto, andiamo alla ricerca di un relitto che ci condurrà direttamente a lui attraverso una mappa. Ogni squadra deve collegare i puntini con un filo rosso presenti su un cartellone da cui verrà fuori una scritta con il nome del cattivo. Dopodiché bisogna, attraverso degli indizi forniti da alcuni animatori, individuare chi è il cattivo (persona interpretata sempre da un animatore).