

TRACCIA PER LA COSTRUZIONE DEL

GIOCO

Nome squadra: Flame

Nome gioco: Settimana ACRistica

Numero partecipanti: Min. 2 squadre da 4 partecipanti, max. 4 squadre da 8 partecipanti

Età: Dalla 5° elementare

Dove si gioca: Dappertutto

Tipologia di gioco: Staffetta

Materiale:

Notizie vere e verosimili esempio lercio, una penna, cruciverba degli argomenti dell'anno associativo, un foglio con "unisci puntini" stile Settimana Enigmistica (rappresentante il logo dell'ACR), un foglio con trova le differenze (stessa foto fatta dagli educatori con dettagli diversi), foglio con l'inno ACR con parole sbagliate.

Svolgimento:

Un' educatore dice una notizia, la prima squadra che si prenota alla domanda risponderà "real"o "fake" se la squadra risponderà correttamente riceverà per prima il foglio del cruciverba e le altre squadre lo riceveranno 10 secondi dopo, nel caso di errore la seconda squadra ad essersi prenotata riceverà per prima il foglio della prova penalizzando le altre squadre di 20 secondi; per prenotarsi le squadre dovranno correre e toccare le mani degli educatori.

Prima di ogni prova verrà ripetuto lo step della notizia "real o fake" la modalità di consegna della prova saranno sempre le stesse e si procederà in quest' ordine:

- Cruciverba con temi dell' anno, unione dei puntini a formare il logo dell' ACR, trova le differenze, testo dell' inno ACR con parole errate (basterà sottolineare le parole

sbagliate), per l'assegnazione dei punti, nella prima prova il punto verrà assegnato a chi completerà per primo il cruciverba correttamente; nella 2° prova il punti verrà dato a chi completerà correttamente per primo l' unione dei punti, nella terza prova il punto andrà a chi troverà più differenze allo scadere del tempo deciso dagli educatori; per l'ultima prova il punto verrà assegnato a chi otterrà più punti, i punti verranno date in base a quante parole sbagliate verranno riconosciute: una parola = +1 punto un errore = - 0,5 punti. In caso di parità nelle prove il punto verrà dato ad entrambe le squadre.

Scopo: Lavorare insieme per poter vincere, affinare il senso critico e divertirsi!

Altro: La difficoltà delle prove sarà rapportato all'età e al numero dei partecipanti.

TEAM FLAME