



Il Super Gioco dell'Oca

GIOCO

tipo: caccia al tesoro / tattico / quiz

momento: meglio di notte

luogo: occorrono diverse posizioni: un posto per il percorso (anche al chiuso), un posto per lo stand dei quiz (meglio se un po' separato dal percorso), un posto per lo stand degli imprevisti, e uno per la caccia al tesoro (meglio all'aperto)

giocatori: 3-6 squadre da 3-6 giocatori l'una

età: dai 14 anni in su.

INIZIO

Si dividono i giocatori nelle varie squadre a seconda del numero dei giocatori. Prima del gioco si saranno preparati e nascosti degli oggetti (ad esempio 10) da trovare entro un determinato campo da gioco. Si sarà anche preparato per terra un percorso fatto di tessere numerate (ad esempio 60), sulle quali dovranno posizionarsi le varie squadre. Il percorso deve essere chiuso, ossia dopo l'ultima tessera seguirà la prima in modo che il percorso stesso non abbia mai fine. Su 10 caselle (sparse tra le 60 totali) saranno riportati (con un disegno o una scritta) rispettivamente i 10 oggetti da trovare. Alcune altre caselle saranno segretamente considerate "con imprevisto"; chi tiene il gioco avrà avuto cura di indicarsi su un foglio quali sono le caselle con imprevisto, e dovrà avvertire la squadra che vi finisce sopra.

All'inizio del gioco, tutti i componenti delle squadre si dispongono fuori dal percorso, ma nei pressi della casella 1. Le squadre devono avere un ordine (squadra A, B, ...) e ciascuna deve avere un segnaposto diverso dalle altre (un qualsiasi oggetto). Ogni squadra sceglie un componente che farà per primo l'addetto al tiro del dado (meglio se è un dadone gigante!).



SCOPO

Lo scopo del gioco è quello di trovare, prima delle altre squadre, tutti gli oggetti riportati sulle caselle del gioco e quindi nascosti in giro. Per andare a cercarli, occorre prima finire sopra alla casella corrispondente.

SVOLGIMENTO

A turno, ciascuna squadra tira il dadone (usando l'addetto al tiro) solo dopo aver dichiarato ad alta voce se intende muoversi in avanti o indietro. Dopo aver tirato, la squadra si muoverà (in avanti o indietro) di tante caselle quante ne indica il dado. Sin qui la dinamica è simile al gioco dell'oca, tranne che per il fatto che si può scegliere da che parte muoversi. Infatti ai fini del gioco non è importante avanzare, ma finire esattamente sulle caselle che contengono gli oggetti.

Se si tratta del primo tiro, le squadre non sono ancora posizionate sul percorso, e si andranno a posizionare solo dopo aver tirato il dado la prima volta. Ad esempio, se una squadra sceglie di andare avanti ed esce un 4, tutta la squadra (tranne l'addetto al dado) si posizionerà sopra la casella numero 4; se una squadra sceglie di andare indietro ed esce un 2, tutti i componenti meno l'addetto al dado si posizioneranno sulla casella 59 (supponendo 60 caselle in tutto). Una squadra può cambiare direzione ad ogni tiro, l'importante è che dichiari prima del lancio la direzione.

Dopo che una squadra si è mossa, si possono avere 3 casi:

- la casella non ha né oggetto né imprevisto – in questo caso non accade nulla, i giocatori rimangono posizionati sulla casella fino al prossimo turno. Il turno ora passa alla squadra successiva.
- la casella è una di quelle con l'oggetto da trovare – in questo caso tutta la squadra (compreso l'addetto al dado), lascia il proprio segnaposto sulla casella e abbandona il percorso per correre allo stand dei quiz. Qui troverà un animatore del gioco che fornirà alla squadra un quiz da risolvere. Una volta superato il quiz, in cambio riceverà l'indizio per andare a cercare l'oggetto. Tutta la squadra correrà quindi alla ricerca, e una volta trovato l'oggetto lo consegnerà allo stand dei quiz e tornerà quindi nella casella che aveva lasciato, in attesa del proprio turno per lanciare il dado.



