

GRANDE GIOCO: CACCIA ALLA FRASE

Scopo del gioco: ricostruire le frasi delle squadre avversarie leggendo le sillabe portate da ogni avversario.

Preparazione: ogni squadra sceglie da un libro comune una frase di lunghezza tale da contenere un numero di sillabe pari a quello dei giocatori moltiplicato per 4 (circa) (tolleranza \pm 3-4 sillabe). Su fogli di carta di formato A4/2 (un A4 tagliato a metà AH AH AH) ogni squadra riporta con un colore proprio (VIETATI il giallo pallido, il rosa moscio e simili; consigliati nero, blu, verde scuro, rosso mattone, marrone...) le sillabe della propria frase. Dopo di ch  ogni giocatore si appropria di 4 foglietti dei quali uno verr  apposto sulla parte posteriore del proprio corpo (sulla schiena MAIALONI!! !) mediante il sistema da voi preferito (noi consigliamo mollette da bucato o simili, sconsigliati i chiodi o le graffe metalliche).

E' importante che in questa fase del gioco le squadre siano SEPARATE!!! (assegnare ad ogni squadra una base).

Svolgimento: tutti i giocatori hanno alcuni minuti di tempo per spatararsi in 4 direzioni diverse

(dopo andranno dove vorranno). Al fischio del conduttore del gioco ogni giocatore dovr  cercare di leggere la sillaba appesa sulle spalle di un avversario. Quando un giocatore sente che viene letto ad alta voce il suo cartellino dovr  fermarsi e coprirsi il viso (consigliata la posizione faccia a terra), per permettere all'avversario di staccargli il foglietto ed allontanarsi senza mettere a rischio la propria incolumit . Tale posizione dovr  essere mantenuta per alcuni minuti (fino a quando il vincitore si   allontanato). A questo punto lo scartellinato provveder  a ricartellinarsi con uno dei 3 foglietti rimastigli (speriamo) e riprender  la sua caccia. Quando un giocatore finisce i suoi cartellini   OBBLIGATO a ritornare alla base dove inizier  a comporre le frasi degli avversari. E' ASSOLUTAMENTE VIETATO cacciare se si   sprovvisti del necessario cartellino!!!

Fine del gioco: al fischio finale del conduttore (o quando una squadra termina tutti i suoi foglietti) tutti i componenti di ogni squadra si radunano per comporre le diverse frasi misteriose. Vince chi indovina pi  frasi (o pi  parole).