



# PIANO BI

## IL GIOCONE



**Età:** tutti insieme

**Partecipanti:** indefinito

**Tipologia:** giococone

**Materiale:** Arco e frecce / Bombe ad acqua / Sagoma di un cactus (almeno 1m.) con spilli, e puntine / 5 piume / Spugne / Corda da almeno 8m. / Secchi.

**Oggetti da consegnare** (in base al numero delle squadre): Piuma / Freccia / Cappello sceriffo / Cactus.

**Obiettivo:** liberare Alex e Mahila dalla prigione.

## PRESENTAZIONE

Il giococone si può svolgere durante la parte della storia dove i nostri personaggi vengono rapiti; infatti, lo scopo del giococone è quello di liberare i nostri amici. Per far che questo accada le quattro squadre affronteranno una serie di mini-giochi, Per ogni sfida dovrà essere collocato un personaggio: Ryan, Natan, Dhan e Nolan.

Alla fine di questi giochi ci sarà una piccola caccia al tesoro, la quale ha come premio finale le chiavi che serviranno per aprire la prigione dove sono rinchiusi Alex e Mahila.

Ogni volta che la squadra vince il mini-gioco gli verrà affidato un oggetto che richiama il racconto del GrEstate 2022. Solo quando una squadra sarà riuscita ad accumulare tutti e quattro gli oggetti potrà accedere alla caccia al tesoro.

La caccia al tesoro, poiché è pensata in virtù degli spazi e luoghi disponibili, non è organizzata in questa proposta, ma sarà cura dell'Equipe animatori dell'estate ragazzi prepararla. Essa dovrà contenere le indicazioni per liberare Alex e Mahila.

**N.B.** Quando una squadra fallisce il gioco per poterlo riprovare dovrà prima andare da un altro personaggio.

*I giochi non devono per forza essere eseguiti secondo il seguente ordine.*

*In caso di difficoltà da parte delle squadre, dopo le prime volte si può modificare la percentuale di superamento del gioco (es. da 2/3 a 1/2).*

## GIOCHI

**1° Gioco RYAN:** L'animatore affiderà alla squadra un arco. La squadra sceglie i tiratori, possono essere anche tutti, e dal punto di lancio dovranno tirare la freccia oltre la linea tracciata. Ciascuno ha a disposizione solo un tiro.

La prova è superata se almeno i 2/3 della squadra va a segno.

Oggetto: una freccia.

**2° Gioco NATAN:** Preparare tante bombe d'acqua. Ad una distanza di almeno 5 metri porre su una parete il disegno di un cactus (cartine) con degli spilli, stuzzicadenti, puntine... I partecipanti dovranno lanciare le bombe ad acqua e farle scoppiare sul cactus. Valgono solo quelle che centrano la pianta.

La prova è superata se almeno i 2/3 della squadra va a segno.

Oggetto: un cactus.

**3° Gioco DHAN:** A 5 partecipanti per squadra viene affidata una piuma che terrà nascosta. Nell'area di gioco si dispone la squadra e al via dovrà difendersi dalle spugne d'acqua lanciate dagli animatori, chi viene colpito va fuori.

Al termine dei 2 minuti di assedio (o il tempo di un bans) l'animatore controlla se tra i colpiti c'è qualcuno che ha la piuma, se così fosse la prova non è superata.

*Il numero delle piume da consegnare può variare a seconda della grandezza della squadra.*

La prova è superata se tutte le piume sono state difese.

Oggetto: una piuma.

**4° Gioco NOLAN:** Viene tracciata una linea a terra e a 5m distanti da essa sarà posizionato un secchio d'acqua. Al partecipante che tenterà la prova sarà data una corda con un cappio che deve essere almeno il doppio della circonferenza del secchio utilizzato.

Il partecipante dovrà lanciare la corda e con il cappio dovrà acciuffare il secchio e rovesciarlo tirandolo a sé. Ogni volta che la squadra si presenta per la prova ha a disposizione solo 3 tentativi.

La prova è superata se il secchio è rovesciato.

Oggetto: cappello da cowboy.

## RUSCH FINALE

Partita la caccia al tesoro, vince la squadra che riesce a liberare per prima Alex e Mahila.