

Ghostbusters

(gioco ispirato al gioco “Ghostbusters” del libro “L’avventura Giocando”)

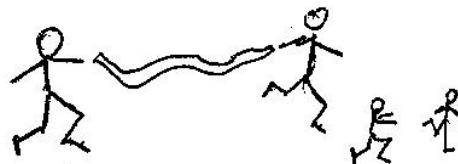
Materiale

100 facce su foglio A5 (A4 diviso in due), nastro bianco rosso, pennarelli, carte da 1 a 3 (15 in tutto)

Gioco

A coppie gli animatori, con un pezzo di nastro bianco-rosso, cercano di acchiappare i fantasmi (i bambini).

Questo accade se gli animatori riescono a toccare un fantasma con il nastro. A quel punto il fantasma si ferma dov’è e viene avvolto nel nastro. Da quel momento deve seguire gli acchiappa fantasmi che lo

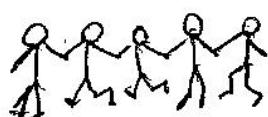


hanno catturato.

I fantasmi, muniti di pennarello (3 colori per squadra, diversi per ogni squadra), cercano di trovare persone da spaventare (cioè dei fogli A5, attaccati a muri, nascosti tra le foglie, appesi agli alberi con sopra disegnata una faccia, divisa in 4 parti, con un punteggio da 1 a 4 che sono i “punti spavento”, diverso per ogni parte). Quando i

fantasmi trovano una faccia, guardano se nessuna delle parti della faccia è stata colorata da un colore della sua squadra; se c’è, allora va via, altrimenti se una parte della faccia non ancora stata colorata da nessuno, può colorarla (se ci sono più parti vuote, si colora quella con maggiori “punti spavento”). In questo modo contribuisce a spaventare la faccia. Attenzione: la parte deve essere colorata bene, senza lasciare evidenti parti bianche.

Mentre un fantasma sta colorando una faccia, non può essere disturbato dagli acchiappa fantasmi; questi non possono neanche aspettare di catturarlo appena finisce il suo lavoro, ma devono andare da un’altra parte.

