

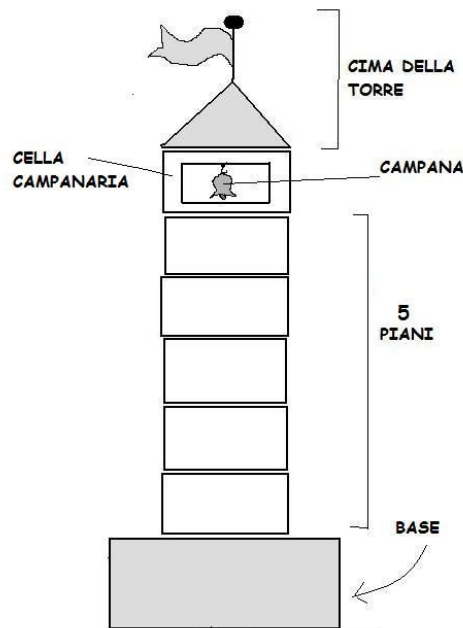
## IL CAMPANILE

Lo scopo del gioco è costruire il campanile nel minor tempo possibile. I giocatori sono divisi in 4 squadre ciascuna delle quali dovrà avere:

-6 PROGETTISTI: risolvono cruciverba, anagrammi e altri giochi di abilità per ottenere in premio la base della torre e la cella campanaria. Stanno nella base della squadra e sono anche gli addetti al “montaggio” della torre.

-10 CERCATORI: sono gli addetti alla ricerca di “fondi” per la costruzione della torre. Devono andare per tutto l’ oratorio (spazi esterni) alla ricerca di buste nascoste contenenti buoni per ritirare una certa somma (10 o 5 SOLDI)

di denaro in banca. La somma verrà portata nella cassaforte della squadra dagli addetti della banca ( respo). I cercatori sono anche gli addetti alla ricerca della busta con l’ autorizzazione a ritirare all’ impresa edile la cima della torre e la cella campanaria (ci sono 2 buste colorate per ogni squadra).



TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI sono gli addetti alla “corsa agli appalti”: sono gli APPALTATORI. Devono rubare il codino attaccato agli ‘appalti’ (respo) che escono dal cerchio di centro campo (tipo scalpo). Ogni ‘appalto’ preso permette di ritirare una certa somma (5 SOLDI) di denaro in banca. Gli appaltatori devono anche proteggere la loro cassaforte dai ladri (respo) che escono dal cerchio di centro campo. Possono ‘neutralizzare’ i ladri toccandoli. I ladri presi rimarranno fermi sul posto finché un altro ladro non sarà venuto a liberarli.

### NOTE AGGIUNTIVE

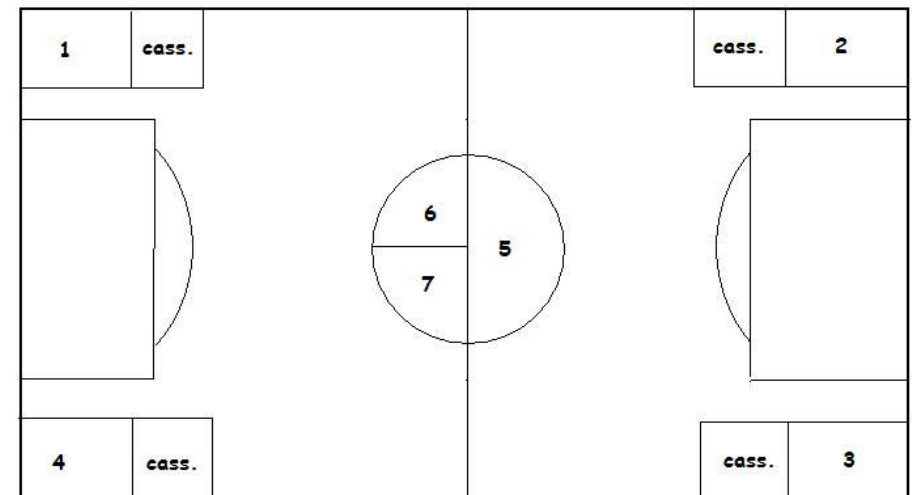
-le buste dei soldi sono senza colori mentre quelle con le autorizzazioni per la cima del campanile e per il campanile sono solo 8 e sono colorate, 2 per ogni squadra. (Non si può prendere la busta di un’ altra squadra!)

-I ladri e gli appalti escono dalla loro base (cerchio centro campo) a loro discrezione e sono distinguibili solo per la presenza o meno del ‘codino’. Inoltre, i ladri, una volta entrati in una cassaforte, rubano una quantità fissa di soldi (10 SOLDI o stabilita a discrezione dell’animatore).

- Il gioco termina quando una squadra termina la torre posando la cima del campanile, dopo aver trovato l’ autorizzazione che permette di ritirarla all’ impresa edile. La torre è completa quando ha base, 5 piani, cella campanaria con relativa campana e cima della torre.

- In tutto sono nascoste 24 buste contenenti soldi e 8 buste contenenti le autorizzazioni per la cima e la campana

-per la divisione in squadre è preferibile segnare ciascun ragazzino con un pennarello colorato sulla mano. Eventualmente si può pensare di segnare anche i cercatori con un colore distintivo per distinguerli dagli appaltatori.



### LEGENDA

1),2),3),4):BASI DELLE SQUADRE: sono il cuore della squadra: qui verrà costruita la torre e qui si riuniranno i progettisti di ciascuna squadra. Inoltre, a fianco di ogni base c’è la cassaforte: al suo interno si sono tutti i soldi della squadra non ancora investiti nei piani del campanile.

5):IMPRESA EDILE: è il deposito di tutti i componenti necessari a costruire il campanile che possono esser ritirati comprandoli con i soldi in cassaforte (vedere LISTINO).

6):BASE DEGLI APPALTI E DEI LADRI: qui si trovano gli ‘appalti’ e i ladri che ogni tanto escono sul terreno di gioco. I giocatori delle squadre non possono entrare in questa base.

7):BANCA: qui si possono riscuotere i soldi vinti con i buoni trovati dai cercatori o presentando uno scalpo rubato ad un respo.