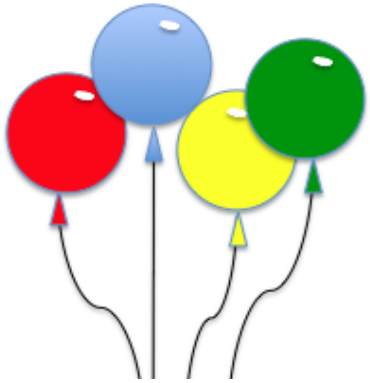
INVIATO DA
Irmgard

ON
28/10/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Riccardo Cuor di Leone



Un'idea di gioco interessante per 4 squadre

Terrain Game: Riccardo Cuor di Leone

Alla base di questo gioco c'è un'idea interessante. Quattro squadre devono portare a termine ciascuna una missione diversa, di cui le altre squadre non sono a conoscenza. Vince chi completa per primo la propria missione.

Regole del gioco

Regole fondamentali

Suddivisione in gironi (quattro gironi)

Distribuire i nastri del gioco (quattro colori)

Distribuire le "carte vita"

e fornire le istruzioni:

- Una volta accettata la missione (prima fase del gioco: trovare lo scrigno), delimitate il vostro castello in una posizione prestabilita (nastro segnaletico) e distribuite al suo interno le 10 bandierine (un colore specifico per ogni gruppo).
- Legare un palloncino gonfiato al fianco di ogni giocatore (gonfiarlo voi stessi)
- Fissare uno spillo con del nastro adesivo alla punta della spada
- Designate i “principi” e i “duchi”. Il principe è il capo della schiera di cavalieri ed è incaricato di riferire al re Riccardo Cuor di Leone (il conduttore del gioco) il completamento della missione. Il duca è il vice nel caso in cui il principe venga eliminato. Se anche lui viene eliminato, qualsiasi cavaliere può assumere questa funzione.

- Leggete l’ordine insieme al gruppo. Nota: gli altri gruppi non devono venire a conoscenza di questo ordine in nessun caso!

Pianificazione della strategia di gioco:

- Un capogruppo per ogni gruppo è responsabile della corretta esecuzione delle istruzioni. Dispone inoltre del materiale necessario.

1.**Fase di gioco**

Tutti collaborano per trovare lo scrigno nascosto in un'area di gioco prestabilita. All'interno si trovano gli ordini per i gruppi.
La prima persona a trovare lo scrigno ottiene così una vita in più durante il gioco (4 invece di 3). Chi lo trova raduna tutti, distribuisce gli ordini alle quattro squadre e prende le carte “vita extra”.

2.**Fase di gioco**
Le quattro squadre si recano ora ai propri castelli (posizione stabilita in precedenza) e seguono le istruzioni fornite all’inizio: allestire il castello, gonfiare i palloncini, fissare lo spillo, inserire le bandierine, designare i “principi”, leggere l’ordine e pianificare la strategia.
Il gruppo deve ora assicurarsi che durante il gioco:

- Proteggere la propria vita (il palloncino non deve scoppiare)
- Proteggere il proprio castello, ovvero custodire le bandierine
- Portare a termine la propria missione il più rapidamente possibile

3ª fase del gioco
Al fischio del direttore di gioco, il gioco ha inizio! Ogni squadra inizia ora a portare a termine la propria missione.
I giocatori che hanno perso una vita si recano in un punto centrale dove restano in attesa per due minuti e ricevono un nuovo palloncino. Allo stesso tempo consegnano una «scheda vita» (per verificare il numero di vite). Dopo due minuti il gioco riprende anche per loro. I giocatori che sono definitivamente eliminati si riuniscono nello stesso punto centrale.

Fine del gioco
Non appena un ordine viene portato a termine, il “Principe” lo riferisce al re “Riccardo Cuor di Leone” (il game master). Quest’ultimo ne verifica la correttezza e dichiara conclusa la partita.

||

Regole del gioco

Nel gioco sono previsti i seguenti ordini:

- Distruggere completamente la squadra ... (ovvero, nessun giocatore di quel gruppo potrà più giocare = non avrà più vite (palloncini) a disposizione).
- Rubare 5 bandiere a ciascuno della squadra ...
- Rubare 10 bandiere a ciascuno della squadra ...
- Rubare 3, 4, 3 bandiere alla squadra ..., ecc.
- Se **l’ordine è stato portato a termine**, quella fazione ha vinto. Se l’ordine viene accidentalmente portato a termine ed eseguito da qualcun altro involontariamente, vince la fazione a cui apparteneva l’ordine.

- **Le bandiere rubate** vengono depositate nel proprio castello e messe in tasca. Se una fazione ha delle bandiere da rubare che non si trovano affatto nel castello nemico, deve cercarle, eventualmente, in altri castelli insieme agli altri!

- **Ogni giocatore ha tre vite!** Eccezione: il giocatore che per primo ha trovato lo scrigno (prima fase di gioco) ha quattro vite! Le vite sono gestite dalle carte vita.

- Si cerca di distruggere i **palloncini con la spada.**Se un palloncino viene accidentalmente rotto per disattenzione, può essere sostituito senza subire danni.
- Se il **palloncino viene distrutto (** perdita di una vita), il giocatore deve recarsi in un punto centrale, rimanere fuori dal gioco per due minuti, rigonfiare il palloncino e solo allora potrà essere riammesso al gioco dal capogruppo. Durante questa procedura viene consegnata una carta vita.
- Il corretto svolgimento del gioco viene verificato dal **capogruppo** e dal **suo** assistente.

<||

Preparativi per il gioco

Oltre al materiale di gioco elencato di seguito, la cosa più importante da fare è selezionare e contrassegnare in modo specifico l'area di gioco. Anche lo scrigno viene nascosto sul terreno prima dell'inizio del gioco. In caso di vantaggio, le posizioni dei castelli vengono contrassegnate già prima dell'inizio del gioco.

In breve:

- Delimitare l'area di gioco
- Nascondere lo scrigno
- Stabilire la posizione dei castelli
- Indicare il punto di ritrovo centrale

<||

Materiale di gioco

- Carte "Vita" (numero di giocatori × 3 + 1)
- Scatola contenente le buste degli ordini (una per gruppo) e una carta Vita aggiuntiva per chi la trova
- Ordini (4x)
- Nastro segnaletico
- Bandierine di quattro colori diversi (almeno dieci per gruppo)
- Palloncini (numero di giocatori × 3 + 1 più una riserva)
- Spille (numero di giocatori)
- Quattro rotoli di nastro adesivo
- Nastri da gioco (numero di giocatori) in quattro colori
- Spade (numero di giocatori), se disponibili; in caso contrario, ad esempio bastoncini

||

Destinatari

- Adatto a: gruppi di giovani, adolescenti
- Numero di giocatori: illimitato
- Difficoltà: media
- Possibili utilizzi: per campi estivi e pomeriggi dedicati agli adolescenti
- Durata: da 1 a 2 ore circa

||

Note sul gioco

L'esperienza ha dimostrato che gli ordini devono essere definiti in anticipo, a seconda del livello di gioco del gruppo. Ad esempio, se un gruppo è composto da giocatori più piccoli e meno esperti che devono "sconfiggere" un gruppo nettamente più forte (o viceversa), è improbabile che ci riescano (e viceversa)

YoungstarsWiki.org

Richard Loewenherz_YW

Riferimento alla fonte:
Contenuto: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autore: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Copertina: www.juropa.net

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Idea di gioco
Partita della fase a gironi
Gioco
Programma

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/riccardo-cuor-di-leone