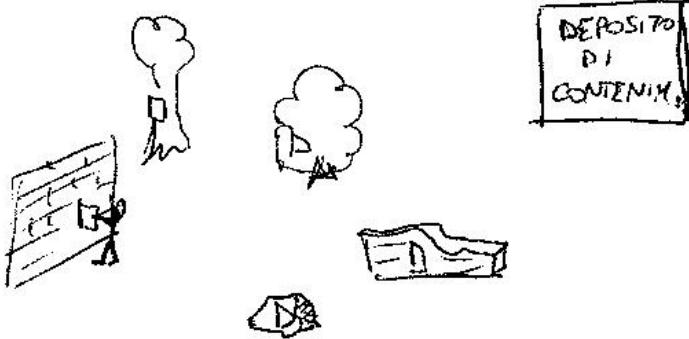


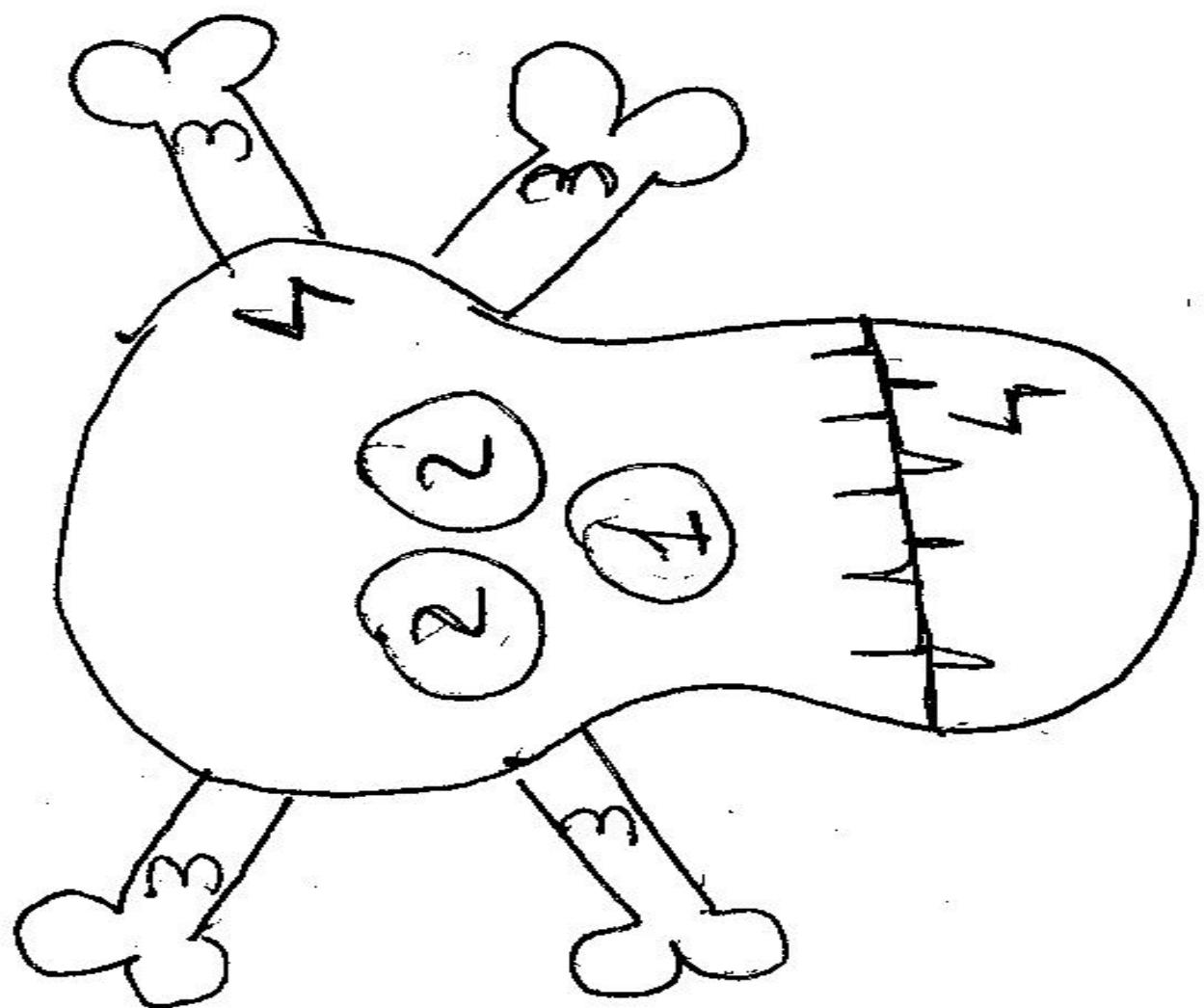
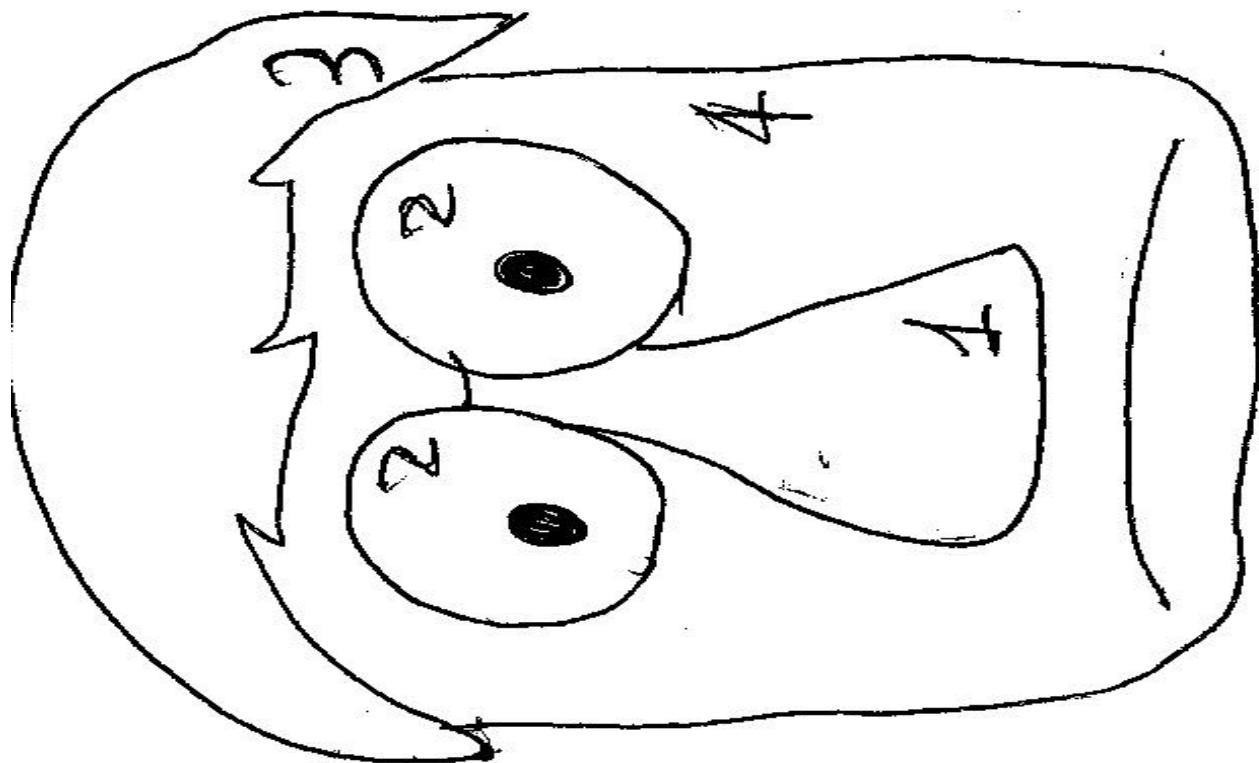
Se 5 (e solo 5) fantasmi di qualunque squadra, non catturati, si danno la mano, questi formano un Marshmellow che non può essere catturato da due acchiappa fantasmi soli, ma occorre che siano almeno in 4 e che acchiappino i fantasmi con entrambi i nastri (cioè con i raggi incrociati).