- la casella è una di quelle segretamente indicate come imprevisto – dopo che il direttore di gioco ha detto alla squadra di essere finita su un imprevisto, anche in questo caso tutta la squadra lascia il segnaposto sulla casella, stavolta per andare nello stand degli imprevisti. Qui troveranno l'animatore addetto che farà pescare una carta a caso da un mazzo di imprevisti. Gli imprevisti consistono in penitenze che hanno lo scopo di far perdere tempo ai giocatori. Fatto l'imprevisto, la squadra può tornare nella casella del percorso e continuare il gioco.

E' importante dire che mentre le squadre rimangono assenti dal percorso, i turni continuano a girare. Per questo le squadre dovranno essere veloci sia nel risolvere i quiz, che nel cercare gli oggetti, che nel fare le penitenze indicate dagli imprevisti, questo perché nel frattempo le altre squadre continuano a proseguire con il percorso.

Occorre ricordarsi inoltre che ogni volta che la squadra lascia il percorso (per cercare l'oggetto o per l'imprevisto), al suo ritorno dovrà cambiare l'addetto al tiro del dado.

TATTICA

Come già ricordato, tutte le squadre saranno portate a muoversi velocemente quando sono fuori dal percorso (per non perdere troppi turni). Ma saranno inoltre anche portate a muoversi velocemente mentre sono nel percorso (senza perdere tempo con il tiro del dado, o decidendo da che parte andare, o chiacchierando...) perché così possono far perdere più turni alle squadre che sono fuori dal percorso.



MATERIALE

- il dadone (si può fare con degli scatoloni, tagliandoli e riattaccandoli per formare un cubo. Poi basta ricoprirlo con della carta per cartelloni e disegnarci su le facce del dado)
- tante (60) tessere quadrate di lato circa 40cm (o più grande se avete carta e spazio!) numerate dall'1 in su. Su alcune di queste vanno disegnati gli oggetti che sono stati nascosti.
- Nastro adesivo per fissare le tessere a terra (altrimenti se ne volano via alla prima corsa di una squadra).
- alcuni (10) oggetti nascosti, replicati per il numero delle squadre (tutte le squadre devono trovare tutti gli oggetti). E' bello se gli oggetti sono "a tema" con un qualche racconto che è stato usato per introdurre il gioco.
- dei segnaposto, uno per squadra. Possono essere qualsiasi oggetto e devono essere consegnati alla squadra all'inizio del gioco. Non hanno una funzione "attiva" nel gioco.
- una mappa (ad uso del direttore di gioco) con indicate le caselle con imprevisto.
- gli imprevisti: dei bigliettini a forma di carte da gioco, con riportati su un lato le penitenze. Si può usare il foglio in allegato come dorso per le carte. Possono essere un numero a piacere: quelle pescate si lasciano da parte e una volta finite, si mescolano tutte e si riutilizzano. Esempi per gli imprevisti possono essere: scriversi il proprio nome sulla fronte con un pennarello, procurarsi una caramella per ciascun conduttore del gioco, togliersi e rimettersi i lacci delle scarpe, gonfiare un palloncino senza mani fino a farlo scoppiare, ...
- i quiz: devono essere tanti quanti sono gli oggetti (diversi per ogni oggetto) e replicati per ogni squadra (ogni squadra deve fare tutti i quiz). Possono essere quiz presi ad esempio dalla "settimana enigmistica" che fanno usare un po' la testa (ma non troppo...)
- gli indizi per i luoghi degli oggetti: un indizio per oggetto, replicato per il numero delle squadre (un indizio per quiz). Gli indizi sono frasi magari un po' enigmatiche e in rima che indicano il luogo dove cercare l'oggetto.

