

## **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 ché ogni giocatore si appropria di 4 foglietti dei quali uno verrà 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 griffe 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 dovrà cercare di leggere la sillaba appesa sulle spalle di un avversario. Quando un giocatore sente che viene letto ad alta voce il suo cartellino dovrà 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 incolumità. Tale posizione dovrà essere mantenuta per alcuni minuti (fino a quando il vincitore si è allontanato). A questo punto lo scartellinato provvederà a ricartellinarsi con uno dei 3 foglietti rimastigli (speriamo) e riprenderà la sua caccia. Quando un giocatore finisce i suoi cartellini è OBBLIGATO a ritornare alla base dove inizierà a comporre le frasi degli avversari. E' ASSOLUTAMENTE VIETATO cacciare se si è 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 più frasi (o più parole).