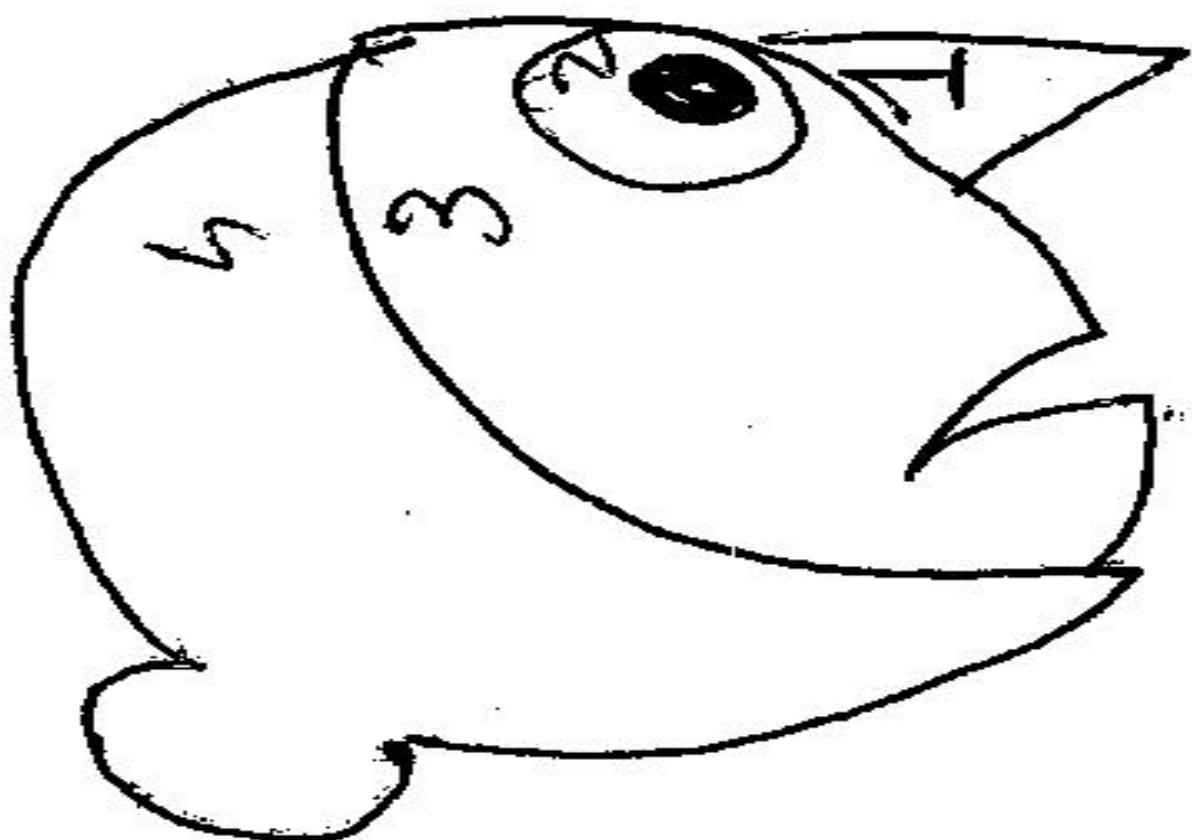
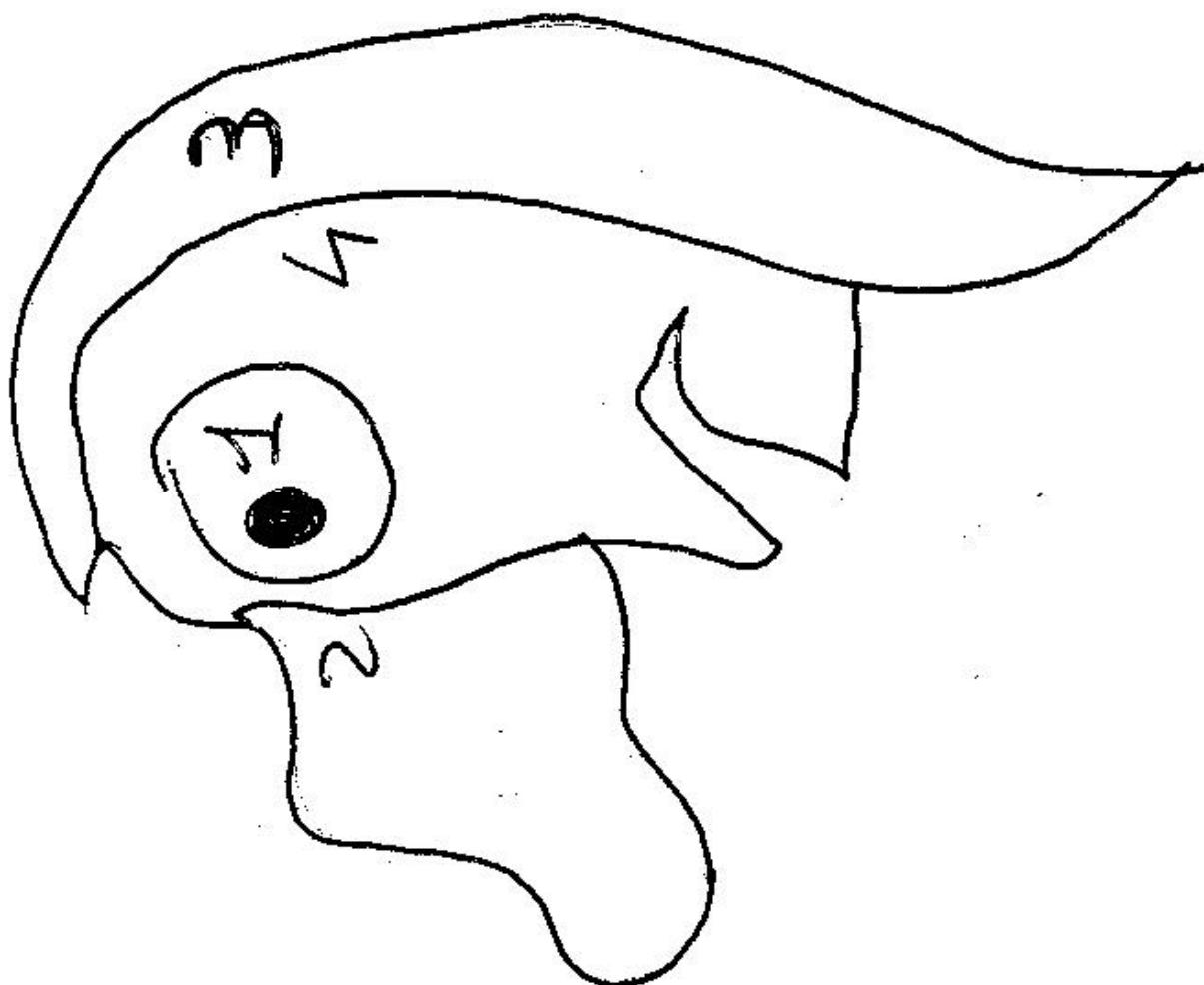
Quando i fantasmi sono in formazione Marshmellow, non possono spaventare nessuno.

