

Giornata del pensiero 24 marzo 2019 - bosco delle pianelle

Tipologia: Grande Gioco

Ambientazione: Piratesca

Tempistiche: divisione del gioco in due parti

N° Pattuglie : 9

Prima Parte - Ore 10:15 inizio grande gioco. lancio.

Le pattuglie saranno delle ciurme e dovranno creare un grido piratesco, una propria bandiera ed un fortino con del nastro segnaletico (3m x 3m). Al fischio di inizio le ciurme avranno un minuto di tempo per raccogliere quanti più dobloni possibili (tappi di plastica dorati) che un capo avrà precedentemente sparso lungo tutto il campo di gioco. Terminato il minuto ogni ciurma dovrà riporre all'interno di tre sacchetti i dobloni raccolti, dividendoli come meglio crede in ciascuno e riponendoli all'interno del proprio fortino, dove saranno riposti anche il guidone di ptg e la bandiera.

Un fischio più lungo designerà l'inizio effettivo del Grande gioco. le ciurme si troveranno fuori dal proprio fortino.

Lo scopo di questa prima parte del gioco è: rubare quanti più oggetti possibili dai fortini altrui seguendo quest'ordine d'importanza:

- sacchetti contenenti i dobloni (3)
- guidone (1)
- bandiera (1)

Gli oggetti possono esser rubati uno alla volta. Pertanto, entrato in una base avversaria, il pirata dovrà rubare un solo oggetto (senza aspettare che qualcun altro entri e rubi l'oggetto di minor valore) e correre a riporlo nella propria. Durante il tragitto, alzando una mano godrà di momentanea immunità. Arrivato alla propria base potrà poi ritornare all'attacco.

Lo scalpo leale (con una mano) sarà l'unico mezzo attraverso il quale i pirati potranno scontrarsi. Ogni pirata sarà quindi munito di scalpo e ogni ciurma avrà a disposizione 32 vite (nastri colorati attaccati al collo) che potranno essere divise come meglio si crede. Lo scalpo sarà obbligatorio al solo tocco dell'avversario. In caso di perdita si consegnerà una vita tornando alla propria base per poi ripartire. Nel caso si perdano tutte le vite si potrà rientrare in gioco in due modi:

- scambio di vite tra pirati della stessa ciurma
- superamento di una prova davanti ad un capo indicato in loco .

sarà obbligatorio affrontarsi con l'avversario al solo tocco. Appena entrati in base si potrà rubare uno degli oggetti seguendo l'ordine senza aspettare che qualcun altro entri e rubi l'oggetto di minor valore. Si potrà dunque uscire e tornare alla propria base godendo di immunità.

Al fischio di fine gioco i capi effettueranno il conteggio dei punti totalizzati seguendo questo criterio:

- vite 1 pt ciascuna
- dobloni 2 pt ciascuno
- guidoni 50 pt ciascuno
- bandiera 100 pt ciascuna

Le ciurme che avranno totalizzato più punti avranno un vantaggio nella seconda parte del gioco.

Seconda parte

Beh , da buoni pirati, è giusto che anche voi andiate a caccia di un tesoro nascosto.

Verrà consegnata ad ogni ciurma una bussola, una penna e un foglio sul quale vi saranno le indicazioni (azimut e passi) circa il percorso da affrontare per trovare il tesoro. Le ciurme partiranno a scaglioni di 3 ogni 5 minuti seguendo l'ordine della classifica. Lungo il percorso sarà necessario firmare il foglio presente ad ogni tappa del percorso, per confermare il passaggio da quel punto. Al termine del percorso le ciurme dovranno cercare il tesoro nascosto. La ciurma che per prima riporta il tesoro entro il limite di tempo comunicato, al punto di partenza, si aggiudica 450 pt, la seconda 250, la terza 150.

Nel caso in cui nessuna ciurma riporti al punto di partenza il tesoro, varranno solo i punti della prima parte del gioco.

VINCE IL GRANDE GIOCO LA CIURMA CHE HA TOTALIZZATO PIU' PUNTI.

LANCIO

Voi non sapete cosa sia, vero? Questo è oro azteco. Fu così che gli dei scagliarono su quell'oro un'orrenda maledizione! chiunque avesse sottratto oro dal tesoro ne era colpito e di colpo i pirati divennero né vivi né morti, privi di sentimenti e sensazioni. Esseri che al levarsi della luna piena svelavano la loro identità. Per spezzare la maledizione era necessario riporre ogni singolo pezzo all'interno dello scrigno.

Per dieci anni è stato cercato ed ora ci siamo quasi!

Ciurme, combattete e solo così, potrete poi trovare il tesoro nascosto e riporre l'ultimo pezzo mancante per spezzare definitivamente la maledizione.

PS: ad ogni ciurma verrà consegnato un medaglione!

Percorsi

Primo percorso (azzurro- Lama Cupa)

350° N 50 passi
8° N 180 passi
128° N 90 passi
159° N 55 passi
127° N 43 passi
126° N 45 passi
118° N 50 passi
38° N 65 passi
27° N 85 passi

Secondo percorso (giallo- Carbonaia)

350° N 50 passi
8° N 180 passi
304° N 102 passi
288° N 130 passi
300° N 120 passi
264° N 60 passi
144° N 70 passi
169° N 55 passi
134° N 23 passi

Terzo percorso (verde dx)

193° N 54 passi
165° N 30 passi
202° N 102 passi
208° N 48 passi
196° N 32 passi
203° N 30 passi
196° N 100 passi
190° N 40 passi
131° N 90 passi

TAPPA

NOME CIURMA	FIRMA CP