

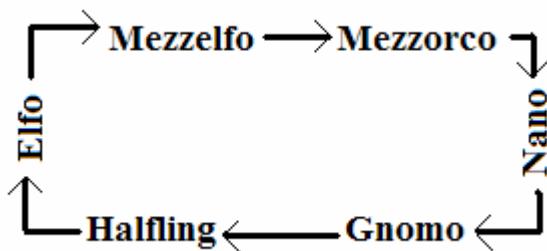
Razze mania

Tratto dal GDR **Dungeons & Dragons**©

Materiali: se utilizzate le prove descritte sotto servono: una chitarra, un secchio, delle palline da ping-pong, foglietti per gli attestati, cucchiai, ragazzi per interpretare i personaggi e tanta fantasia di vestiario.

Scopo del gioco: Appropiarsi per primi dell'attestato di conoscenza di tutte le razze

Svolgimento: le varie squadre, possibilmente non più di 6, dovranno andare dai personaggi di ogni razza del mondo (elfo, mezzelfo, mezzorco, halfling, nano e gnomo) per guadagnare l'attestato di conoscenza di ciascuna razza. Il gioco era stato creato per essere giocato in uno zoo ma è possibile adattarlo ad un qualsiasi ambiente abbastanza ampio. I personaggi che interpretano le varie razza si apposteranno vicino ad una gabbia precedentemente scelta. Spiegato il gioco alle squadre queste verranno indirizzate verso un animale vicino al quale si trova un personaggio, per evitare confusione all'inizio del gioco ogni squadra verrà indirizzata da un personaggio diverso. Arrivati dal personaggio i ragazzi dovranno superare la prova proposta dal personaggio che sarà inherente alla razza che interpreta, dopodiché questo dirà che per rilasciare il suo attestato ha bisogno di un oggetto che lo aiuti ad eseguire i suoi lavori giornalieri, quindi darà la mappa di dove si trova l'oggetto precedentemente nascosto. Portata l'oggetto al personaggio questo darà il suo attestato e indirizzerà la squadra da un'altra razza dicendo a che animale si trova vicino. Il gioco prosegue così fino a quando le squadre non hanno tutti gli attestati e quindi vincerà la prima che gli ha presi tutti. Ogni personaggio può indirizzare solamente da un altro personaggio quindi avremo uno schema del genere:



e basterà decidere ogni squadra da che personaggio partirà.

Prove:

Elfo: gli elfi sono molto appassionati alla musica e quindi da buon elfo questo dovrà insegnare a suonare 3 accordi ad una persona della squadra che non ha mai suonato. L'elfo richiederà gli accordi alla persona scelta fino a quando questa non gli saprà quasi a memoria. L'elfo quindi darà la mappa per trovare un arco visto che vuol fare l'arciere.

Mezzelfo: abile scalatore il mezzelfo chiederà di formare una piramide umana in ginocchio alla squadra e il ragazzo che si trova più in alto di tenere in bocca un cucchiaio con sopra una pallina da ping-pong per 5 secondi. Per ragazzi abbastanza grandi questa prova può essere ripetuta fino a 3 volte. A questo punto il mezzelfo darà la mappa per trovare un rampino da scalatore.

Mezzorco: la resistenza incredibile di questa razza porta la squadra a fare una staffetta a 2 a 2 a cavalluccio per un certo tratto. Il mezzorco darà ora la mappa per trovare la sua ascia per i combattimenti.

Nano: abile artigiano, soprattutto di armi, il nano vuole vedere come se la cava la squadra a costruire un'arma con quello che si trova in natura, uno spago e un paio di forbici. Costruita un'arma decente il nano darà la mappa per trovare l'armatura da guerriero.

Gnomo: molto vanitoso lo gnomo vuole che la squadra inizi a fargli complimenti, circa trenta tutti diversi. Quindi darà la mappa per trovare il libro degli incantesimi per fare il mago.

Halfling: abile nel tirare l'halfling mette alla prova la squadra chiedendo di fare 5 canestri in un secchio posto a circa 20 cm da un muro facendo rimbalzare la pallina al muro. Quindi dà la mappa per trovare i suoi arnesi da scasso.

Variante se non si dispone di uno zoo:

basterà dire inizialmente che personaggio dovrà cercare ogni squadra e in seguito ogni personaggio indirizzerà la squadra da un altro personaggio che gli dovrà chiedere quale personaggio ha mandato la squadra da lui.

Variante halfling:

piccolo e dispettoso è l'halfling e quindi potrà indirizzare la squadra ad una gabbia che si trova dalla parte opposta di dove si trova il personaggio da cercare, e sulla gabbia indicata dall'halfling potrebbe esserci attaccato un cartello con scritto il personaggio si trova dalla parte opposta del parco, saluti dal vostro amico halfling. In questo modo il gioco si allunga di qualche minuto che potrebbe essere quello decisivo per la vittoria. Se adottate questa variante non ci riteniamo responsabili di quello che potrebbe accadere al ragazzo che nel gioco interpreta l'halfling quando i ragazzi verranno a sapere dell'informazione sbagliata.

Elemento di disturbo : Maveric (il rovina cartoni) con il suo compagno potrebbero essere sempre in agguato per catturare le squadre e fargli fare varie prove di perdita di tempo.

Importante : il coinvolgimento dei ragazzi è dato anche dai costumi indossati dai personaggi e dal modo in cui si pongono a seconda delle varie razze.

Le prove ed i personaggi proposti sono solo un esempio di quello che potrebbe essere un gioco molto più vasto