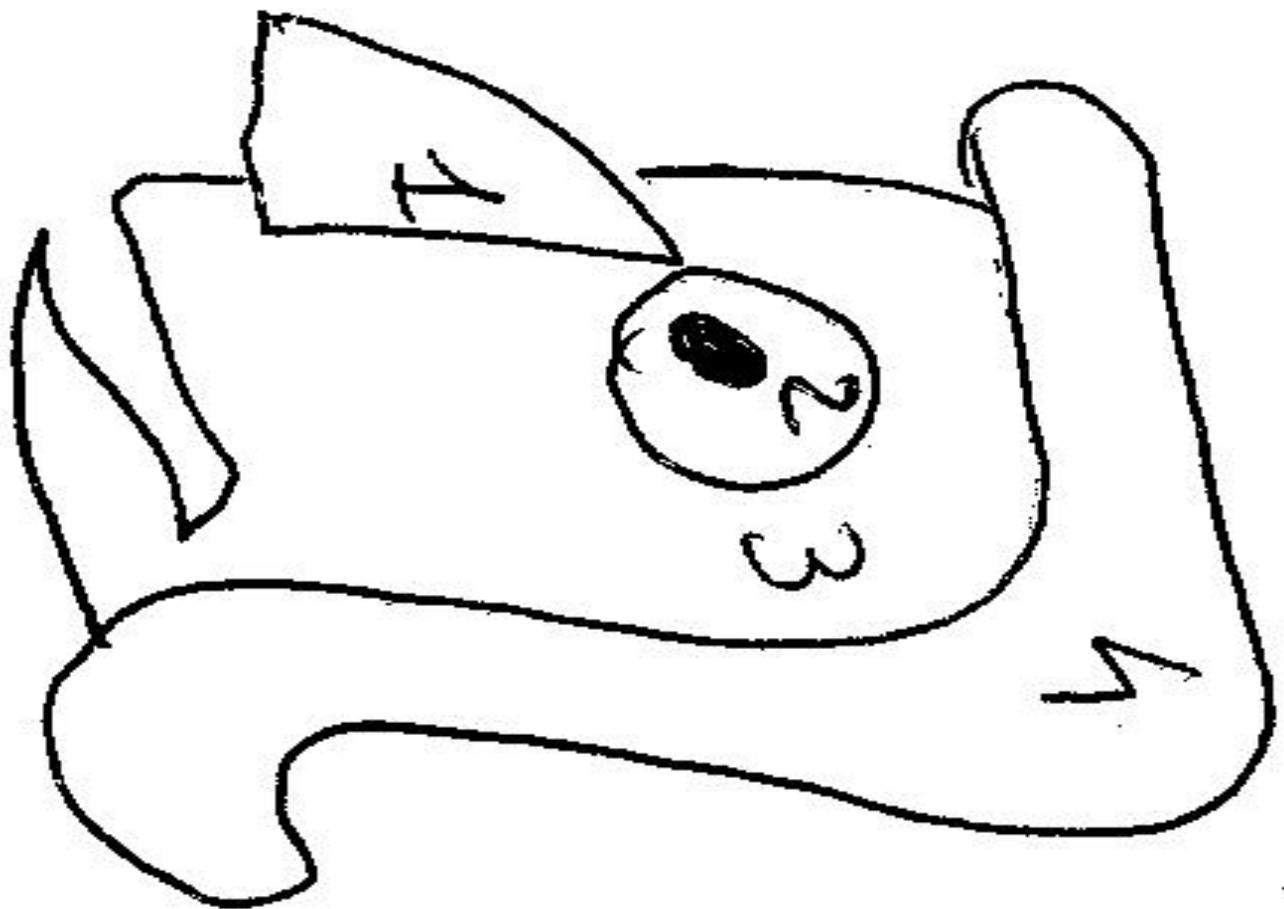
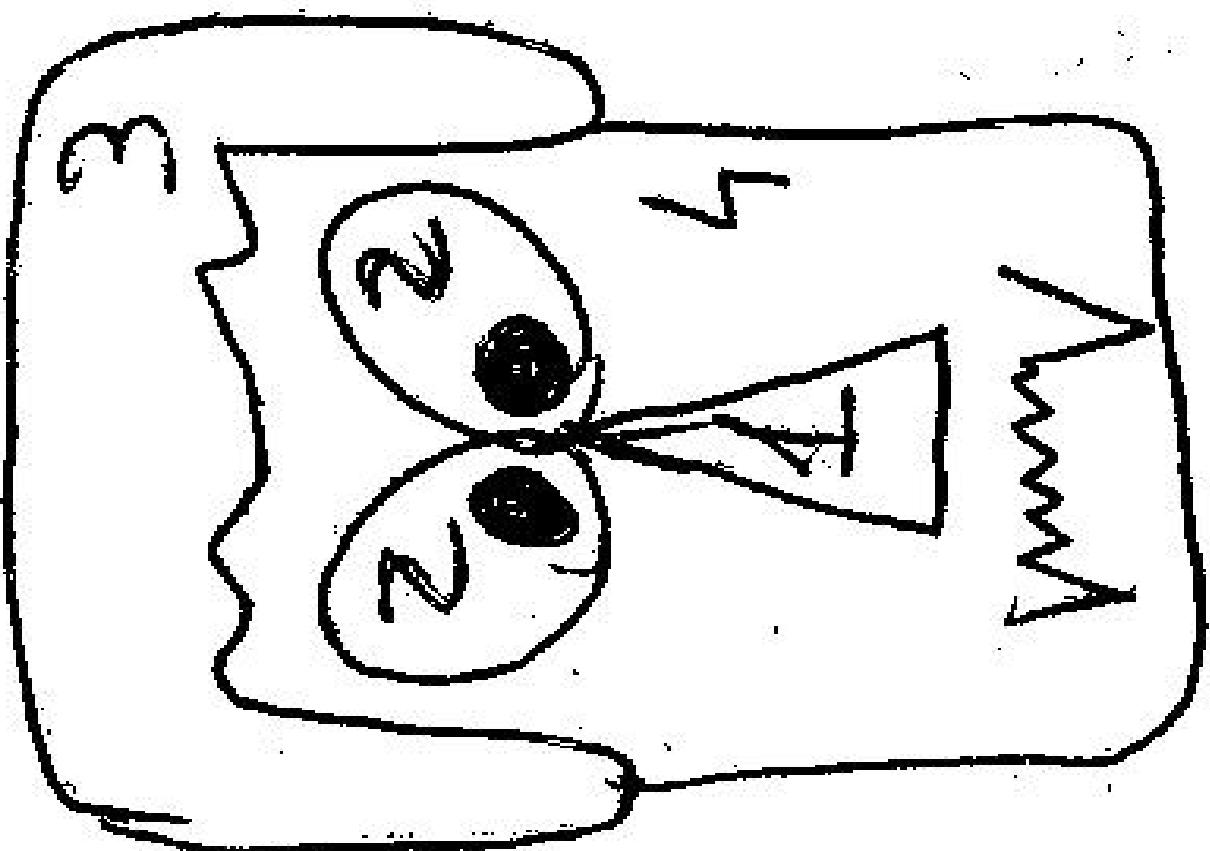
Se un fantasma viene catturato, viene portato al deposito di stoccaggio (quando gli pare agli acchiappa fantasmi, ma questi hanno solo 3 nastri, quindi più di 3 fantasmi alla volta non possono prendere). Al deposito, ogni fantasma che entra riceve una carta da 1 a 3. Se nel deposito di contenimento ci sono 5 fantasmi con la carta con stesso numero, allora potranno formare 1 marshmellow e fuggire dal deposito, senza che nessun acchiappa fantasma gli vada dietro (per un pochino, 1 minuto).

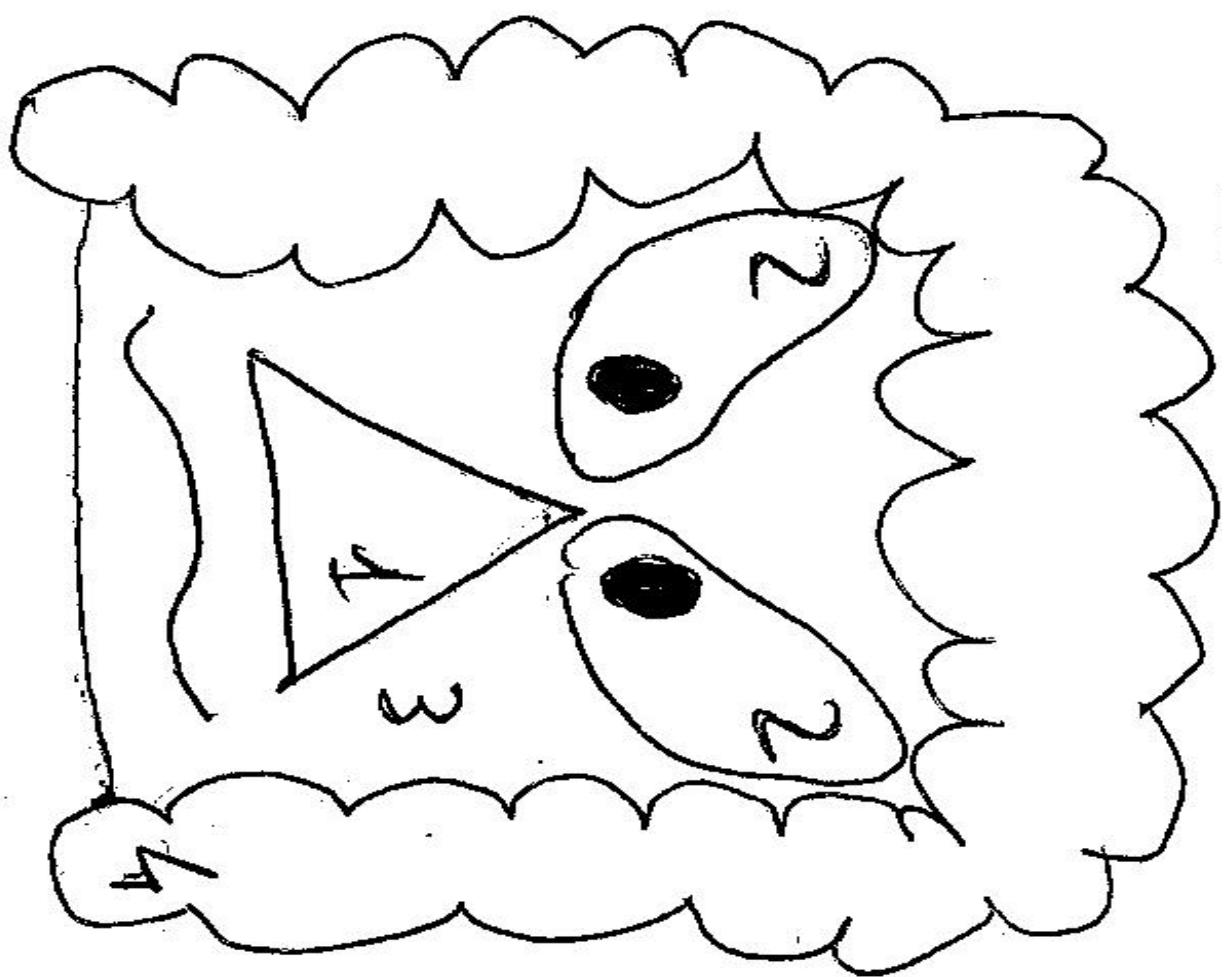
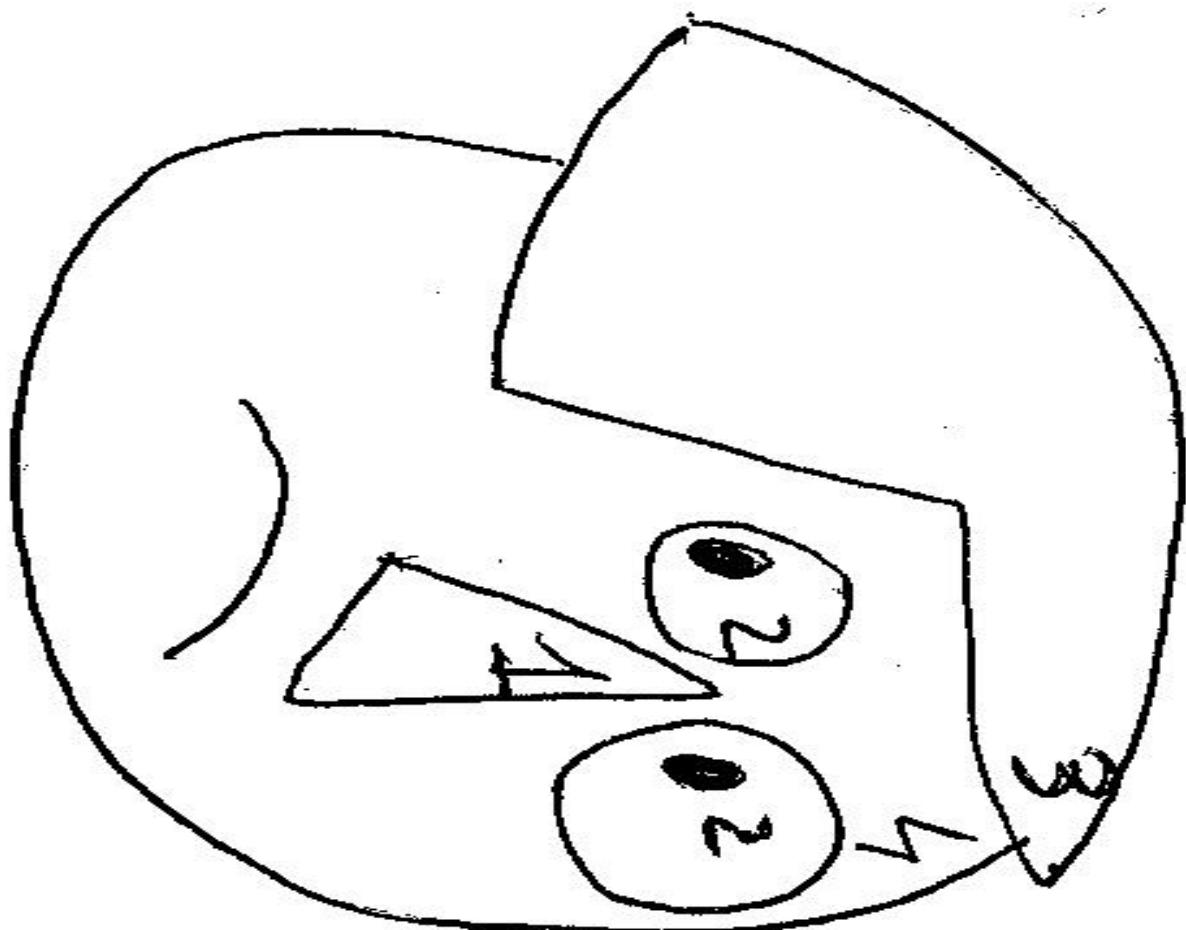
Alla fine del gioco si contano le persone spaventate dalle squadre, sommando i “punti spavento” di ogni faccia. Se una faccia è colorata con più colori della stessa squadra, non viene attribuito alcun punto per quello spavento alla squadra che ha sbagliato (perché ogni faccia può contenere al max un solo colore per squadra).

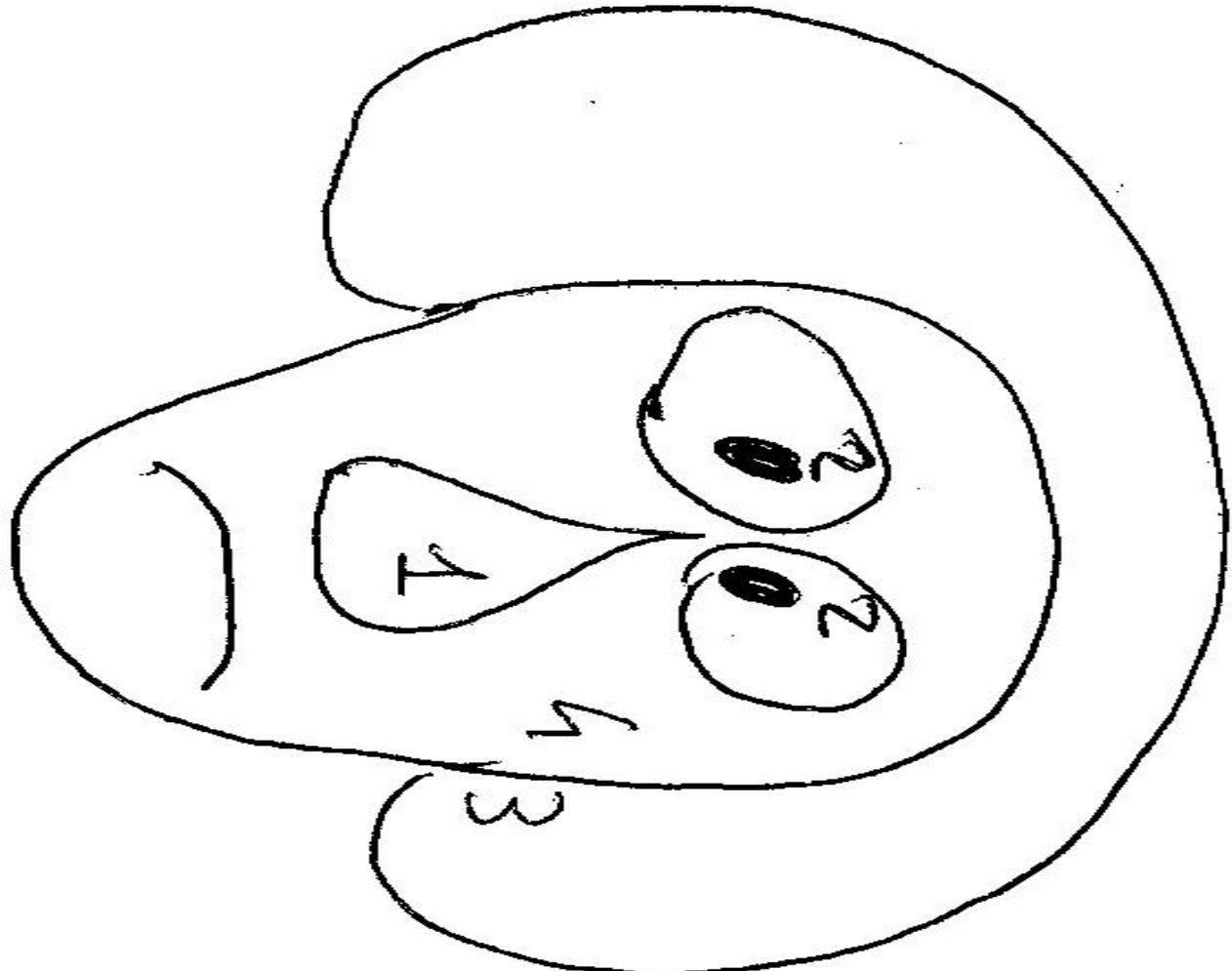
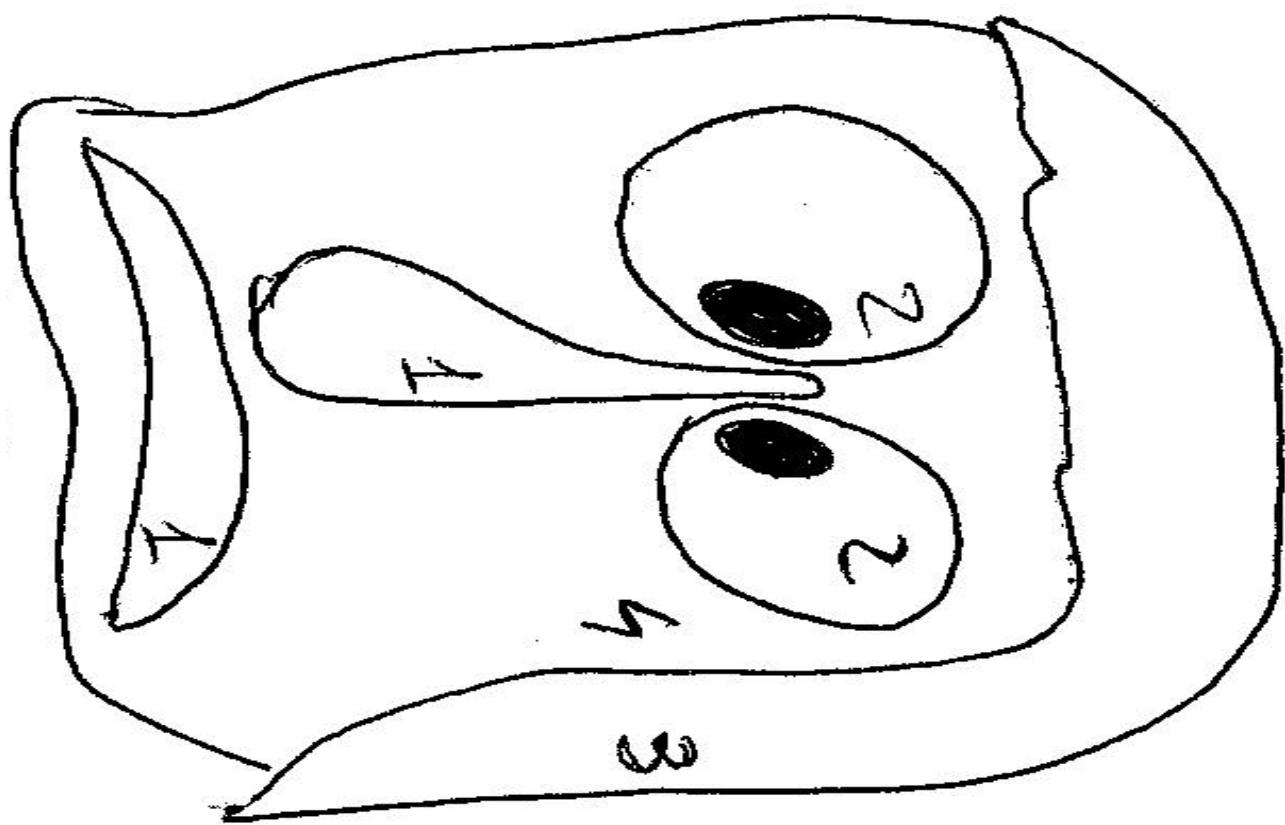


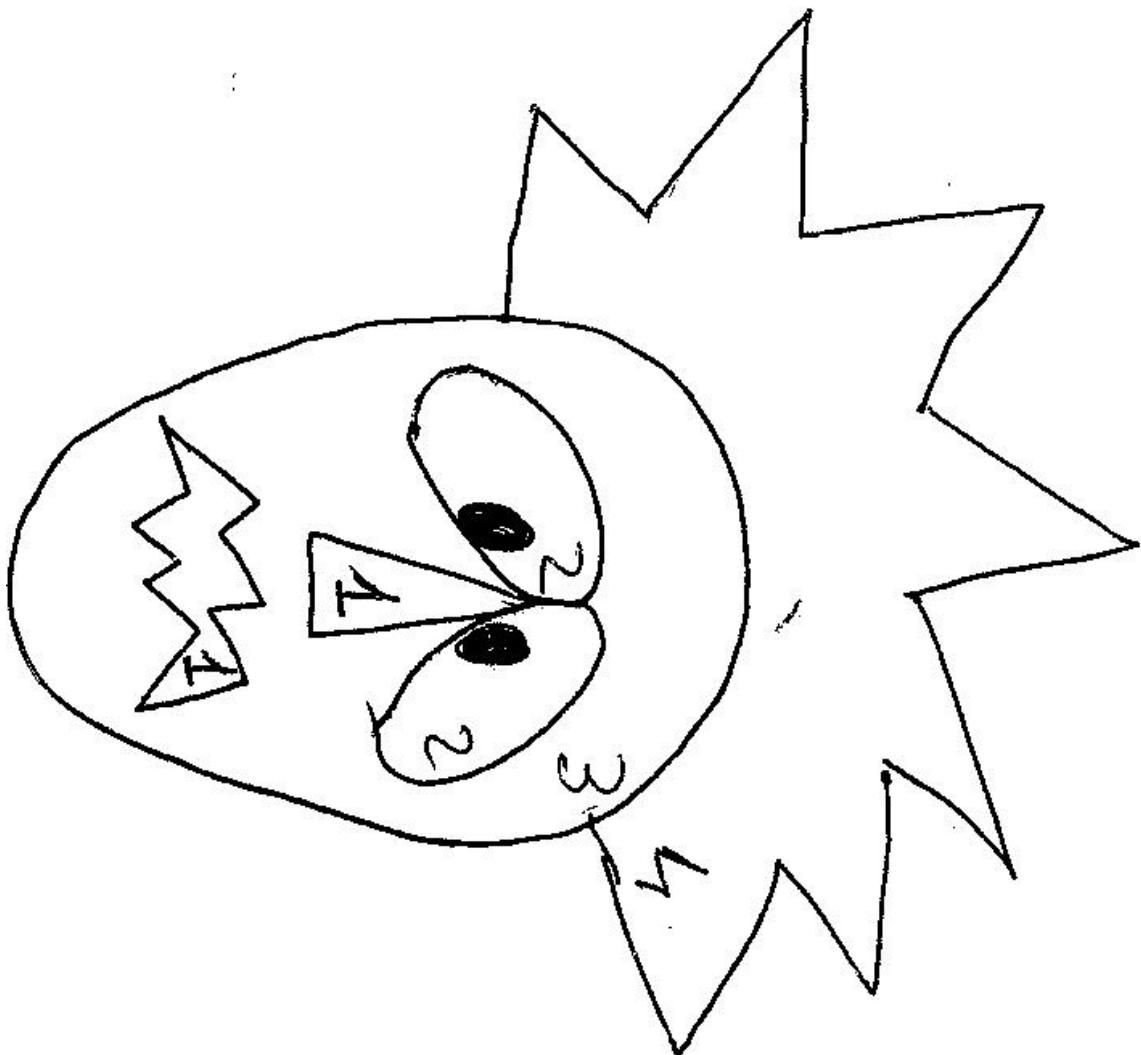












Top

1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3